

Program Usposabljanja

**"Spretnosti za visoko kakovostno
spletno izobraževanje"**



Co-funded by
the European Union

PROJEKT: Spretnosti za visoko kakovostno spletno izobraževanje

KOORDINATOR: Associação Cultural e de solidariedade Social Raquel Lombardi

Ta publikacija je rezultat programa Erasmus plus 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 sistemu za iskanje ali prenašajo v kakršni koli obliki ali na kakršen koli način, elektronski, mehanski, fotokopiranje, snemanje ali drugače, v nekomercialne namene in samo za namene usposabljanja. Pri reprodukciji pustite sklicevanje na izvirno gradivo in avtorje. Za komercialno reprodukcijo in vsa druga vprašanja v zvezi s to publikacijo se obrnite na:

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

Prenosljivo različico PDF v portugalsščini, romunščini, bosanščini, slovenščini, bolgarščini, turščini in španščini najdete na družbenih omrežjih projekta ter na družbenih omrežjih partnerjev.

Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja so le avtorjev in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorna zanje.



KAZALO

1. Digitalizacija izobraževanja
2. Strategije spletnega poučevanja
3. Spletna orodja za ustvarjanje izobraževalnih vsebin & .Spletno ocenjevanje
4. Motivacija študentov (prek digitalnega portfelja)
5. Sodelovalne dejavnosti za vključevanje staršev
6. Pogoste napake pri spletnem izobraževanju
7. Obvladovanje stresa

Uvod

Kakovost spletnega poučevanja in učnih dejavnosti takoj vpliva na doseganje šolskih sposobnosti učencev. Številne šole so bile prisiljene svoje delovanje izvajati preko spleta brez ustreznih priprav, kar je povzročilo poslabšanje kakovosti teh vaj in posledično možnosti učencev za osvojitve ciljev učnega načrta.

Končni cilj je pomagati učiteljem in učencem pri dejavnostih spletnega poučevanja/učenja, ki zmanjšajo izgubo učenja in izboljšajo uspešnost učencev. To bo doseženo z dajanjem na voljo orodij in usposabljanja za učitelje in učence o tem, kako pravilno izvajati internetne programe poučevanja/učenja.

V tej knjižici predstavljamo sedem edinstvenih modulov, ki obravnavajo različne potrebe ciljnih skupin.

To usposabljanje se lahko uporablja za številne vzgojitelje/učence, vendar je najbolj pomembno za učitelje otrok, starih od 9 do 15 let.

Digitalizacija izobraževanja

Partner:

SMART IDEA

V zadnjih letih je v izobraževanju vse večji trend digitalizacije. Vse več učiteljev uporablja digitalna orodja za izboljšanje poučevanja in boljše sodelovanje svojih učencev. Uporaba digitalnih orodij v učilnici prinaša številne prednosti, vključno z naslednjimi:

1. Digitalna orodja lahko naredijo učenje bolj privlačno in zabavno za učence. Na primer, obstaja veliko izobraževalnih iger in aplikacij, ki jih učenci lahko uporabljajo za učenje in se hkrati zabavajo.
2. Digitalna orodja lahko tudi olajšajo učiteljem spremljanje napredka učencev in prepoznavanje področij, kjer morda potrebujejo dodatno pomoč. Večina digitalnih orodij ima vgrajeno analitiko, ki lahko zagotovi podrobne vpogled v uspešnost študentov.
3. Končno lahko digitalna orodja učencem ponudijo več priložnosti za učenje zunaj učilnice. Študentje lahko na primer doma dostopajo do številnih izobraževalnih spletnih mest in spletnih tečajev.

Zakaj digitalizirati izobraževanje?

Obstaja veliko razlogov, zakaj učitelji želijo uporabljati digitalna orodja v svojih učilnicah. Prvič, digitalna orodja lahko pomagajo narediti učenje bolj interaktivno in privlačno. Prav tako lahko učiteljem omogočijo, da svoje poučevanje prilagodijo potrebam posameznih učencev.

Poleg tega lahko digitalna orodja zagotovijo vpogled v napredek učencev in prepoznajo področja, kjer morda potrebujejo dodatno podporo. Nenazadnje lahko digitalna orodja prihranijo čas in denar z odpravo potrebe po tiskanih materialih.



Primeri digitalnih orodij pri različnih predmetih

Tu je nekaj različnih primerov uporabe digitalnih orodij pri različnih predmetih ali kontekstih poučevanja:

Matematika: GeoGebra (programska oprema za dinamično geometrijo) in Desmos (grafični kalkulator)

Znanost: interaktivne simulacije PhET in konzorcij Concord (učna orodja STEM)

Jeziki: Duolingo (platforma za učenje jezikov) in Quizlet (aplikacija s karticami)

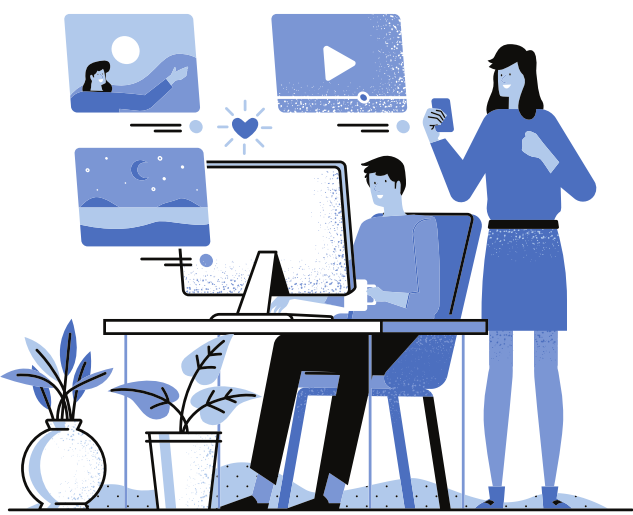
Družbene študije: Google Earth (geografsko raziskovanje) in Time.Graphics (ustvarjanje časovnice)

Umetnost in oblikovanje: Tinkercad (3D oblikovanje in tiskanje) in Pixlr (urejanje fotografij)

Podrobne razlage izbranih digitalnih orodij

Kahoot: Kahoot je učna platforma, ki temelji na igrah in omogoča učiteljem ustvarjanje kvizov, anket in interaktivnih razprav. Je priljubljena izbira za interakcijo v živo v učilnici, spodbuja tekmovalnost in sodelovanje študentov. Kahoot se lahko uporablja pri različnih predmetih za krepitev učenja in ocenjevanje razumevanja.

Google Drive: Google Drive mora imeti vsak tehnično podkovani učitelj. S storitvijo Drive lahko preprosto ustvarite in upravljate digitalne portfelje za svoje študente ter spremljate njihove zapiske, naloge in domače naloge. Poleg tega je vse shranjeno na enem priročnem mestu, dostopnem kjer koli!



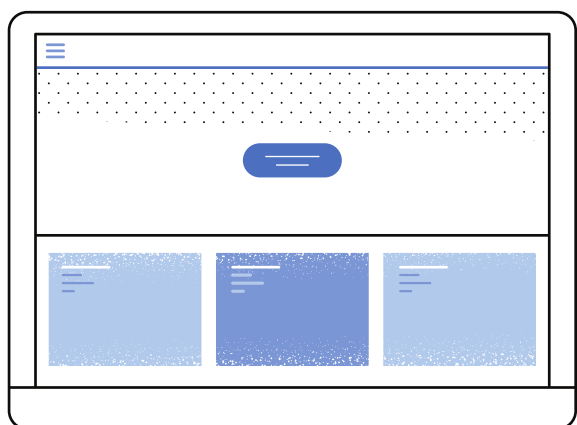
Popplet: Popplet je odlično orodje za razmišljanje in vizualno ustvarjanje zapiskov. Popoln je za učitelje, ki želijo hitro in enostavno zbirati ideje svojih učencev. Poleg tega je preprosta za uporabo – lutko lahko ustvarite v samo nekaj minutah!

Draw.io: Draw.io je brezplačno spletno orodje za izdelavo diagramov, ki ga lahko uporabite za vse, od ustvarjanja diagramov poteka do miselnih zemljevidov. Je odlično orodje za razmišljanje, organiziranje informacij in zapisovanje.

SELFIE je akronim za "Samorefleksija učinkovitega učenja s spodbujanjem uporabe inovativnih izobraževalnih tehnologij." To je orodje, ki učiteljem pomaga razmisliti o njihovi uporabi tehnologije v učilnici in prepoznati področja, kjer se lahko izboljšajo s starši in skrbniki.

Google Classroom: Google Classroom je še eno odlično Googlovo orodje, ki učiteljem omogoča ustvarjanje in upravljanje digitalnih učilnic. Z Učilnico lahko hitro objavite naloge in obvestila, spremljate napredek učencev ter komunicirate s starši in skrbniki.

Discord za izobraževanje: Discord je med igralci priljubljena aplikacija za klepet, vendar ima tudi nekaj odličnih funkcij, zaradi katerih je popolna za učitelje. Z Discordom lahko preprosto nastavite klepetalnice za svoje razrede in uporabite glasovna in video sporočila za komunikacijo s študenti v realnem času. Poleg tega je popolnoma brezplačen!



Orodja za razvoj zaporedja lekcij in predstavitev virov

Edmodo: Edmodo je sistem za upravljanje učenja (LMS), ki učiteljem omogoča ustvarjanje zaporedij lekcij, skupno rabo virov in olajšanje komunikacije učencev.

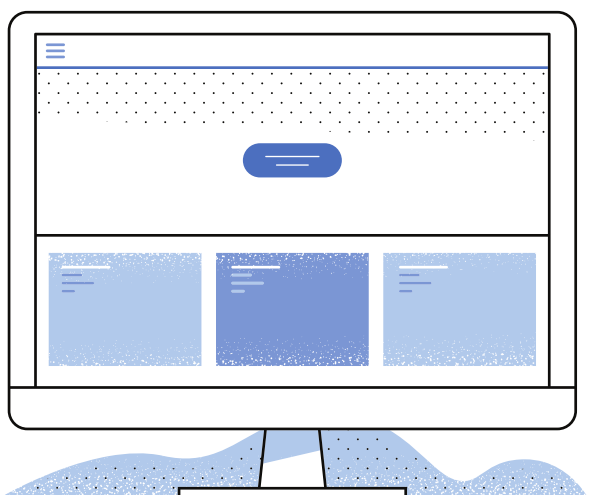
Microsoft PowerPoint ali Google Slides: Ta priljubljena predstavitvena orodja lahko uporabite za ustvarjanje vizualno privlačnih in interaktivnih učnih gradiv.

Prezi: Prezi je spletno orodje, ki učiteljem omogoča ustvarjanje privlačnih, dinamičnih predstavitev s platnom, ki ga je mogoče povečati.

Padlet: Padlet je virtualna oglasna deska, na kateri lahko učitelji objavljajo vire, naloge in vprašanja za razpravo, do katerih lahko učenci dostopajo in z njimi komunicirajo.

Zaključek

Digitalizacija je naraščajoči trend v izobraževanju in uporaba digitalnih orodij v učilnici prinaša številne prednosti. Digitalna orodja lahko naredijo učenje bolj zanimivo in zabavno za učence, pomagajo učiteljem spremljati napredek učencev in dajo učencem več priložnosti za učenje zunaj učilnice. Z vključitvijo digitalnih orodij, prilagojenih posebnim predmetom in kontekstom poučevanja, lahko učitelji ustvarijo bolj dinamično in prilagojeno učno izkušnjo za svoje učence. Z bogastvom spletnih virov je bilo za učitelje vedno izziv raziskati in sprejeti digitalna orodja za izboljšanje njihove prakse poučevanja in podporo uspehu učencev. Ko izbirate digitalne vire za svojo učilnico, ne pozabite oceniti kakovosti, primernosti glede na starost in usklajenosti s cilji vašega učnega načrta. Sprejmite digitalno revolucijo v izobraževanju in odkrijte njen pozitiven vpliv na vaše poučevanje in učne izkušnje učencev.



Primeri uporabe v učilnici

Zadeva: poljubno (univerzalen primer)

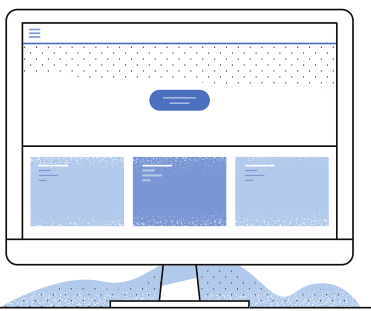
Razred: 4.-8

Tema lekcije: Karkoli (univerzalni primer)

Opis

Google Drive:

1. Ustvarite mapo Google Drive za vsak razred. To bo olajšalo spremljanje vseh datotek in dokumentov, povezanih z vsakim razredom.
2. Uporabite Google Drive za shranjevanje digitalnih kopij vaših učnih načrtov, delovnih listov in drugega gradiva za učilnico. To bo olajšalo dostop do njih in njihovo distribucijo, ko bo to potrebno.
3. Uporabite Google Drive za ustvarjanje digitalnih portfeljev za svoje študente. Za predstavitev študentskega dela, videoposnetkov, fotografij in drugega lahko uporabite različne predloge.
4. Uporabite Google Dokumente za ustvarjanje skupnih dokumentov za svoje razrede. To študentom omogoča skupno delo na projektih v realnem času.
5. Uporabite Google Preglednice za spremljanje napredka učencev. Ustvarite lahko preglednice, ki vsebujejo informacije o domačih nalogah, rezultatih testov in več.



Primeri uporabe v učilnici

Zadeva: poljubno (univerzalen primer)

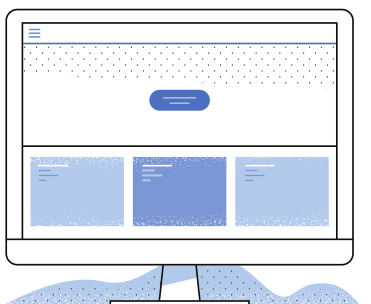
Razred: 4.-8

Tema lekcije: Karkoli (univerzalni primer)

Opis

Discord:

1. Ustvarite namenski strežnik Discord za svoj razred. To bo študentom olajšalo iskanje in pridružitvev klepetalnici.
2. Vsakemu študentu dodelite edinstven vzdevek Discord. To bo pomagalo zagotoviti, da bodo vsi v klepetalnici pravilno identificirani.
3. Uporabite glasovna in video sporočila za komunikacijo s študenti v realnem času. To je lahko odličen način za pridobivanje povratnih informacij o napredku učencev ali odgovarjanje na vprašanja v realnem času.
4. Objavite naloge in obvestila v klepetalnici. Tako bodo učenci obveščeni o tem, kaj se dogaja v razredu.
5. Uporabite Discord za povezovanje z drugimi izobraževalci na spletu. Številni učitelji so aktivni na Discordu in bi z veseljem ponudili nasvete in podporo.



Strategije spletnega poučevanja

Partner:

SGIC

Organiziranje pedagoških dejavnosti v spletnem okolju je za učitelje velik izziv. Ker gre za zajemanje in ohranjanje zanimanja digitalnih domačih učencev in njihovo vključevanje v učenje. Obstajajo tudi objektivne ovire, povezane s potrebo po digitalnih veščinah za izvajanje kakovostnih izobraževalnih dejavnosti.

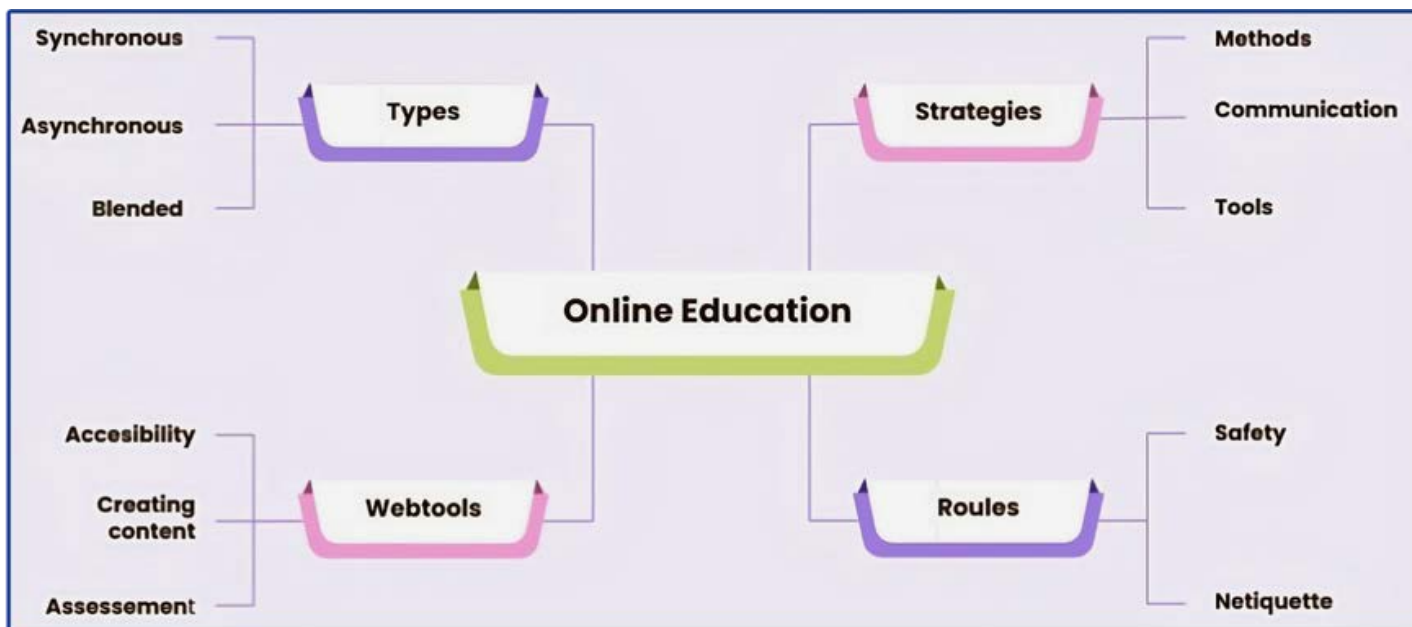
To velja tako za študente kot za učitelje. Dejstvo, da ste digitalni domačin, ne pomeni samodejno, da lahko izvajate učinkovito učno dejavnost. Po drugi strani, tudi če je učitelj izkušen pedagog in pozna tradicionalne in sodobne metode poučevanja, obstaja tveganje, da bo izobraževalna dejavnost, prenesena na splet, neuspešna z vidika doseganja ciljev. Ta modul vsebuje informacije in priporočila o zgoraj omenjenih vidikih ter nekaj primerov preprostih praks, zbranih na evropski ravni, ki lahko bistveno izboljšajo kakovost spletne lekcije.

Posebnosti spletnega poučevanja

Za razvoj učinkovitih strategij spletnega poučevanja/učenja je treba poznati in razumeti nekatere posebnosti te vrste izobraževanja. Spletno usposabljanje pomeni stalno interakcijo učitelj-učenec, ki jo je treba dobro upravljati. Pomeni tudi uporabo ustreznih digitalnih orodij za podporo učenju.

Obstaja veliko vidikov, povezanih s spletnim izobraževanjem, ki jih je treba upoštevati v fazi didaktičnega načrtovanja. Po določitvi spretnosti, ki jih bodo učenci razvijali pri pouku, se mora učitelj odločiti za vrsto pouka, razviti ustrezno strategijo in izbrati potrebna spletna orodja. Ker gre za dejavnosti, ki se izvajajo na spletu, bodo obravnavana pravila, ki veljajo v tem okolju.

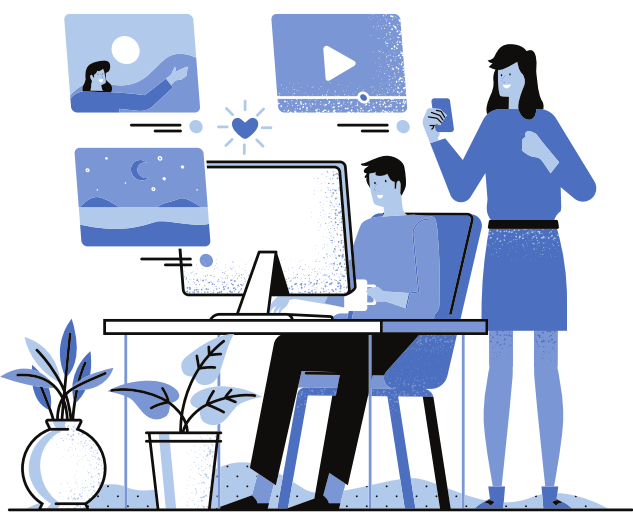




Vrsta poučevanja

Obstajajo tri oblike spletnega poučevanja: sinhrono, asinhrono in mešano.

1. Sinhrono spletno usposabljanje vključuje izvajanje izobraževalnih dejavnosti s prisotnostjo študentov in učiteljev v istem virtualnem prostoru;
2. Asinhrono usposabljanje se izvaja individualno, študenti kadarkoli dostopajo do gradiva, ki ga bodo preučevali, in ga obravnavajo v svojem tempu;
3. Mešano usposabljanje združuje obe prejšnji obliki, tako s sinhronimi kot z asinhronimi aktivnostmi.



Strategije

Vzpostavitev učne strategije vključuje skrbno izbiro spletnih učnih metod in interakcije med učiteljem in učencem ter med učenci med seboj. Upoštevati je treba tudi sodelovalni vidik dejavnosti na daljavo.

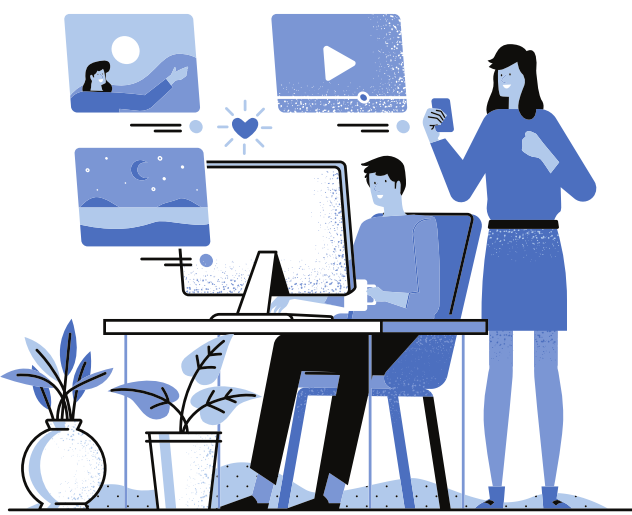
V okviru strategije bodo določeni način izvajanja dejavnosti, metode poučevanja in uporabljena orodja. Povezani bodo predvsem s profilom usposabljanja študenta in zastavljenimi cilji.

1. Oblika izvajanja dejavnosti

Znotraj strategije se že od začetka vzpostavi oblika delovanja: sinhrona, asinhrona ali mešana. Pri sinhronih dejavnostih bo posebna pozornost namenjena komunikaciji in sodelovanju med učitelji in študenti oziroma med študenti.

Sredstva, ki krepijo komunikacijo, so virtualna učna okolja, virtualne table, virtualne oglasne deske, aplikacije in spletna orodja. Pri asinhronih dejavnostih bo poudarek na odprtih izobraževalnih virih, ki podpirajo učenje in deljenje rezultatov posameznih dejavnosti.

Sredstva, uporabljena v prej omenjenih oblikah, bodo združena v različnih dejavnostih.



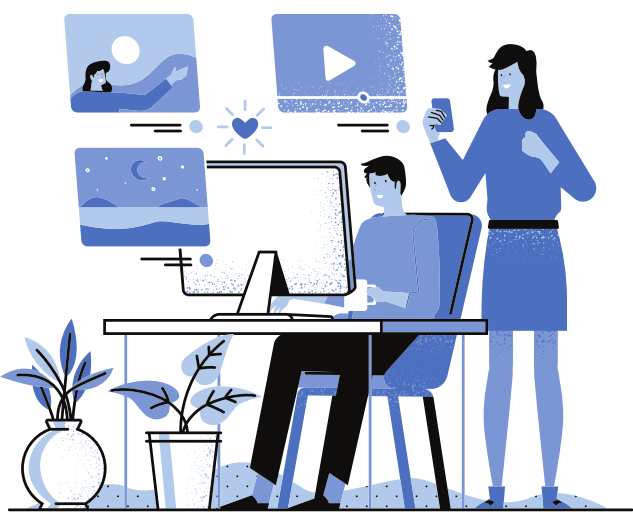
2. Metode

Večino metod, ki se uporabljajo pri pouku, tako tradicionalnih kot sodobnih, je mogoče prenesti na splet. Vendar to od učiteljev zahteva njihovo dobro poznavanje in veliko ustvarjalnosti. Upoštevati je treba tudi vključujoč vidik. Dodatna težava se pojavi pri učencih s posebnimi potrebami, katerih pozornost je še težje ohraniti. Za razliko od fizične šole, kjer ima učitelj pred očmi ves razred, pri spletni šoli vidi učitelj tablo s figurami.

Pri izbiri metode moramo upoštevati tudi realnost, da veliko učencev pri pouku sodeluje z mobilnim telefonom, zato bodo naloge oblikovane tako, da bodo omogočale dostop in reševanje tudi na majhnih napravah.

3. Orodja

Za izbiro pravih orodij za posamezno dejavnost jih mora učitelj najprej dobro poznati, da hitro ugotovi, katera od njih ustrezajo določenemu kontekstu. Spletna orodja prevladujejo pri spletnih dejavnostih. Njihov izbor bo narejen tako, da bodo koristni, enostavni za uporabo in v največji možni meri ne bodo povzročali dodatnih stroškov; spletna orodja naj zagotavljajo interaktivnost in po možnosti omogočajo dostop brez ustvarjanja računa. Znotraj dejavnosti bodo uporabljena do 2-3 orodja.



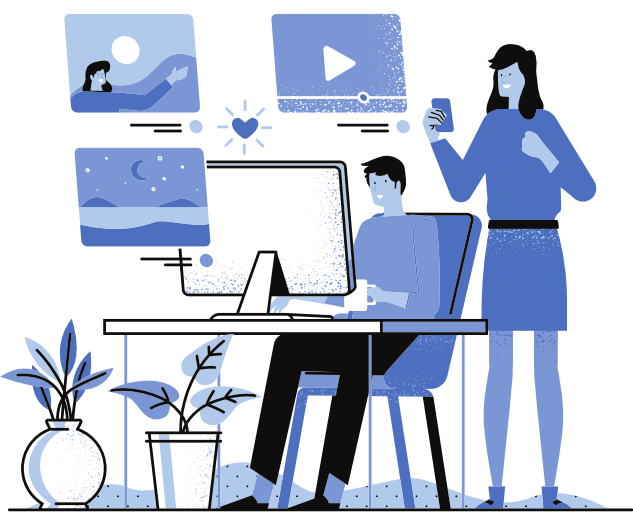
Spletna orodja

Za izobraževalne dejavnosti je na voljo širok izbor spletnih orodij. Za uspeh zaporedja učnih ur se učitelj odloči za strategijo in kako jo izvajati. Najprej se moramo zavedati, da je namen uporabe spletnih orodij v spletnih učnih dejavnostih podpirati učenje in dopolniti neposredno interakcijo v učilnici s fizično prisotnostjo. Dejavnosti se izvajajo na ploščadih; komunikacija mora biti dvosmerna. S pomočjo obstoječih aplikacij mora učitelj ustvarjati vire, vrednotiti učenčevo znanje in deliti ustvarjena dela. Tako bo učitelj iskal orodja, ki mu bodo pomagala pri komunikaciji, ustvarjanju izobraževalnih vsebin in ocenjevanju.

1. Komunikacija

Ena od težav, s katero so se med pandemijo srečevali številni učitelji, je bila spletna komunikacija z razredniki. Za nemoten potek sinhronih aktivnosti so vsi udeleženci potrebovali ustrezne naprave in internetno povezavo. Včasih je bilo treba te pogoje izpolniti. Včasih je bilo potrebno več interaktivnosti ali pa je bila celo udeležba študentov vprašljiva, saj jih je zmotil drug dražljaj. Bistveno je izbrati tista orodja, ki omogočajo interaktivnost, še posebej, ker spletnim aktivnostim primanjkuje čustev, ki nastanejo pri fizični komunikaciji.

Za poživitev dejavnosti lahko aplikacije naključno izberejo imena učencev, ki bodo opravljali različne naloge. Na primer Wheel-of-Names, podobna možnost v Wordwallu itd.

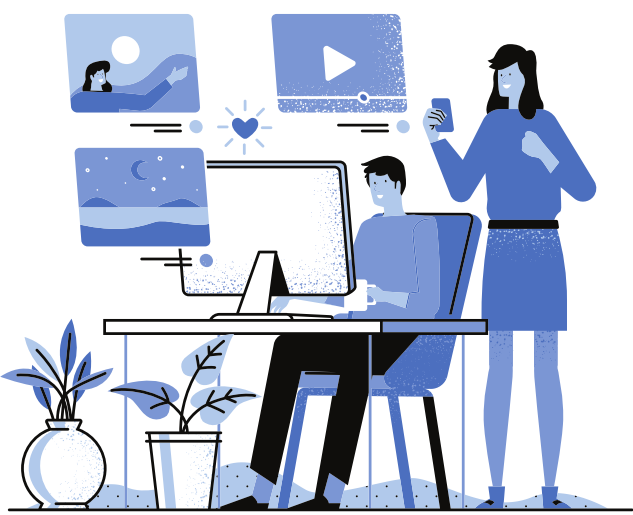


2. Ustvarjanje izobraževalnih vsebin

Čeprav obstaja veliko odprtih izobraževalnih virov, je primerno, da vsak učitelj ustvari vire, prilagojene posebnostim skupin učencev, ki jih poučuje, in ciljem, ki si jih zastavi v fazi načrtovanja. Obstoječe aplikacije omogočajo ustvarjanje dragocenih, kakovostnih, interaktivnih in privlačnih virov. Obstaja ena ali več aplikacij za vse, kar bi učitelj rad dosegel v podporo poučevanju. Za njihovo optimalno uporabo morajo imeti potrebna znanja.

3. Ocenjevanje

Najbolj naporna dejavnost v spletni šoli je ocenjevanje. Pa ne zato, ker za to ni vlog, ampak zato, ker je v tem kontekstu skupina učencev zunaj učiteljevega neposrednega nadzora. In potem se pojavi vprašanje, ali rezultati ocenjevanja odražajo kompetence učencev. V odsotnosti standardiziranih testov učitelji uporabljajo obstoječe aplikacije, katerih prednost je, da zagotavljajo tudi različna poročila o rezultatih, ki so jih dosegli učenci.



Pravila

Spletne dejavnosti potekajo v znamenju pravil, s katerimi morajo biti seznanjeni tako učenci kot starši. Zanimata ga tako internetna varnost kot internetni bonton, tj.

1.Varnost

Spletno okolje predstavlja več nevarnosti in stalna prisotnost študentov v njem ni brez tveganja. Ravno zato je pismenost o varnosti na internetu nujna.

Kakšne so te nevarnosti in kakšna priporočila je treba dati?

-Večina aplikacij, ki se uporabljajo v učilnici, zahteva ustvarjanje uporabniškega računa. Če ga želite ustvariti, morajo učenci vnesti e-poštni naslov. Včasih je bolje uporabiti e-poštni naslov staršev, da se izognete nevarnosti dostopa do neželenih sporočil s komercialno ali neprimerno vsebino, ki zahtevajo posredovanje osebnih podatkov ali sporočil, ki vsebujejo viruse. Treba jih je opozoriti na te nevarnosti in jim svetovati, naj uporabljajo filtre za neželeno pošto, če imajo svoj račun.

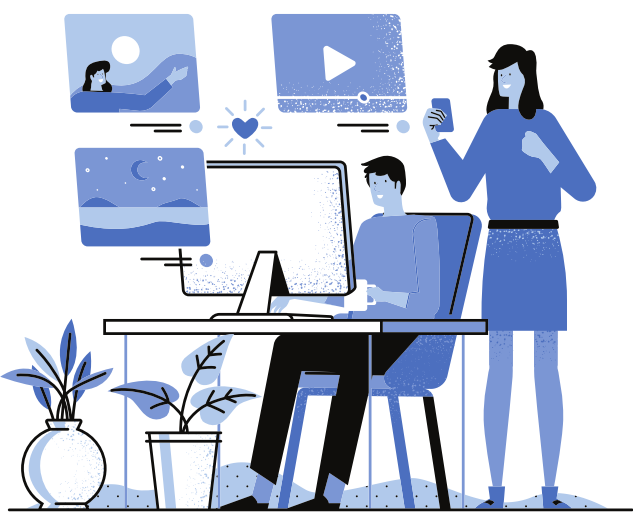
-Med učno dejavnostjo lahko učenci na spletu naletijo na neprimerne vsebine; priporočamo programsko opremo za starševski nadzor.

- Učence je treba usmeriti do varnih in verodostojnih virov za točne informacije, pri čemer jim učitelj zagotovi ustrezne spletne naslove.

- Med brskanjem po internetu lahko učenci naletijo na nevarne posameznike ali kibernetске ustrahovalce. Naučiti jih je treba, da se izogibajo takim ljudem in poiščejo pomoč, kadar je to potrebno.

- Da bi preprečili, da bi postali žrtve kriminalnih dejavnosti ali neželenih oglasov, se morajo učenci izogibati deljenju osebnih podatkov na spletu.

- Učenci morajo namestiti protivirusno programsko opremo in druge zaščitne ukrepe za zmanjšanje tveganja virusov med učnimi dejavnostmi.



2. Mrežni bonton

Da bi delovanje v spletnem okolju potekalo v civiliziranih razmerah, morajo vsi uporabniki spoštovati pravila obnašanja. Najpomembnejši se nanašajo na:

-Uporaba civiliziranega jezika v interakciji z drugimi ljudmi ali v poslanih sporočilih;

- Spoštovanje avtorskih pravic. Pri pridobivanju slik, člankov, fragmentov in komentarjev je treba navesti vire.

-Ne ustrahujte drugih ljudi po spletnem mestu.

- Ne oddajajte/delite gradiva, ki spodbuja nasilje ali sovraštvo.

Vse zgoraj omenjene vidike je treba upoštevati pri oblikovanju in organizaciji spletnih dejavnosti. Tako so ustvarjeni pogoji za doseganje kakovostnega spletnega izobraževanja.



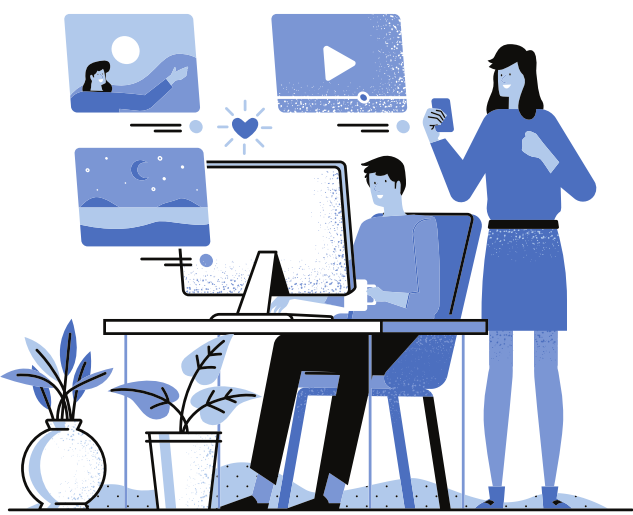
2.2 Priporočila za spletno poučevanje

2.2.1. Spletne prenosljive strategije in metode

Akcijski načrt za digitalno izobraževanje je bil pripravljen na ravni EU. Ta načrt vsebuje vrsto ukrepov, s katerimi je mogoče izobraževalne sisteme prilagoditi digitalni dobi, in kot prednostna področja določa razvoj izobraževanja o digitalni uspešnosti in digitalnih veščin.

V Priročniku za uporabo odprtih izobraževalnih praks v času epidemije koronavirusa (UNESCO, 2020) je več priporočil glede spletnega poučevanja, ki jih je mogoče upoštevati pri določanju strategije poučevanja:

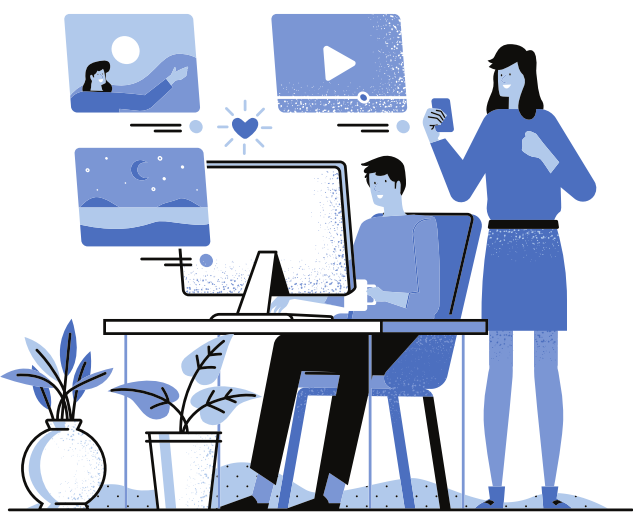
- preučiti stopnjo priprave in izbrati najustreznejše sredstvo;
- Zagotoviti inkluzivnost programov učenja na daljavo;
- Zaščitite zasebnost in varnost podatkov;
- Pred usposabljanjem dajte prednost rešitvam psihosocialnih izzivov;
- načrtovanje izvajanja programov učenja na daljavo;
- Pomoč učiteljem in staršem pri uporabi digitalnih tehnologij;
- kombinirati ustrezne pristope in omejiti število aplikacij in platform;
- Razviti pravila za učenje na daljavo in spremljati učni proces študentov;
- določiti trajanje pouka na daljavo glede na zmožnosti dijaka;
- Ustvarite skupnosti in krepite družbene odnose.



Načeloma bomo pri oblikovanju strategije spletnega izobraževanja upoštevali tradicionalne vidike:

- Vzpostavitev veščin, ki jih je treba razviti v okviru učne dejavnosti in operativnih ciljev. Uvedene bodo tudi obvezne digitalne veščine oziroma z njimi povezani cilji.
- Izbor teh vsebin zagotavlja razvoj oblikovanih veščin in doseganje ciljev.
- Potrebni viri bodo skrbno izbrani, da se zagotovi uspeh dejavnosti. V spletni šoli bodo uporabljeni odprti izobraževalni viri in ustrezne aplikacije.
- Izbira oblike usposabljanja: sinhrono, asinhrono, mešano. Prav tako so izbrane ustrezne metode spletnega izobraževanja in vzpostavljen urnik dela.
- Vzpostavitev spletne metode ocenjevanja in izdelava potrebnih digitalnih orodij.
- Obveščanje učencev in morebiti staršev o poteku dejavnosti.

Največji izziv je prilagajanje običajnih metod spletnemu poučevanju. Metodika poučevanja nam ponuja dovolj primerov pristopa k učnim dejavnostim. Oglejmo si nekaj znanih modelov. Poleg tega je to mogoče uspešno prenesti na splet na vključujoč način. Upoštevali bomo primer otrok z učnimi težavami.



Obrnjena učilnica

V tem modelu se učenci seznanijo z novo vsebino doma, pri čemer preučujejo gradiva, ki jih navede učitelj (članki, študije, dokumentarni filmi, spletne strani itd.). Nato med poukom debatirajo, uporabijo naučeno, sprašujejo po dodatnih informacijah in sodelujejo. Tako vsi učenci aktivno sodelujejo pri pouku in sodelujejo pri izpolnjevanju nalog. Nizke zahtevne naloge lahko dodelimo tudi učencem z učnimi težavami.



Koraki	Iz oči v oči	Na spletu	Na spletu, otroci s PIP
Individualni študij	Dijaki prejmejo študijsko gradivo, povezave do spletnih strani ali virov na YouTube. Dijaki sami raziskujejo. Študij poteka samostojno, doma.	Dijaki prejmejo študijsko gradivo, povezave do spletnih strani ali virov na YouTube. Dijaki sami raziskujejo. Študij poteka samostojno, doma.	Dijaki prejmejo povezave do virov na youtube. Učenje poteka samostojno, doma.
Razprave na temo	Učenci se srečajo pri pouku z učiteljem, predstavijo rezultate, sprašujejo, debatirajo, sklepajo.	Dijaki se srečajo v konferenčni sobi z učiteljem, predstavijo rezultate, sprašujejo, debatirajo, sklepajo. Spletna orodja: Google Classroom, Zoom, Microsoft Teams itd.	Učitelji postavljajo koristna vprašanja, na tista, na katera ne dobijo odgovora, bodo ponovili zaporedja iz snovi za osvežitev znanja. Učenci postavljajo vprašanja, učitelj daje razlage. Google Classroom, Zoom, Microsoft Teams itd.
Praktična uporaba	Dijaki novo znanje uporabijo pri reševanju nekaterih praktičnih problemov, pri pouku, samostojno ali v skupinah. Učitelj spremlja in nudi podporo.	Učitelj oblikuje delovne sobe za skupine učencev in jim da nalogo, da rešijo različne praktične probleme, v katerih uporabijo novo znanje. Gre v vsako sobo, se pogovarja z učenci, jih vodi. Vsaka skupina objavi rešitev na virtualni oglasni deski. (Padlet, Linoit)	Učenci bodo nameščeni v delovnih sobah z drugimi študenti in jim bodo dali preproste naloge, povezane z novim znanjem Jamboard ali podobnim



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Znanost

Razred: 4

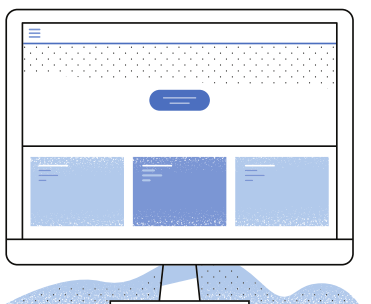
Tema: Magneti

Opis

Ker gre pri tej metodi za zamenjavo vlog med izobraževalcem in učencem, učitelj samo napove temo lekcije, MAGNETI, in v drugi fazi organizira aktivne spletne seanse vprašanj in odgovorov.

Učenec je njihov vodnik pri interakciji z novo snovjo doma. Išče informacije o magnetih, gleda filme, da se seznani s konceptom, oblikuje in zapisuje ideje in vprašanja o nejasnih vidikih, ki jih posreduje učitelju.

S pomočjo tehnologije sodeluje tudi z drugimi kolegi, izvaja preiskave ter analizira in primerja informacije o magnetih. Prav tako deli nove informacije z drugimi, argumentira in uporablja pridobljena odkritja, nato pa ovrednoti in revidira vsebino, pri čemer upošteva poglede drugih kolegov in učitelja.



Primeri uporabe v učilnici

2. Predmet: Književnost

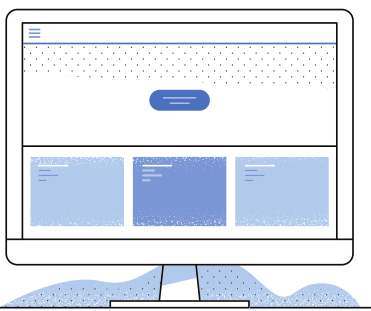
Razred: 6

Tema: Pripovedno besedilo

Opis

Učitelj na Učilnici objavi delček literarnega dela "Spomini iz otroštva" Iona Creanga ("La cireșe") in scenarij z isto temo.

Učenci sledijo gradivom in nato individualno analizirajo vsebino. Objavite informacije o prostorsko-časovnih mejnikih, likih, besedilnih vzorcih, konfliktih in predmetnih trenutkih. Na naslednjem spletnem srečanju se razpravlja o odkritih informacijah in jih razvrsti v skupine glede na značilnosti pripovednega besedila. Narejena je predstavitev. Za povratno informacijo učenci izberejo književno delo iz berila in tako predstavijo za naslednjo uro.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmeti: matematika

Razred: 6

Tema: Odstotki

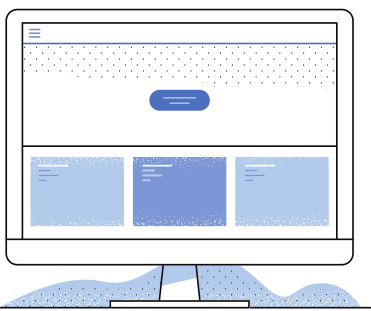
Opis

Učitelj objavi nalogo na Učilnici: učenci preučujejo odstotke. Povezuje jih z lekcijo v digitalnem učbeniku in virom, ki prikazuje uporabo odstotkov v vsakdanjem življenju. Učenci se naučijo lekcije in sledijo snovi.

Na srečanju v virtualnem razredu učitelj učence razdeli v tri skupine, ki predstavijo in poglobijo naučeno: skupino za iskanje odstotka števila, skupino za iskanje števila, ko je znan odstotek števila in skupino za iskanje števila. skupina za ugotavljanje, koliko odstotkov je eno število drugega števila.

Primerjajte in poudarite razlike med vrstami zahtev.

Učitelj jim pokaže nekaj infografik, v katerih se pojavljajo različne informacije. Učenci morajo v odstotkih izraziti nekatera razmerja, ki se pojavljajo v grafih, poiskati vrednosti, iz katerih je znan odstotek, in izračunati, koliko odstotkov števila predstavlja drugo število. Rezultati se neposredno preverjajo.



Primeri uporabe v učilnici

4. Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 8

Tema: Pisanje življenjepisa

Opis

Učitelj v toku v učilnici objavi nekaj vzorcev življenjepisov. Dijaki se jih učijo doma. Sinhroni čas poteka v storitvi Google Meet. Učenci in učitelj poudarijo dele življenjepisa, razpravljajo o pozitivnih in negativnih vidikih objavljenih življenjepisov ter ugotovijo napake v sestavi. Študenti nato ustvarijo svoje življenjepise in jih objavijo v razdelku Naloge.

Dijaki s PIP

5. Predmet: Zgodovina

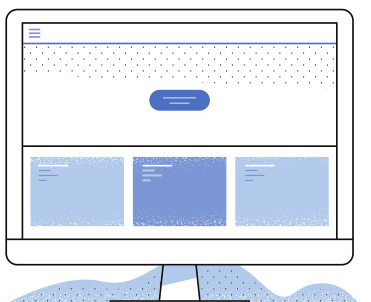
Razred: 7

Tema: Ženska v javnem življenju

Opis

Učitelj objavi povezavo do e-revije, ki predstavlja nekaj dejavnih žensk v javnem življenju. Revijo učenci berejo doma.

Pri pouku učenci pri pouku povedo, kaj so prebrali v reviji, in izrazijo svoje mnenje o različnih osebnostih, predstavljenih v reviji. Nato dobijo nalogo, da narišejo sliko osebnosti v reviji in napišejo o njihovih dejanjih.



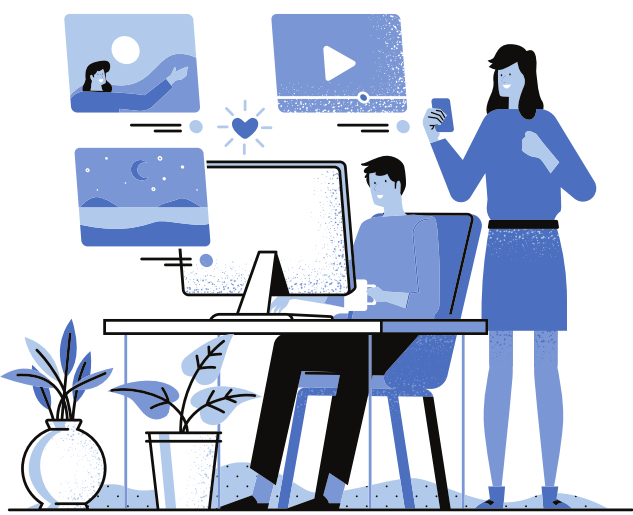
Učenje na podlagi poizvedovanja

Ta metoda daje prednost aktivnemu sodelovanju pri pouku, saj izhaja iz naravne želje učencev, da se naučijo informacij v zvezi s temo, ki jih zanima.

Učenje poteka v 4 stopnjah.

1. Oblikovanje vprašanj je faza, v kateri vsi učenci postavljajo vprašanja, katerih odgovore želijo izvedeti v zvezi s temo;
2. Raziskovalna stopnja študente postavi v položaj, da s svojim trudom najdejo odgovore na vprašanja. Vloga učitelja je, da usmerja učence in jim nudi podporo, kadar je to potrebno. Dejavnost se lahko organizira v skupinah;
3. Predstavitev rezultatov bo izvedena po zaključku raziskave. O rezultatih bomo razpravljali s celotnim razredom;
4. Faza refleksije. Na koncu bodo učenci razmislili o dejavnosti, zaključili, poudarili dosežene rezultate in predstavili težave, s katerimi so se srečali.

Metoda omogoča personalizacijo učne dejavnosti; vsaka skupina bo raziskovala te vidike na svojem področju zanimanja. Navsezadnje bodo vsi imeli koristi od rezultatov, pridobljenih v skupinah. In v tem primeru se lahko izvaja diferencirano usposabljanje.



Koraki	Iz oči v oči	Na spletu	Na spletu, otroci s PIP
Oblikovanje vprašanj	Organizirana je nevihta možganov in vprašanja so zapisana na tablo.	Organizira se brainstorming in vprašanja se zapišejo na virtualno tablo (Openboard, iDroo itd.)	Organizira se brainstorming in vprašanja se zapišejo na virtualno tablo (Jamboard)
Raziskovanje	Dijaki sami dokumentirajo, iščejo odgovore na vprašanja. Lahko delate v skupinah.	Dijaki sami dokumentirajo, iščejo odgovore na vprašanja. Lahko delate v skupinah, v sobah po seji.	Učenci sedijo v isti sobi za seboj. Učitelj jih usklajuje pri iskanju odgovorov na vprašanja.
Predstavitve rezultatov	Vsak učenec/skupina predstavi rezultate raziskave.	Vsak študent/skupina predstavi rezultate raziskave v konferenčni sobi. Spletna orodja: Canva, Padlet, Google diapozitivi itd.	Učenci bodo po vrsti predstavili odgovore na vprašanja. Spletna orodja: Jamboard



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Znanost

Razred: 4

Tema: Elektrifikacija

Opis

Učitelj sestavi seznam vprašanj in pojmov, ki bodo vodila študentove znanstvene raziskave o elektrifikaciji:

Pojmi: naelektrjenje, prevodna telesa, izolacijska telesa.

- Kaj je elektrifikacija?
- Kako lahko naelektrimo telesa? Eksperimentirajte.
- Kaj so prevodna telesa? Toda tiste izolacijske? Primeri.
- Kako se naelektrjenje kaže v prevodnih telesih? Kaj pa izolacijske?

Na načrtovanih spletnih srečanjih učitelj študentom olajša pridobivanje znanstvenega znanja in razumevanje, kako znanje napreduje.

Študenti razlage posredujejo drugim kolegom, jih soočajo, utemeljujejo/argumentirajo, ocenjujejo in pridobljeno znanje uporabljajo v novem kontekstu.

Primeri virtualnih poskusov:

- elektrificiranje vatranih kroglic z naelektrnim ravnilom;
- dviganje las z elektrificiranimi baloni;
- dvigovanje listov ali kroglic iz aluminijaste folije.



Primeri uporabe v učilnici

2. Predmet: Književnost

Razred: 5

Tema: "Mali princ" Antoina de Saint-Exupéryja (interpretacija besedila)

Opis

Učitelj med poukom na spletu predstavi kratek, a pomenljiv delček književnega dela. Učenci postavijo in zapišejo morebitna vprašanja o literarnem delu. Učenci narišejo planet malega princa (dobra semena, slaba semena, baobabe, vrtnico ...) in iz besedila izpišejo podatke o odkritih predmetih. Nato jih objavi ter predstavi in razloži risbo. Zaključujejo in razmišljajo o dogajanju v pripovedi. Za povratno informacijo učenci narišejo in opišejo svoj planet, kot si ga predstavljajo. Narejena je virtualna razstava planetov.

3. Predmet: Kemija

Razred: 8

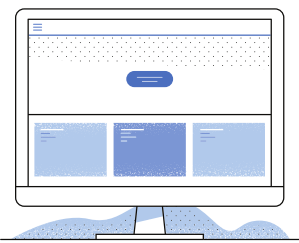
Tema: Učinki izkoriščanja apnenca

Opis

Dijaki imajo nalogo raziskati vplive rudarjenja apnenca na okolje. Organiziran je virtualni brainstorming, v katerem dijaki postavljajo vprašanja, na katera bodo iskali odgovore: kakšne so prednosti in slabosti rudarjenja apnenca? Kako vpliva na gospodarstvo in okolje itd.?

Učenci opravijo svoje raziskave in jih prenesejo v vizualno obliko z uporabo različnih aplikacij. Delajo v skupinah.

Med spletno uro skupine predstavijo ustvarjena gradiva. Kolegi dopolnjujejo. Na koncu sledijo zaključki, ustvarjena gradiva pa se objavijo na FB in šolskih spletnih straneh.



Primeri uporabe v učilnici

4. Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 8

Tema: Izbira prave srednje šole

Opis

Seznam srednjih in strokovnih šol iz izobraževalne ponudbe občine je objavljen na paleti. Temu sledi možganska nevihta, kjer dijaki postavljajo vprašanja o obstoječih srednjih šolah in profilih.

-Kaj veš o izbrani srednji šoli?

-Kakšne profile ponuja izbrana srednja šola?

-Kakšna dela si lahko po končani izbrani srednji šoli?

Učenci dokumentirajo in izpolnijo Google dokument v skupni rabi. Nato med spletno uro skupaj analizirajo dokument. Na koncu dijaki izpolnijo skupni dokument, v katerem izrazijo svoje možnosti za želeno srednjo šolo.

Dijaki s PIP

5. Predmet: Glasbena vzgoja

Razred: 7

Tema: Otroška folklor

Opis

Učenci si ogledajo videoposnetek glasbenega ansambla, ki izvaja otroško folklorno pesem. Nato učenci ob koordinaciji učitelja oblikujejo svoj seznam vprašanj, ki bodo zapisana na virtualni tabli:

-Kakšen je naslov pesmi?

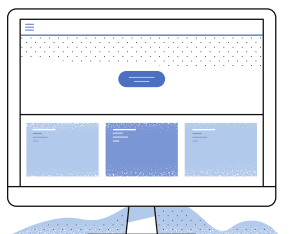
-Kdo tolmači?

-Katera orodja se uporabljajo?

-Kakšen je glasbeni ritem?

-Iz katere regije prihaja pesem? In tako naprej

Učenci iščejo odgovore na ta vprašanja. Na koncu učenci predstavijo svoje odgovore in nato izvedejo pesem.



Igrifikacija

Na začetku je treba razlikovati med učenjem, ki temelji na igrah, in igrifikacijo.

Učenje skozi igro je pogosto uporabljena metoda in med učenci zelo priljubljena. Igra (digitalna ali ne) služi kot podpora učenju in mu hkrati daje zabaven pridih. Ta kategorija vključuje igro igranja vlog, Answer-Throw-Question, ekipna tekmovanja, uganke itd. Nekatere pogosto uporabljene aplikacije za učenje na podlagi iger so Kahoot!, LearningApps, Wordwall, StudyStack, Genially itd.

Igrifikacija vključuje uvajanje oblikovalskih elementov, značilnih za digitalne igre, v izobraževalne dejavnosti. Scenarij vsebuje elemente zgodbe, včasih like, v katerih se udeleženec sooča z različnimi izzivi. Rešiti mora več nalog, da pride do konca zgodbe in dobi nagrado. Prehojena pot je posuta z ovirami, ki jih je treba premagati. Dejavnosti so zelo privlačne, za spodbudo učencem pa je mogoče podeliti značke ali druge razpoznavne znake.

Igre Escape the Room so postale zelo priljubljene in imajo to prednost, da jih lahko učitelj razmeroma enostavno ustvari, tako da lahko na podlagi ciljev ustvari zasnovo igre. Načeloma lahko Google Slides, Google Sites itd. uporabite za ustvarjanje tovrstnih iger. Seveda obstajajo bolj izpopolnjene igre, kot so Scratch, PictoBlox, ClassCraft, Minecraft itd.



Učenje na podlagi iger

Igra	Iz oči v oči	Na spletu	Na spletu, otroci s PIP
Igranje vlog	Učitelj uvede igro. Učenci dobijo vloge, pripravijo igro, jo igrajo.	Učitelj predstavi igro. Učenci prejmejo vloge, pripravijo igro v razdelilnicah, jo odigrajo.	Učitelj predstavi igro. Dijaki dobijo besedilo in vloge v isti učilnici. Interpretirajte vloge po zapisanem besedilu.
Križanka	Učenci dobijo delovne liste z uganko in jo morajo rešiti.	Učenci dostopajo do interaktivnega delovnega lista z uganko in jo dokončajo. Spletno orodje: Liveworksheets, Wizer.me	Učenci dostopajo do interaktivnega delovnega lista z uganko in jo dokončajo. V rebusu bodo namesto definicij slike pojmov. Spletno orodje: Liveworksheets



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Državljska vzgoja

Razred: 4

Tema: Družina

Opis

Učitelj uporabi IGRO VPRAŠANJA. Ali lahko zapišete besedo, povezano s temo lekcije? (Na primer družina, mati, oče, hiša itd.)

Učenci postavljajo vprašanja, da bi našli namige o tej besedi. Postavite vprašanja neposredno ali prek klepeta. Zmagovalec je tisti, ki ugame besedo, in postane naslednji, ki se domisli nove besede, ki jo drugi ugibajo.

2. Predmet: angleščina

Razred: 5

Tema: Verbalna in neverbalna komunikacija

Opis

Učitelj izpolni naključno kolo (Wordwall) z vprašanji o različnih temah (npr. najljubša hrana, najboljši prijatelj, ime ljubljénčka, najbolj vznemirljiva izkušnja v šoli itd.). Učenci predlagajo odgovor; kolo se vrti in vsi odgovarjajo. Učitelj opazuje izraze učencev. Ko izčrpamo vprašanja, izžrebamo ekipe in nadaljujemo z naslednjo igro, mimiko. Vsaka ekipa mora uganiti besedo, ki jo učenec iz nasprotne ekipe razloži s kretnjami. Zmaga ekipa, ki ugame največ besed. Učitelj izpostavi razlike in podobnosti med vrstami sporazumevanja. Dejavnost poteka v konferenčni sobi.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Matematika

Razred: 7

Tema: Območja

Opis

Učitelj ustvari kviz z Learningapps z uporabo igre Horse Race v Learningapps. Problemi izračunavanja površine so predstavljeni v različnih kontekstih. Pri spletni uri so učenci razdeljeni v štiri ekipe, ki se bodo pomerile med seboj. Začetek je dan in učenci sodelujejo. Zmagovalci tekmovanja bodo nagrajeni z dobrimi ocenami.

4. Zadeva: ITC

Razred: 6

Tema: Uporaba naučenih aplikacij

Opis

Ko se naučijo uporabljati različne aplikacije, učitelj prosi učence, da ustvarijo igro na določeno temo. Na primer: varovanje okolja. Nato morajo učenci pojasniti, kako so ustvarili igro, katere programe so uporabili in kako deluje. Igre bodo objavljene na platformi za vzajemno testiranje.

Dijaki s PIP

5. Predmet: Športna vzgoja

Razred: 5

Tema: Vrnitve iz kraja

Opis

Učitelj učencem pokaže pravilne obrate in jih nagovori, da nastopijo pred kamerami. Nato se igrajo igro, kjer učitelj izkliče obrat, učenci pa ga izvedejo, čemur sledi obratna smer. Tisti, ki se zmotijo, so izločeni, dokler en učenec ni razglašen za zmagovalca.



Igrifikacija

Igra	Iz oči v oči	Na spletu	Na spletu, otroci s PIP
<p>Pobegnite iz sobe</p>	<p>Učitelj igro predstavi. Učenci igro igrajo individualno ali v skupinah. Igra je ustvarjena na spletni platformi.</p>	<p>Učitelj predstavi igro. Učenci igrajo igro posamezno ali v skupinah. Spletna orodja: Google Slides, Google Sites, Genial.ly itd.</p>	<p>Učitelj predstavi igro. Predlagane so samo 2-3 naloge z nizko težavnostno stopnjo, ki jih lahko učenec reši individualno. spletna orodja:</p>
<p>Classcraft</p>	<p>Učitelj igro predstavi. Učenci igro igrajo posamično ali v skupinah. Igra je prednastavljena na platformi Classcraft</p>	<p>Učitelj predstavi igro. Učenci gredo skozi frontalno igro. Učitelj koordinira. Spletna orodja: Classcraft</p>	<p>Učitelj predstavi igro. Učenci gredo skozi igro individualno, s pomočjo učitelja. Spletna orodja: Classcraft</p>



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Državlјanska vzgoja

razred: IV

Tema: Otrokovе pravice

Opis

Kako lahko otrokom pomagata bolje spoznati svoje pravice?

Skozi načrtovano srečanje izvorna igra Escape the Room, kjer imajo učenci 60 minut časa za dokončanje uganke z uporabo namigov, ugank in skritih predmetov, ki imajo kot rešitev oporočne pravice, ki jih morajo odkriti, er in on jih razume. Po vsaki rešeni nalogi dobijo košček za dokončanje sestavljanke.

Prednost je, da vsi učenci prispevajo k skupnemu učenju in večji povezanosti z zabavnimi in privlačnimi nastavitvami, ki so zasnovane za različne tipe osebnosti.

2.Predmet: Jezik in slovstvo

Razred: 6

Tema: Elementi medkulturnosti. Evropski simboli.

Opis

To je igra tipa Escape the Room. Učenci morajo pobegniti iz sobe, če pravilno rešijo različne naloge in najdejo namige (o zastavi, himni, zgodovini, literaturi in osebnostih iz Evrope). Če se jim zatakne, imajo pravico pomagati. Končno odkrije ključ in pobegne iz sobe.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: angleški jezik

Razredi: 5.-8

Tema: Alica v čudežni deželi

Opis

Igra Escape the Room. Učenci gredo po Alicinih stopinjah v čudežni deželi. Spoznajo različne like iz romana. Na vsakem srečanju morajo rešiti nalogo; če jo pravilno rešijo, dobijo geslo za izhod iz te sobe. Naloge so s področij, kot so medijska pismenost, književnost, logika in pronicljivost. Na koncu igre učenci prejmejo nagrado.

4. Predmet: Matematika

razred: VIII

Tema: Piramida

Opis

Učitelj nastavi nastavitve za igro Classcraft. Ustvarite scenarij, dopolnite podatke v sistemu, ustvarite razred in oblikujte naloge (problemi z izračunom ploščin in prostornin za piramide). Učenci izberejo svoje like in nato rešujejo naloge, da pridejo do konca. Na poti prejmejo nagrade, a tudi kazni.



Feynmanova tehnika

Nobelov nagrajenec za fiziko Richard Feynman je v štirih korakih orisal način, po katerem lahko vsak koncept, ne glede na to, kako zapleten je, postane dostopen vsakemu študentu.

Korak 1. Izberite temo, ki se želite učiti, in zberite informacije o njej, izražene čim bolj preprosto.

2. korak. Razložite to temo 12-letniku z uporabo preprostih besed in izrazov.

3. korak. Ponovno preberite informacije, nato jih popravite in še bolj poenostavite izraz.

Korak 4. Ista tema je predstavljena drugim ljudem, pri čemer se preveri, ali je njihovo razumevanje konceptov popolno.

Koraki	Iz oči v oči	Na spletu	Na spletu, otroci s PIP
Zbiranje in sistematizacija informacij	Učitelj zbira in sistematizira informacije	Učitelj zbira in sistematizira informacije	Učitelj zbira in sistematizira informacije
Pregled razlage	Učitelj razlago predela, še bolj poenostavi.	Učitelj razlago predela, še bolj poenostavi.	Učitelj razlago predela, še bolj poenostavi.
Dopolnitev poenostavljen e razlage	Učitelj najde najpreprostejšo razlago, tako da jo vsi učenci razumejo.	Učitelj najde najpreprostejšo razlago, tako da jo vsi učenci razumejo.	Učitelj najde najpreprostejšo razlago, tako da jo vsi učenci razumejo. Pomagajo mu vizualne podpore.
Poenostavite v razlage	Učitelj razlaga učencem v preprostem jeziku. Postavljajo vprašanja.	Učitelj razlaga učencem v virtualnem razredu, v preprostem jeziku. Postavljajo vprašanja.	Učitelj razlaga učencem v virtualni sobi za počitek v preprostem jeziku. Postavljajo vprašanja.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Geografija

Razred: 4

Tema: Karpati

Opis

1. korak: Učitelj išče informacije in vire o Karpatih, jih sistematizira in posreduje učencem.

2. korak: Učenci povedo, kaj si želijo o Karpatih. Z uporabo video virov učitelj razloži vsebino lekcije in razjasni vse pomisleke učencev. Nato prosite nekaj študentov, naj tako kot učitelj predstavijo dejstva o Karpatih.

3. korak: Učitelj poenostavi razlago in ohrani bistvo vsebine o Karpatih. Uporabite virtualni zemljevid.

4. korak: Učitelj se vrne s poenostavljeno različico informacij. Nekaj študentov pred svojimi kolegi predstavi usvojeno vsebino, dopolnjeno s svojimi izkušnjami s planinskih izletov. Nato mora vsak otrok predstaviti novo gradivo, ki bo poslano učitelju v razredni skupini.



Primeri uporabe v učilnici

2. Predmet: Književnost

Razred: 8

Tema: Fonetika (povzetek)

Opis

1. korak. Učitelj izdela rekapitulacijsko shemo pojmov fonetike.

2. korak. Učence prosite, naj zamenjajo vloge in razložijo vsak koncept posebej. Izbrani so štirje učenci, vsak razloži del sheme (razvrstitev glasov, delitev na zloge, dobre skupine, ujemanje črka-glas). Ostali učenci lahko posredujejo, če so informacije napačne ali želijo dodatna pojasnila. 3. korak. Vsak »učitelj« si zapiše popravljene razlage na virtualno tablo.

Korak 4. Končno so popravljena gradiva objavljena v razredni skupini.

3. Predmet: Matematika

Razred: 6

Tema: Pitagorov izrek

Opis

Korak 1. Učitelj ustvari vir o Pitagorovem izreku. Nato dokumentira njegovo življenje in delo.

Korak 2. Učitelj učencem razloži izrek, da ga razumejo. Reši nekaj vaj, v katerih je uporabljen izrek. Preverite, ali so vsi učenci razumeli.

Korak 3. Izhajajoč iz vprašanj, ki so jih postavili učenci, učitelj pregleda svoje razlage. Izrek tudi izrazi s preprosto formulo.

4. korak. Objavite formulo in prosite študente, naj jo uporabijo v aplikaciji izrek-praktika.



Primeri uporabe v učilnici

4. Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 8

Tema: Električna energija in vpliv njene proizvodnje na okolje

Opis

Korak 1. Učenci v skupni Google dokument zapišejo vse, kar vedo o elektriki. Učitelj poučuje novo vsebino med spletno uro.

Korak 2. Učenci analizirajo in dopolnijo informacije ter jih pregledajo. Učitelj ugotovi, česa učenci niso razumeli in to še enkrat razloži v dostopnejšem jeziku.

Korak 3. Učenci pregledajo dokument, zaradi česar je vsebina še bolj enostavna.

Korak 4. Učenci bodo razdeljeni v pare in razporejeni v delovne sobe. Nato si bodo drug drugemu pojasnili naučeno lekcijo.

Dijaki s PIP

5. Predmet: Matematika

Razred: 7

Tema: Paralelogram

Opis

Korak 1. Učitelj zbira slike paralelograma v različnih konfiguracijah v realnem svetu.

2. korak. Učitelj učencem pokaže slike in informacije o paralelogramu in kako izračunati njegov obseg. Študentom razloži obod v najbolj preprostem možnem jeziku.

Korak 3. Učitelj učencem ponudi kviz z dvema nalogama, ki jih morajo rešiti. Ugotovite, ali učenci še vedno potrebujejo razumevanje in še bolj poenostavite razlage.

Korak 4. Učenci imajo nalogo, da izračunajo obseg svoje sobe in nato svojim sošolcem razložijo, kako so ga našli.



Izkustveno učenje

Najučinkovitejša učna metoda se pogosto šteje za izkustveno, saj učencem omogoča izkušnjo in refleksijo pojavov. Cikel izkustvenega učenja, ki ga je razvil teoretik izobraževanja David Colb, je sestavljen iz štirih stopenj:

1. Učenci se vključijo v neposredno izkušnjo, povezano z lekcijo.
2. Učenci razmišljajo o svojih izkušnjah in o njih razpravljajo z vrstniki.
3. Učenci iz svojih izkušenj naredijo splošne zaključke.
4. Učenci uporabljajo svoje učenje v različnih kontekstih.

Koraki	Iz oči v oči	Na spletu	Na spletu, otroci s PIP
Izkušnje	Učenci sodelujejo pri eksperimentu.	Učenci doma naredijo poskus.	Učenci doma med poukom ob vodstvu učitelja naredijo preprost poskus.
Odsev	Učenci razmišljajo in delijo informacije o eksperimentu s svojimi vrstniki.	Učenci razmislijo in predstavijo poskus svojim vrstnikom z uporabo aplikacije: Flipgrid	Učitelj postavlja vprašanja o poskusu. Učenci odgovarjajo. Spletno orodje: Discord
Analizirajte	Učenci analizirajo rezultate, pridobljene med poskusom, posplošujejo, sklepajo.	Učenci analizirajo rezultate, pridobljene med poskusom, posplošujejo, sklepajo. Izpolni se v aplikaciji. Spletno orodje: Canva	Učenci postavljajo vprašanja o poskusu. Učitelj odgovarja. Učenci pišejo v zvezke.
Vadite	Uporabite rezultate v novih kontekstih v razredu.	Uporabite rezultate v novih kontekstih, individualno, doma. Rezultati so predstavljeni na spletu. Spletno orodje: Canva	Uporabite rezultate v novih kontekstih, individualno, doma. Rezultati so predstavljeni na spletu: Liveworksheets



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Znanost

Razred: 4

Tema: Deli rastline in njihova vloga

Opis

Učitelj učencem naroči, naj doma izvedejo poskus:

Beli nagelj postavite v kozarec vode z dodanim malo črnila. Opazuj modro obarvanost cvetnih listov in se pogovarjaj s sošolci. Skupaj analizirajte poskus in razložite rezultat. Zabeležite delo v skupni Google dokument, ki ga zagotovi učitelj. Ponovite poskus z različnimi cvetovi in barvami črnila, da dobite različno obarvane cvetne liste.

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema: Pripovedno besedilo v verzih

Opis

Učitelj predlaga metodo zvezd, s poudarkom na KDO?, KAJ?, KDAJ?, KAKO? in ZAKAJ? z učenci, ki obravnavajo zahteve in izpolnjujejo interaktivni list.

Odgovori so predstavljeni, obravnavani in analizirani. Poudarjene so personificirane vloge likov in moralizatorski vidik dela, ki cilja na človeške hibe, kot sta hvalisanje in laganje. Učenci bodo opravili dejavnost "odmor za pico" in oblikovali sliko kot pico, ki vključuje:

- a) Alternativni naslov pesmi;
- b) Tri besedilne ključne besede;
- c) Trije občutki iz književnega dela (ustno obravnavani);
- d) Sporočilo ali nasvet za lik (ob ustni obravnavi);
- e) Osebni primer teme (obravnavava ustno).

Ali lahko ponovite dejavnost z drugim odlomkom literarnega dela?



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Znanost

Razred: 6

Tema: Disperzija

Opis

Učenci pred kamero doživijo naslednji fenomen: na gladko podlago s flomastrom rišejo različne figure. Nato jih prelijemo z vodo. Pod vplivom vode se risba odlepi od gladine in zaplava na vodi. Učenci razmišljajo o pojavu, si pripovedujejo svoje izkušnje in pokažejo svoje risbe.

Naslednji korak preveri, ali je mogoče lebdečo risbo prenesti na drugo površino in kaj se v tem primeru zgodi. Ali lahko z učiteljem razložite pojave med poskusom in prepoznate principe, na katerih temelji njihova proizvodnja?

Nazadnje, ali bi lahko to metodo uporabili za nanašanje odtisov na različne predmete? Nastale izdelke poslikam in objavim na Padletu.



Primeri uporabe v učilnici

4. Predmet: Likovna vzgoja

Razred: 5

Tema: Narava

Opis

Učitelj napove temo in na učno platformo postavi naloženo povezavo, ki prikazuje korak za korakom izdelavo slike. Vsak učenec bo izkusil izdelavo slike doma po korakih, prikazanih na povezavi, ki jo je objavil učitelj. Nato bodo dijaki razmišljali o izdelanih delih in med spletno uro s svojimi kolegi delili, katere tehnike so uporabili, kakšno barvno paleto, kaj so želeli na tej sliki poudariti in kakšna čustva želijo vzbuditi pri gledalcu.

Nato skupaj analizirajo, kako je mogoče s tehnikami, s katerimi dosežejo, izboljšati različne vizualne učinke. Po pogovorih učenci retuširajo delo in nato sliko slike objavijo na virtualni razstavi na Padletu.

Otroci s PIP

Predmet: Matematika

Razred: 6

Tema: Verjetnosti

Opis

Učenci med spletno uro izvedejo naslednji poskus:

Desetkrat vrzite kocko in pogledjte, kolikokrat se je pojavil določen obraz.

Vrzite kocko 20-krat in znova preštejte, kolikokrat se je pojavil ta obraz.

Vrzite kocko 30-krat in pogledjte, kolikokrat se je pojavil ustrezni obraz.

Nato razmišljajo o rezultatih in jih delijo. Učitelj jih vodi s pomožnimi vprašanji, da opazijo, da s ponavljanji dobimo več enakih rezultatov. Nato poskus ponovite, vendar za obraze z različnim številom točk. Na koncu sklenejo.



Seveda se lahko uporabijo tudi druge učinkovite metode. Učitelj bo izbral najprimernejše, da bo poučevanje čim bolj učinkovito in učenčeva učna izkušnja čim bolj popolna.

2.3. Dobre prakse spletnega poučevanja

Zaradi pomanjkanja izkušenj s spletnim poučevanjem je vsak učitelj med pandemijo poskušal uporabiti različne metode, ki bi mu pomagale pri pouku. Omenil bi štiri primere dobre prakse, identificirane na evropski ravni v prvem semestru obstoja projekta.

Zapisovalci

Ta praksa ni le preprosto pisanje zapiskov, temveč dejavnost, organizirana s ciljem, da bo vsak učenec ob koncu lekcije imel koristi od kakovostnih zapiskov, ki mu bodo omogočili razumevanje poučene vsebine. Kako deluje? Učitelj učencem dodeli zapiske za eno zaporedje lekcij v dokumentu, ki ga je mogoče deliti, kot je Google Dokumenti.

Iz lekcije izluščijo glavne misli in jih zapišejo v dokument. Dokument z opombami na koncu koristi vsem študentom.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema: Trenutki predmeta

Opis

Učitelj učencem pove, da ima težave s tipkovnico; ne zna tipkati in jih prosi, naj si med razlago lekcije delajo zapiske. Besedilo razdeli na fragmente, identificira osebe, poda informacije o kraju in času dejanja, izpostavi pomembna dejanja v kronološkem zaporedju in poimenuje trenutke subjekta s posebnimi značilnostmi in primeri. Nato prosite študente, naj objavijo svoje zapiske. Za naslednji razred popravijo zapiske, jih dopolnijo in izdelajo model zapiskov, ki ga predstavijo razredu.

2. Predmet: Matematică

Razred: 7

Tema: Paralelogram

Opis:

Učitelj določi učence, ki bodo zapisovali. Nato učencem predstavi paralelogram in njegove lastnosti. Študent zapiše definicijo v skupni Googlov dokument. Drugi ugotavlja lastnosti. Nato rešite tri preproste probleme. Naslednji trije učenci si med reševanjem nalog delajo zapiske. Na koncu učitelj preveri, ali so zapiski pravilni.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Književnost

Razred: 4

Tema: Samostalnik

Opis

Učitelj novo vsebino predstavi na spletu in učencem naroči, naj si za vsako slovnično kategorijo samostalnika naredijo podrobne zapiske, ki jih spremljajo primeri.

Samostalnik je del govora, ki poimenuje bitja, stvari in pojave narave.

vrsta samostalnika (občni, lastni);

število samostalnika (ednina, množina);

spol vsebine (moški, ženski, srednji).

Vsakemu študentu je dodeljeno snemanje drugačnega zaporedja. Delajo v standardnem dokumentu, google docs. Vsi učenci imajo dostop do zapiskov.

4. Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 6

Tema: Vrste zgradb

Opis

Pouk poteka preko spleta. Nekaj učencev je določenih, da si skozi lekcijo podrobno zapisujejo zgradbe v kraju: stanovanjske stavbe, izobraževalne zgradbe, upravne stavbe, kulturne zgradbe itd. Vsak učenec bo posnel drugačno zaporedje in navedel primere stavb na določeni destinaciji. Delo poteka v standardnem dokumentu (google docs ali drug). Končno imajo vsi učenci dostop do zapiskov.



Samonadzor

Samonadzor je učinkovita tehnika, ki se uporablja za izboljšanje upravljanja s časom. To je sestavljeno iz določitve rokov za izvedbo nekaterih nalog ali faz nekaterih dejavnosti. Vsako orodje, ki omogoča določanje rokov, je primerno za samonadzor. Tako lahko učenec opravi svoje naloge pravočasno, če vas ne moti.

Tehnika je uporabna tudi pri delu na projektih, saj je mogoče določiti roke za različne faze in se tako izogniti zamudam pri dokončanju dejavnosti.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Znanost

Razred: 5

Tema: Skrivno življenje rastline

Opis

Učitelj učence razdeli v štiri skupine in vsaki skupini da nalogo, da posadi semena določene vrtnine. Ustvarite skupino Linoit, kjer bodo opisani dogodki in objavljene slike razvoja novega obrata v različnih fazah. Semena damo kaliti v temo; po dveh dneh jih odnesemo na svetlo, po kalitvi pa jih postavimo v lončke. Študentje določijo svoje roke za vsako stopnjo na Linoitu.

Ko rastlina vzklije, učenci delijo vidike svojih eksperimentov v virtualnih učilnicah. Na koncu vsaka skupina naredi video gradivo o fazah eksperimenta, v katerem predstavi svoja opažanja, zaključke ter slike in videe, ki so jih naredili, ga predstavi celotnemu razredu in nato objavi na Linoit.

2. Predmet: Književnost

Razred: 5

Tema: Glagol

Opis:

Učitelj predlaga spletni projekt, ki vključuje več dejavnosti. Učenci izdelajo gantogram projekta in določijo roke za vsako podaktivnost. Na ta način si zagotovijo, da bodo projekt lahko oddali.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Državlјanska vzgoja

Razred: 4

Tema: Oseba. Kdo sem jaz?

Opis

Učitelj ponudi dokument Google Dokumenti, ki ga učenci izpolnijo posamično in vsebuje te naslove:

Ime in priimek, spol, barva oči, barva las, starost, najljubša dejavnost, najljubša hrana, ljubljeneček ali najljubša žival, najljubša barva in šolski prijatelj.

Določen je rok za izvedbo.

Učenci nato preberejo odgovore svojih vrstnikov in poiščejo skupne točke. Za to nalogo je določen drug rok. Med spletnim srečanjem študentje razpravljajo o povezavah, ki so jih ugotovili.

4. Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 8

Tema: Moj prihodnji poklic

Opis

Vsak študent izdela dokument, v katerem navede naloge, roke in potrebna znanja za svoj bodoči poklic. To vključuje prepoznavanje idealnega profila, srednje šole in kariernih možnosti. Učenci spremljajo svoj napredek in vseskozi dajejo komentarje. Učitelj je obveščen o opravljeni nalogi.

Dijaki s PIP

5. Zadeva: angleščina

Razred: 7

Tema: Resnica ali legenda?

Opis

Učitelj deli slike svetovnih čudes v učilnici. Študenti morajo raziskati in objaviti informacije o njih v rubriki Naloge do danih rokov. Nazadnje se sestavi portfelj s slikami in zbranimi informacijami.



HyFlex

Model HyFlex študentom omogoča izvajanje učnih dejavnosti tako sinhrono kot asinhrono, ne glede na to, ali se izvajajo na spletu ali iz oči v oči. Pri tem hibridnem modelu se učenci odločijo za eno od dveh možnosti. Učitelj izvaja tečaje na spletu ali v živo.

Odsotni učenci lahko sodelujejo od doma tako, da se povežejo z učilnico ali asinhrono pregledajo gradiva, ki jih zagotovi učitelj. Prednost je, da se lahko vsak učenec odloči, kdaj se bo učil, in opravi lekcijo v svojem tempu.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Zgodovina

Razred: 4

Tema: Naši predniki. romunska etnogeneza

Opis

Učitelj vodi pouk v učilnici, učenci na daljavo pa se vključijo preko Google Classroom. Soba je urejena za jasno vidljivost, pouk pa je posnet za asinhrono gledanje.

2. Predmet: Matematika

Razred: 5

Tema: Aritmetična sredina

Opis

Učitelj ustvari vir s teoretičnimi in praktičnimi komponentami lekcije aritmetičnih povprečij z uporabo programa Livresq. Učenci obiskujejo interaktivni pouk preko spleta, pod nadzorom učitelja. Tisti, ki ne sodelujejo na spletu, opravijo lekcijo individualno. Povezava je v skupni rabi v Google Učilnici za dostop.

3. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema: Oglas

Opis

V tej hibridni lekciji učitelj razpravlja o uspešnih oglaševalskih komponentah. Dijaki ustvarijo oglase za svoje najljubše knjige (plakate in zvočne posnetke izbranega odlomka), ki jih do določenega roka objavijo na platformi. Drug razred oceni te oglase, izbere zmagovalca na podlagi točkovanja in zmagovalec eno uro predstavlja knjigo v tem razredu.



Primeri uporabe v učilnici

4. Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 8

Tema: Intervju

Opis

Učenci, ki bodo fizično sodelovali, bodo razdeljeni v skupine. Nekateri bodo delodajalci, drugi kandidati pa bodo povabljeni na razgovor. Tisti, ki sodelujejo prek spleta, bodo pomožni opazovalci. Študenti se na podlagi predhodno osvojenih pojmov naučijo, kako se predstaviti na razgovoru. Nato se bodo izvajale vloge in simulirali zaposlitveni razgovori. Ostali se bodo opredelili do izpolnjevanja predhodno predstavljenih zahtev.

Dijaki s PIP

5. Predmet: Matematika

Razred: 8

Tema: Poliedri

Opis

Učenci, ki fizično sodelujejo pri učni uri, pokažejo tistim, ki sodelujejo na spletu, različne poliedre. Morajo jih prepoznati. Učenci, ki sodelujejo na spletu, razredu pokažejo slike poliedrov in razred jih mora prepoznati. Nato vsi na internetu poiščejo bolj nenavadne konstrukcije z enakimi oblikami poliedrom, ki so se jih naučili, in jih predstavijo razredu.



Elektronski strokovni pregled

Ta praksa študentom omogoča, da ustvarijo vire za to vrsto ocenjevanja. Ampak ne le to. Gradivo znajo komentirati; pregledovati dela, pisati raziskovalne naloge ipd.

Dijaki oblikujejo in predlagajo naloge, jih pošljejo vrstnikom, ti pa jih ocenijo. Včasih kolegi predstavijo svoja gradiva. Učenje poteka skozi pogosto interakcijo med učenci.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Književnost
Razred: 8
Tema: Test usposabljanja

Opis

Učitelj predlaga vaje za nacionalno preverjanje znanja kot interaktivni delovni list z Liveworksheets. Učenci rešijo test in rešitev objavijo na Učilnici. Nato izvedejo medevalvacijo na podlagi lestvice, ki jo podajo učitelji.

2. Predmet: Likovna vzgoja
Razred: 6
Tema: Slikarska obravnava

Opis

Spletnim učencem se pokažejo slike različnih madežev in jih prosi, da prepoznajo, katere vrste madežev so. Nato morajo takšne madeže narediti s posebnim orodjem. Nato se učenci razdelijo v pare in razporedijo v delovne sobe. Učenci v vsakem paru ocenjujejo delo svojega kolega. Na koncu se pridobljene slike pregledajo in objavijo na virtualni oglasni deski.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Književnost

Razred: 4

Tema: Pripovedovalčevo življenje in dejavnosti

Opis:

Učitelj uvede učno uro, učenci pa izberejo zaporedje iz ponujene sheme. Nato ustvarijo vsebino in jo naložijo v Prezi.

Avtor:

Kdo je bil...?

Otroštvo in izobraževanje

Prijateljstvo z...

Literarna dejavnost

V naslednji uri pride do spletne medevalvacije, ki vodi do obsežnega gradiva o življenju in delu pripovedovalca Iona Creangăa.

4. Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 8

Tema: Tradicionalne metode pridobivanja električne energije

Opis:

Študenti izberejo način proizvodnje energije, razvijejo vir z individualno študijo in izvedejo medsebojni pregled, kar ima za posledico izboljšan končni izdelek.

Dijaki s PIP

5. Predmet: Geografija

Razred: 5

Tema: Večja človeška naselja

Opis:

Učenci uporabljajo digitalni učbenik in opisujejo predstavljene slike. Nato identificirajo države na naključno urejenih slikah, ki prikazujejo določene konstrukcije, vrstniki pa ocenjujejo njihovo delo.



Sklepi

Te prakse zelo pomagajo pri uspehu spletne lekcije. Vsaka dejavnost lahko postane učinkovitejša, če se uporablja pravilno in vključuje navdih. Opozarjamo pa, da je treba uporabljati sodobne učne metode ter ustrezna digitalna orodja in vire.

Webografija

<http://mentoraturban.pmu.ro/sites/default/files/ResurseEducationale/Modul%205%20TIC%20in%20educatie.pdf>

<https://digitalskills.edukopro.com/wp-content/uploads/2022/08/Romanian-Digiskills-Booklet-of-selected-Practices.pdf>

<https://education.ec.europa.eu/ro/focus-topics/digital-education/action-plan>

http://sli.bnu.edu.cn/uploads/soft/200802/2_2018008721.pdf

<https://www.viewsonic.com/library/education/8-flipped-classroom-examples/>

<https://grendelgames.com/serious-games-gamification-and-game-based-learning-whats-the-difference/>

<https://fs.blog/feynman-technique/>



Spletna orodja za ustvarjanje izobraževalnih vsebin in za spletno ocenjevanje

Partner:

SGIC

Spletna orodja so nepogrešljiva pri spletnem izobraževanju. Ravno zato morajo imeti učitelji in učenci digitalne veščine za uporabo teh orodij. Akterji, vključeni v izobraževalne dejavnosti, morajo biti sposobni komunicirati na spletu, uporabljati vire in ustvarjati svoje vire ter ocenjevati na spletu.

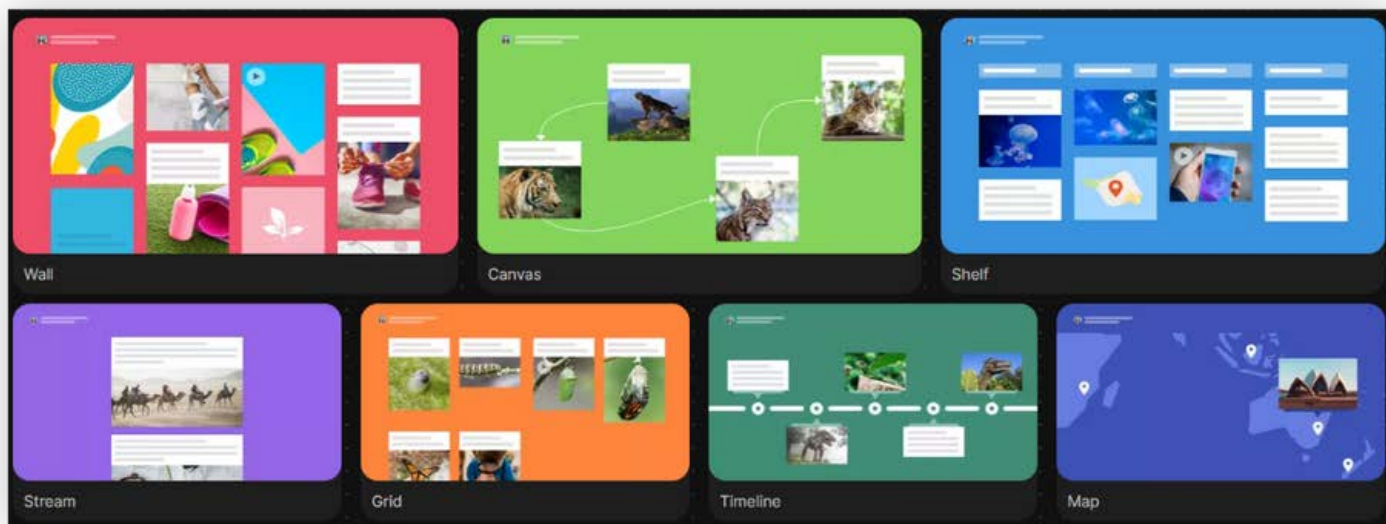
V tem modulu bomo na kratko predstavili nekaj orodij za vse to.

Orodja za komunikacijo

Padlet

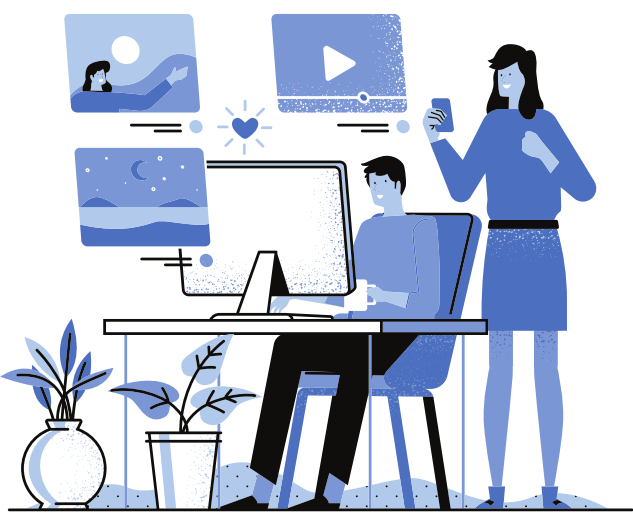
Padlet je orodje, ki omogoča ustvarjanje plem oglasnih desk, kjer lahko objavljate sporočila, vstavljate slike, video materiale in povezave, nalagate dokumente, delate avdio-video posnetke itd. Je enostaven za uporabo. Do njega lahko dostopate s skupno povezavo. V spletni šoli je koristno, ker si lahko ogledate rezultate dela učencev, ki so objavljeni na tabli. Prednost predstavlja, da lahko na isti strani dela več ljudi hkrati, kar je koristno tudi pri skupinskem delu.





Program se lahko uporablja za različne dejavnosti:

- Brainstorming;
- Memorator - lahko objavite najpomembnejše ideje in pojme iz lekcije;
- Zbirka didaktičnega gradiva;
- Izdelava mentalnih zemljevidov;
- izdelava plakatov ipd.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Glasba in ritem

Razred: 4

Tema: Telesno udarne igre

Opis

Učitelj učencem predlaga nekaj glasbenih iger s telesnimi tolkali, ki naj jih vadijo med aktivnostjo in po njenem izvajanju:

<https://www.youtube.com/watch?v=hwTwt4oIW3U>

<https://www.youtube.com/watch?v=XIKWfgX6qAY&t=15s>

Dijaki bodo posamično na Padletu, ki ga bo profesor dal na voljo razredni skupini, vstavili najljubšo igro body percussion. Vstavijo lahko tudi videoposnetek, na katerem izvajajo vajo body percussion.

2. Predmet: romunski jezik in književnost

Razred: 6

Tema lekcije: Otroštvo

Opis

Dijaki objavljajo fotografije sebe in svojih staršev kot otrok in snemajo intervjuje s starši o dogodkih iz otroštva. Ustvari se virtualni portfelj, ki je predstavljen vsem.

3. Predmet: Matematika

Razred: 8

Tema lekcije: Območja in prostornine

Opis

Učitelj predstavi površine in prostornine. Postavite predstavitev na tablo v programu Padlet. Učenci do vira dostopajo tako pogosto, kot ga potrebujejo.



Primeri uporabe v učilnici

4. Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 5

Tema: Gojenje rastlin

Opis

Učitelj prosi učence, naj na Padlet objavijo slike košar s sadjem in zelenjavo, ki prikazujejo, kako so narejene. Prikazali bodo tudi, kako se gojijo, kako je treba za pridelke skrbeti in kako se pobirajo. Učenci bodo razložili slike v spletni lekciji.

Dijaki s PIP

5. Predmet: angleščina

Razred: 5

Tema: Moja šolska torba

Opis

Učenci dobijo sezname besed, ki predstavljajo predmete, ki jih dajo v šolske torbe. Učenci morajo fotografirati predmete in jih objaviti na Padletu ter navesti njihova imena.



Two Truths and a Lie

Write down three sentences about yourself. Two must be true and one a lie. Read them aloud and let the class guess which is the lie.

Dots Vote

Instead of guessing, you can vote for the lie by placing a dot in the rectangle where you think the untrue sentence is.



Name

1.
2.
3.

Name

1.
2.
3.

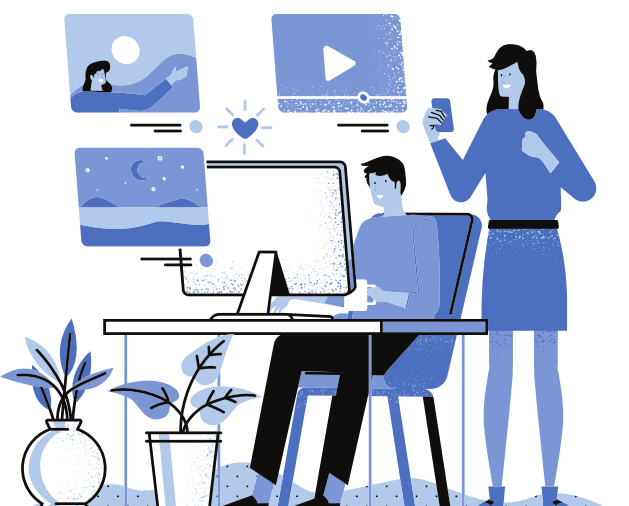
Name

1.
2.
3.

Virtualne table: razloži vse, Openboard, iDroo, my.pencilapp., whiteboard.fi

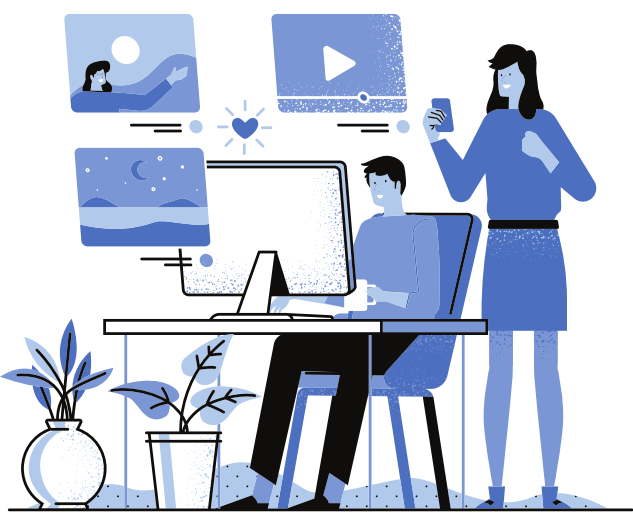
Virtualne table so potrebne, ker je med spletno lekcijo mogoče doseči interakcijo učencev. Trenutno obstaja množica virtualnih tabel, ki jih je mogoče uporabiti v virtualni učilnici. Večina ponuja možnost pisanja besedila, risanja, vstavljanja slik in nalaganja dokumentov. Dobro je poznati več desk, da jih lahko uporabljamo glede na svoje potrebe, saj nimajo vse enakih zmogljivosti.

Nekateri se uporabljajo na spletu. Drugi zahtevajo prenos. Nekateri imajo urejevalnik formul; drugi imajo geometrijska orodja.



Izbrali smo nekaj plošč, ki ponujajo dovolj funkcij, zaradi katerih so zelo uporabne.

Bela tabla	Prenesti je treba	Urejevalnik formul	Geometrijska orodja	Avdio/video posnetki	Klepetajte	Sodelovalni	Tabela MapsElements
Razloži vse	ne	ne	ne	ja	ne	ja	ne
Odrta deska	ja	ne	ja	ne	ne	ne	ja
iDroo	ne	ja	ne	ne	ja	ja	ne
moj.pencila pp	ne	ja	ne	ja	ja	ja	ja
tabla.fi	ne	ja	ne	ne	ne	ne	ne



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Matematika

Razred: 4

Tema lekcije: Vrstni red izvajanja operacij

Opis

Srečanje poteka v Google Classroom, kjer učitelj uporablja Jamboard, preprosto orodje, primerno za osnovnošolsko izobraževanje. Ponuja privlačna ozadja, svinčnike, radirke, besedilna polja, oznake za opombe, laserje za označevanje ključnih elementov in možnost dodajanja slik za bolj enostavne razlage.

Učitelj prikaže slike, ki ponazarjajo pravila za reševanje večstopenjskih operacij, pri čemer z laserjem poudari bistvene elemente:

- samo operacije prvega reda;
- samo operacije drugega reda;
- operacije prvega in drugega reda;
- vaje z okroglimi oklepaji;
- vaje z ravnimi nosilci;
- vaje, ki vključujejo vse vrste nosilcev.

Po predstavitvi vsakega teoretičnega segmenta študentje skupaj rešujejo konkretne primere. Za utrjevanje znanja si ob koncu učne ure ogledajo povezane video vsebine. Učitelj zagotovi vrstni red operacij, ki je asinhrono dostopen učencem, da ga pregledajo kadar koli in tako pogosto, kot želijo.
<https://www.youtube.com/watch?v=ONPSluI5-5Y>

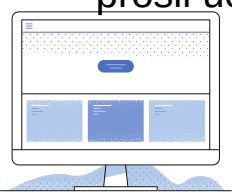
2. Predmet: Književnost

Razred: 5

Tema lekcije: Opis portreta

Opis

Vsak učenec je na virtualni tabli naštel tri fizične in moralne lastnosti, z možnostjo vključitve slik ali fotografij. Učitelj je nato naključno izbral lastnosti in prosil učence, naj na podlagi teh ustvarijo opis portreta.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Matematika

Razred: 6

Tema: Merjenje kotov

Opis

Učitelj uporablja virtualno tablo Openboard in geometrijska orodja za prikaz merjenja kota s kotomerom. Učenci narišejo in izmerijo štiri kote, posnamejo sliko in jo naložijo v razred za učiteljevo oceno.

4. Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 8

Tema: Vrste stavb

Opis

Pri tej dejavnosti učenci uporabljajo tablo. Fi za prepoznavanje vrst zgradb in njihovih namenov. Učitelj shrani in pregleda vsako tablo, učenci pa komentirajo in povzemajo svoje ugotovitve ob robu.

5. Predmet: Glasba

Razred: 5

Tema: Sodobne priredbe klasične glasbe

Opis

Učitelj uporablja belo tablo—Fi's Portable funkcijo za igranje odlomka Bachove Tokate in Fuge. Učenci prepoznajo in notirajo skladbo, nato ustvarijo svojo kratko kompozicijo in jo notirajo.



Orodja za ustvarjanje izobraževalnih vsebin

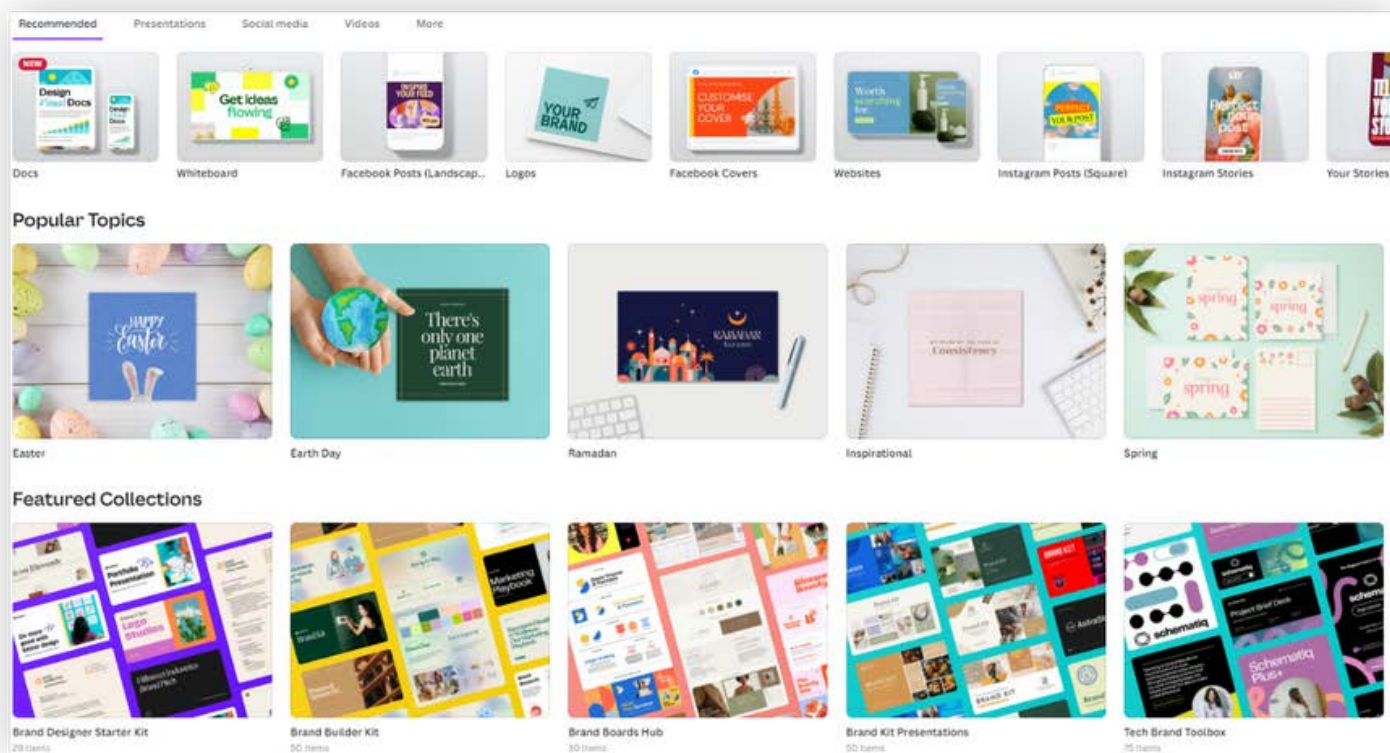
Za ustvarjanje digitalnih virov je mogoče uporabiti številna spletna orodja. V večini primerov je predstavitev zgrajena diapozitiv za diapozitivom, pri čemer se vstavljajo različni elementi: besedila, slike, simboli itd. Pri izbiri predstavitvenega programa upoštevajte merila, kot so:

- vmesnik naj bo privlačen;
- da ima možnost predogleda;
- biti dinamičen;
- biti enostaven za uporabo;
- gradivo je mogoče razdeliti in shraniti itd.

Canva

Je aplikacija, ki se uporablja za izdelavo profesionalnih modelov. Z njegovo pomočjo lahko ustvarite različne materiale: predstavitve, plakate, delovne liste, zaznamke, diplome, miselne zemljevide itd. S številnimi predlogami lahko ustvarite zelo estetske materiale. Ustvarjanje materiala iz nič lahko ustvarite tudi z dodajanjem elementov.

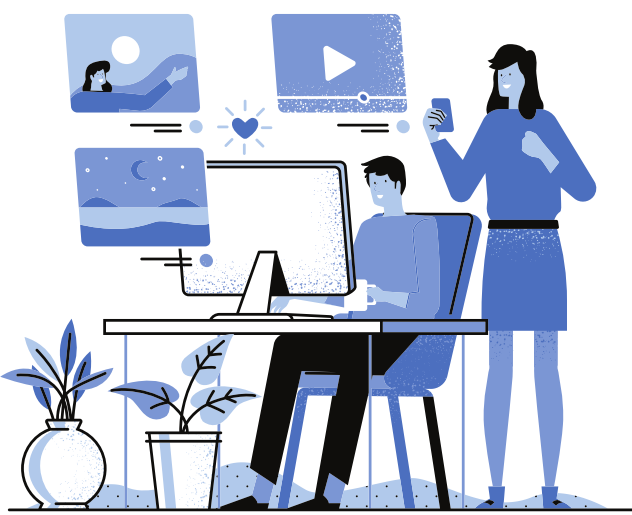




Ustvarite lahko skupine za skupno delo na predstavitvi.

Predlogi za uporabo:

- Predstavitve lekcije;
- Izdelava mentalnih zemljevidov;
- Publikacije;
- Izdelava delovnih listov, plakatov in materialov;
- Izdelava grafik in infografik;
- Izdelava zaznamkov;
- Izdelava video posnetkov ipd.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Državlјanska vzgoja

Razred: 4

Tema lekcije: Moj najboljši kolega

Opis

Tema: Igra: Slike prijateljstva med kolegi!

Z aplikacijo Chater Pix Kid vsak učenec izbere sugestivno podobo za šolo/kolegialnost/prijateljstvo, nato ustvari kratko pozitivno sporočilo za najboljšega kolega/prijatelja in mu ga pošlje.

Video posnetki bodo naloženi v aplikacijo CANVA na podlagi povezave, ki jo bo posređoval učitelj, da bodo lažje dostopni.

https://www.canva.com/design/DAFISQfUux8/_SpeINUVdFfV8tlnKsSKVg/edit?utm_content=DAFISQfUux8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema lekcije: Plakat

Opis

Vsak učenec izdela plakat na temo "1. junij", pri čemer upošteva značilnosti tega večmodalnega besedila. Takšna naloga za učence ne le razvija digitalne spretnosti, ampak tudi spodbuja njihovo ustvarjalnost. Učiteljica izdela tudi plakat s sporočilom za učence ob dnevu otroka. Plakati bodo objavljeni na Padletu.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Matematika

Razred: 7

Tema: Štirikotniki-rekapitulacija

Opis

Ponovna lekcija se začne z ustvarjanjem miselnega zemljevida na temo Štirikotniki. Za to se uporablja aplikacija Canva. Skupna predstavitev je ustvarjena tako, da več študentov prispeva k realizaciji zemljevida.

Študent napiše nalogo. Drugi bo napisal naučene vrste štirikotnikov, naslednji pa lastnosti vsakega štirikotnika. Nato rešite vaje s štirikotniki.

Dijaki s PIP

4. Predmet: Plastična vzgoja

Razred: 5

Tema: Grafično oblikovanje

Opis

Učenci imajo nalogo narediti zaznamek s pomočjo aplikacije Canva. Učitelj jim pokaže, kako poiščejo predloge za različne izdelke. Nato učenci sestavijo svoje zaznamke.



Skills for High Quality Online Education

KA220-SCH - Cooperation partnerships in
school education

START

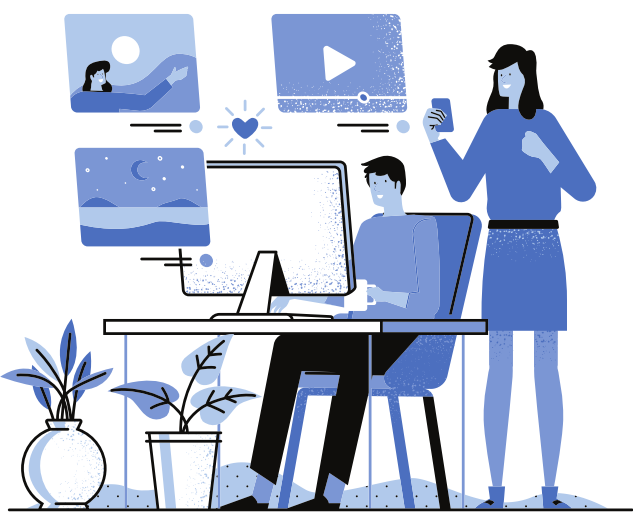


Genial.ly

S pomočjo aplikacije Genial.ly lahko ustvarite animirane, privlačne predstavitve. Uporabnikom je na voljo več kot 10000 predlog z odlično grafiko. Obstaja tudi možnost izdelave diapozitivov iz nič. Program se lahko uporablja za različne vrste kreacij: predstavitve, portfelje, infografike, igre, kvize itd. Program je mogoče izvajati v diaprojekciji in video formatu.

Predlogi za uporabo

- Predstavitev nove lekcije;
- Predstavitve iger;
- Predstavitve projektov;
- Izdelava infografik;
- izdelava plakatov ipd.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: vizualne umetnosti in praktične sposobnosti

Razred: 4

Tema učne ure: Rastline in živali iz zavarovanih območij občine - prosto ustvarjanje, akvarelno slikanje

Opis

Učitelj bo učencem posredoval povezavo do gradiva v aplikaciji brilliant.ly, kjer lahko učenci naložijo risbe, ki predstavljajo rastline in živali iz zavarovanih območij občine. Na koncu učenci delijo predstavitev na Discordu.

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema lekcije: Besedilo dialoga. Intervju

Opis

Učitelj izdela digitalno predstavitev dialognega besedila (definicija, značilnosti, primeri). Vključuje tudi kratke intervjuje z drugimi učitelji, ki odgovarjajo na vprašanja študentov. Za domačo nalogo morajo učenci v dvojicah posneti dialog iz več primerov (med odmorom, v trgovini, pri zdravniku itd.). Ti dialogi bodo vključeni v prvo predstavitev.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Matematika

Razred: 5

Tema: Aritmetične metode reševanja problemov

Opis

Pouk poteka preko spleta. Učitelj vnaprej pripravi predstavitev, ki vsebuje probleme, rešene z metodo redukcije na enoto, figurativno metodo, metodo primerjave, metodo napačnih hipotez in obratno metodo. Učenci so razdeljeni v pet skupin, vsaka dobi nalogo rešiti problem z eno od metod. Skupine so razporejene po delovnih sobah. Na koncu vsaka skupina predstavi rešitev problema. Učenci drugih skupin postavljajo vprašanja in nato ocenjujejo.

Dijaki s PIP

4. Predmet: Znanosti

Razred: 7

Tema: Oko

Opis

Učitelj izdela igro tipa Wordsearch. Učenci prejmejo sliko z očesom, na kateri so tudi označeni deli. Učenci morajo najti vse označene besede v mreži.



eLearning Templates

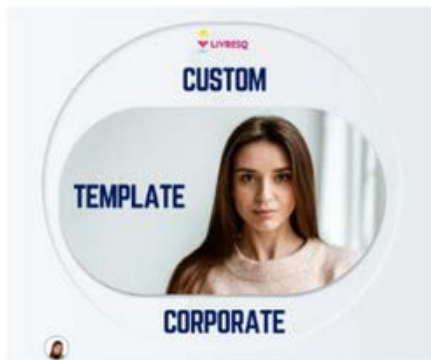
Choose from beautiful eLearning templates to design your own course in minutes.

The templates are free to use in LIVRESQ.

Activate Your Free Account



Training



Corporate



Flower Bloom

Livresq

Platformo Livresq je mogoče uporabiti za ustvarjanje interaktivnih lekcij, urejanje in objavlanje spletnih digitalnih učbenikov in drugih interaktivnih gradiv. Če želite ustvariti projekt, lahko uporabite vnaprej določene predloge ali pa začnete s praznimi diapozitivi.

Gre za kompleksno platformo, ki omogoča različne operacije:

- vstavljanje slik, besedil, video materialov, zvočnih datotek, prilog;
- nastavitev pojavnih oken;
- vstavljanje GIF-jev in spletnih objektov;
- izvajanje vprašalnikov in testiranj;
- vstavljanje izdelkov narejenih z drugimi aplikacijami;
- delo v sodelovanju;
- uporaba materialov, ki so jih ustvarili drugi uporabniki;
- izvoz ustvarjenih materialov ipd.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: vizualne umetnosti in praktične sposobnosti

Razred: 4

Tema lekcije: 3D drevo - skozi kombinirane tehnike dela

Opis

Cilji pouka so izdelava tridimenzionalnega drevesa iz različnih barvnih papirjev, ki jih je mogoče reciklirati, s škarjami in lepilom s kombiniranimi tehnikami dela: risanje, rezanje, polno, lepljenje in seznanjanje učencev s kombiniranimi tehnikami dela pri doseganju tridimenzionalnega dekorativnega predmeta oz. jesensko sezono.

Pouk poteka preko spleta; učitelj z učenci deli in oblikuje faze izdelave končnega izdelka. Dijaki delajo sočasno z učiteljem iz gradiva, ki so ga predhodno pripravili.

https://view.livresq.com/view/61903dfb747c1e0008ae6ec4/#1_titul

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Učna tema: Književno besedilo in neliterarno besedilo

Opis

Učitelj ustvari interaktivno lekcijo, ki vsebuje informacije o besedilnih vzorcih, vključno z besedili, galerijami fotografij, animacijami, zvokom, videom, kvizom in drugimi elementi. Študent lahko preide na drugo stopnjo, če prebere vse informacije ali reši zahteve.

<https://library.livresq.com/details/6076c6b19b49850007317c32>



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Matematika

Razred: 6

Tema: Merjenje dolžine

Opis:

Te dejavnosti trajajo dve uri. Prva lekcija pokriva merske enote za dolžino, druga pa obseg. Učenci do lekcije dostopajo preko povezave Google Classroom.

<https://view.livresq.com/view/5fa978284d37810007cfbc6b/>

Del I. Merske enote

Učenci sledijo predstavitvi o dolžinskih merah in orodjih. Da bi jih pritegnili, sem vključil ta vir:

<https://www.youtube.com/watch?v=Nml3UjH4wZA&t=191s>

Učijo se mnogokratnikov, podmnožnikov in pretvorb. Učenci gledajo lekcijo, poslušajo učitelja in razpravljajo o primerih. Skupaj rešujemo praktični problem, ki vključuje dolžino poti. Nazadnje kratek individualni kviz preveri njihovo razumevanje.

del II. Perimetri

Da bi pritegnil študente, sem vključil dva vira o perimetrih.

<https://www.youtube.com/watch?v=SzOiYGPK2ZU>

https://www.youtube.com/watch?v=JAy_CETEyUM

Učenci pregledajo formule za izračun obsega za različne oblike. Kratek kviz okrepi njihovo učenje. Nato razložijo rešitve, ki so na voljo v virih za dva praktična problema. Končno se posamično lotijo uganke, ki sem jo ustvaril z Geniallyjem.

<https://view.genial.ly/5ebb223ec2ecf10d6a54bafd/game-unitati-de-masura-pentru-lungime>

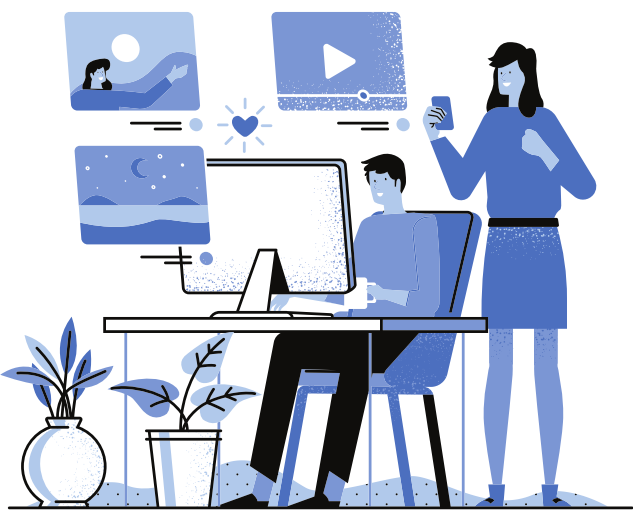


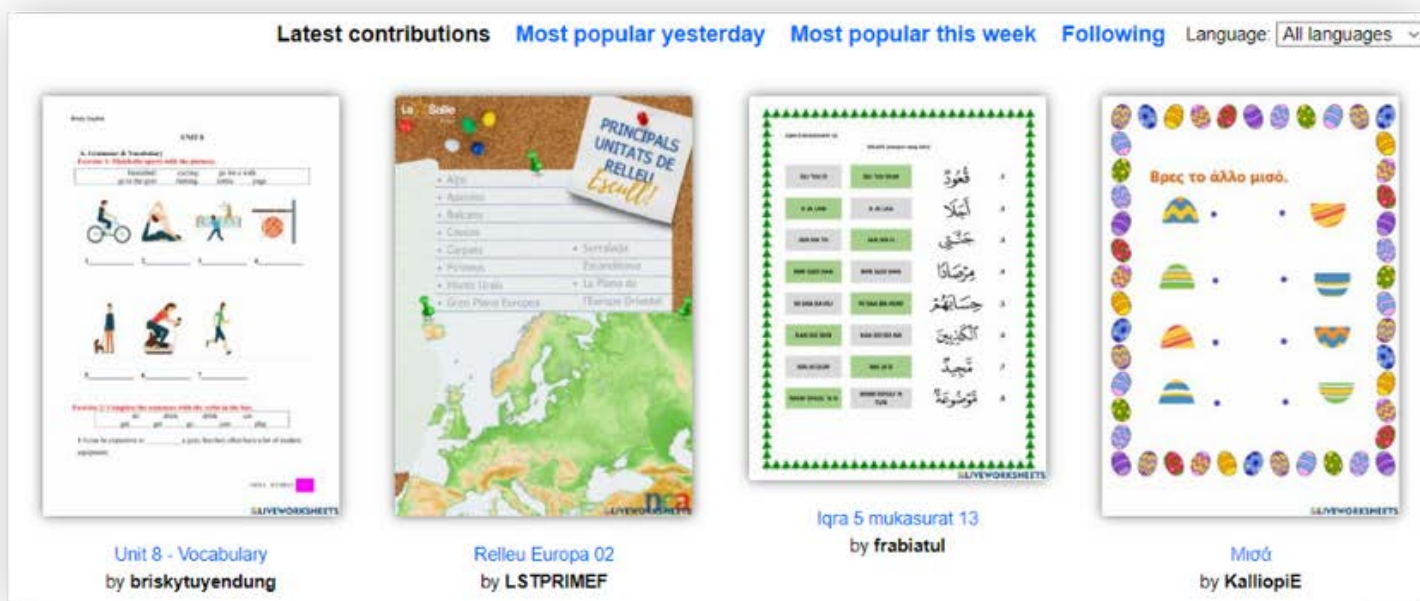
Orodja za ocenjevanje

Ena najzahtevnejših dejavnosti v spletnem izobraževanju je ocenjevanje. Težava ni toliko v razvoju testa ali izbiri pravega instrumenta, ampak v ustvarjanju pogojev za objektivno in natančno vrednotenje. Oviro pri tem predstavlja dejstvo, da študentova aktivnost pri spletni evalvaciji ni pod nadzorom. Pomembno vlogo ima tudi vzgoja za pravilno vedenje, ki bi jo bilo treba obravnavati.

Številne aplikacije omogočajo izdelavo interaktivnih testov ali izdelavo interaktivnih delovnih listov.

Učenci dostopajo do testov in jih rešujejo na spletu, pri čemer pogosto dobijo takojšnje povratne informacije. Učitelji pa lahko izkoristijo poročila, ki jih samodejno ustvarijo te aplikacije.





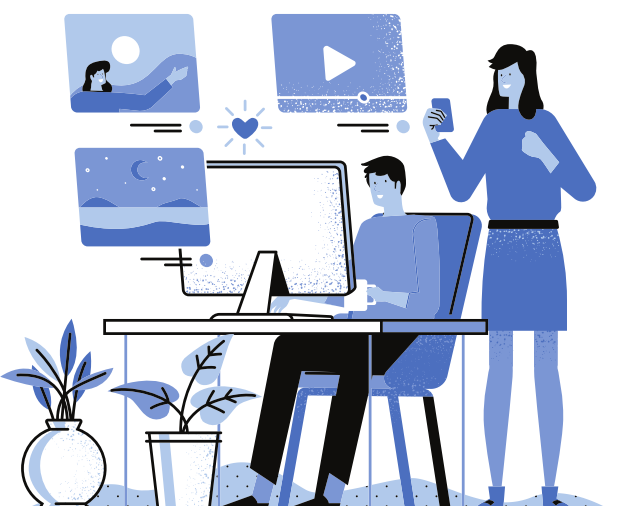
Delovni listi v živo

Ta aplikacija omogoča ustvarjanje interaktivnih delovnih listov. Učitelj ustvari izroček PDF, jpg ali png in ga naloži v aplikacijo. Nato vstavite polja za odgovore. Učenci odprejo delovni list in v polja vpišejo svoje odgovore.

Učitelj ustvari registre za vsako skupino/razred za organizacijo dejavnosti. Listi se dodajo v vpisnike. Izročke je mogoče razdeliti na 3 načine:

- Javna povezava je razdeljena;
- Povezava je poslana v Učilnico neposredno iz aplikacije;
- List je dodeljen celotni skupini, če je bil predhodno ustvarjen.

Liste, ki so jih delali študenti, si lahko ogledate bodisi iz registra bodisi iz nabiralnika, ki je povezan z računom, kamor jih študentje pošiljajo.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Matematika

Razred: 4

Tema lekcije: Zbiranje in zmanjševanje števil v koncentraciji 0-1000 000

Opis

Učitelj ustvari delovni list v aplikaciji Liveworksheets in ga ponudi učencem ob določanju roka.

<https://www.liveworksheets.com/bz1347251tc>

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema lekcije: Bralni list

Opis

Učitelj nalepi nekaj pesmi in maketo bralnega lista. Učenci bodo izbrali pesem, izpolnili bralni list, poiskali podatke o pisatelju in se posneli, kako recitirajo pesem. Ocena bo izvedena hitro.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Zgodovina

Razred: 7

Tema: Medvojni svet. Vsakdanje življenje

Opis

Učitelj izdelava interaktivni list, v katerega vnese besedilo o kraju. Učenci morajo prebrati besedilo in nato odgovoriti na vprašanja o njem.

Dijaki s PIP

4. Predmet: Geografija

Razred: 8

Tema lekcije: Okolje in njegove sestavine.

Opis

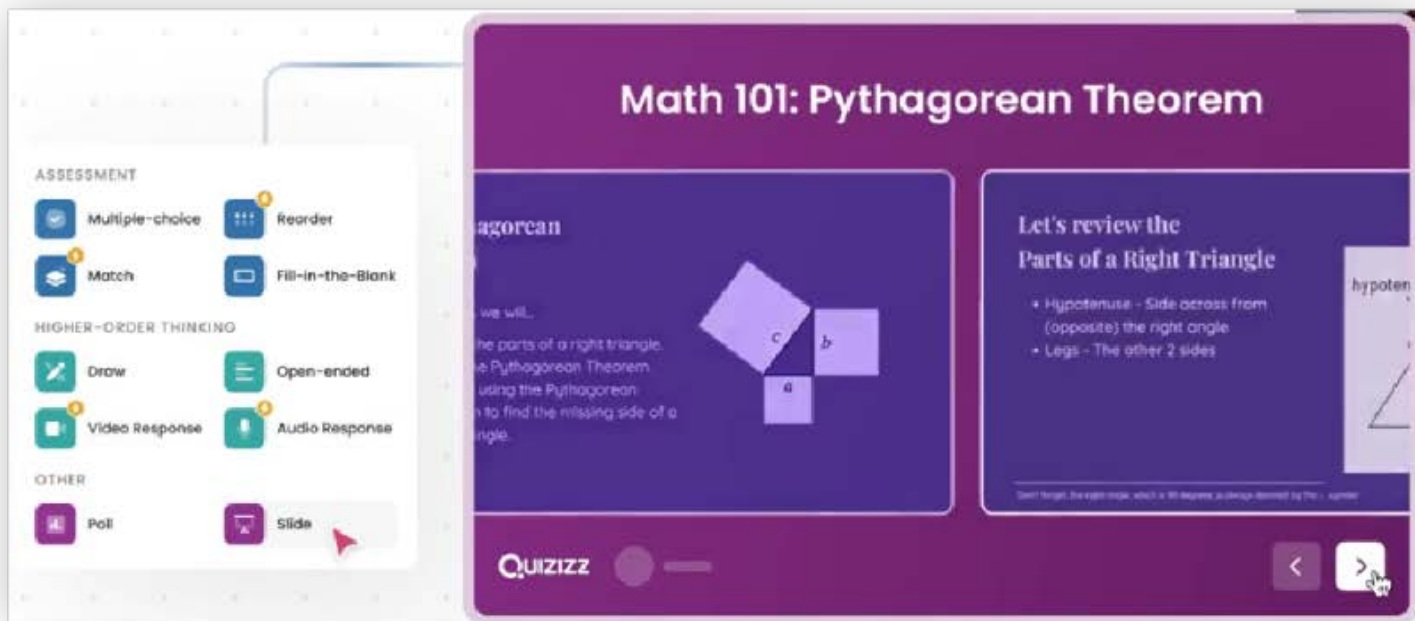
Učitelj izdelava list, v katerega morajo učenci izpolniti vrsto odnosov, ki se ustvarijo med različnimi sestavinami okolja:

- Razmerja med naravnimi sestavinami;
- Odnosi med antropičnimi komponentami;
- Razmerja med naravnimi in antropogenimi komponentami.

Na primer razmerja med:

- jezera in vegetacija;
- žirafe in savane;
- ekologija in habitat itd.





Quizizz

Je priljubljena spletna aplikacija za ocenjevanje. Učitelji lahko ustvarijo svoje teste ali uporabijo teste, ki so jih ustvarili drugi učitelji. Uporablja se lahko za več izbirnih ali točnih/napačnih ocen, lahko pa se uporablja tudi za pridobivanje povratnih informacij o učenju učencev v realnem času pri pouku ali kot domača naloga.

Za ustvarjanje testa mora učitelj izpolniti predloženo predlogo z možnostmi izbire, praznimi besedilnimi postavkami, anketami itd. Uporabijo se lahko tudi elementi, teleportirani iz testov, ki so jih ustvarili drugi uporabniki.

Test se lahko predlaga v treh različicah:

- Igra v živo (lahko igrate tudi v ekipah);
- Dodeljena je skupina Google Classroom;
- Vadi se kot solo igra.

Ustvarite lahko razrede, vnesete e-poštne naslove staršev, da lahko izvejo rezultate učencev, ter si lahko ogledate poročila in statistiko.





Quizizz

Ustvarite lahko tudi zvok za vprašanja. Dodati morate možnosti in označiti pravi odgovor. Več odgovorov je izbranih prek oblike potrditvenega polja.

Kaj storiti?

- 1- Po potrebi dodajte razlago za odgovor;
- 2- Izberite čas, namenjen odgovoru na vprašanje. To lahko izberete za posamezno vprašanje ali naredite dosledno v celotnem kvizu.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Književnost

Razred: 4

Tema lekcije: Glagol

Opis

Trenutek obnavljanja znanja o glagolu učitelj vodi po naslednji rekapitulacijski shemi, ki je vstavljena na jam board:

- Kaj je glagol?
- Katere so slovnične kategorije, značilne za glagol?
- In oseba in glagolsko število?
- Glagolski čas?

Po posodobitvi znanja o glagolu učitelj razdeli evalvacijski test, ki je bil opravljen v aplikaciji Quizizz.

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema lekcije: Znak

Opis

Kvizi se začnejo z vprašanjem "Kaj veš o ...?". Učitelj uvaja podatke o likih in njihovih dejanjih iz preučevanih književnih del. Na podlagi odgovorov učitelj opazuje, ali so učenci prebrali in razumeli predlagana literarna dela.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Matematika

Razred: 5

Tema: Številski sistemi

Opis

Učitelj izdelava test za lekcijo o številskih sistemih, v katerem morajo učenci pretvoriti število iz ene baze v drugo ali poiskati neznani člen enakosti števil, zapisanih v različnih bazah. Nastavite odgovorni čas za vsako vprašanje.

Primeri predmetov:

$$67(9) = ?(5)$$

Poiščite x iz naslednje enakosti:

$$2x1(9) + x1(4) = 2x + 7.$$

Lahko se igra v ekipah.

Dijaki s PIP

4. Disciplina: matematika

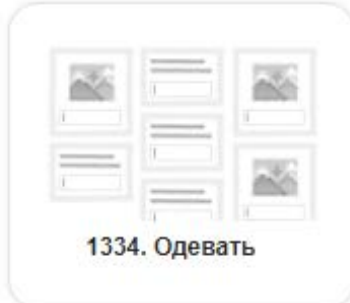
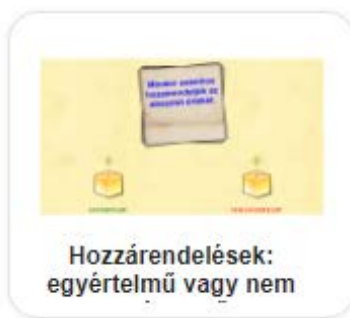
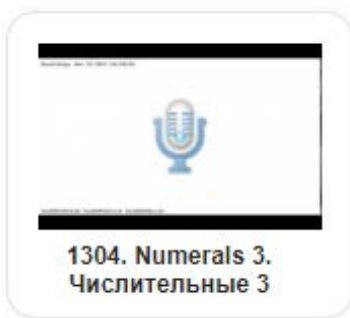
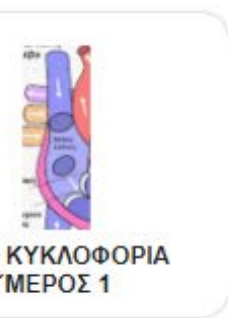
Razred: 5

Tema: Seštevanje naravnih števil

Opis

Učitelj sestavi igro, ki jo bodo učenci igrali vsak posebej. Dodani so predmeti z več možnostmi izbire in True/False. Učenci morajo izvajati preprosta seštevanja v fokusu 1-100.





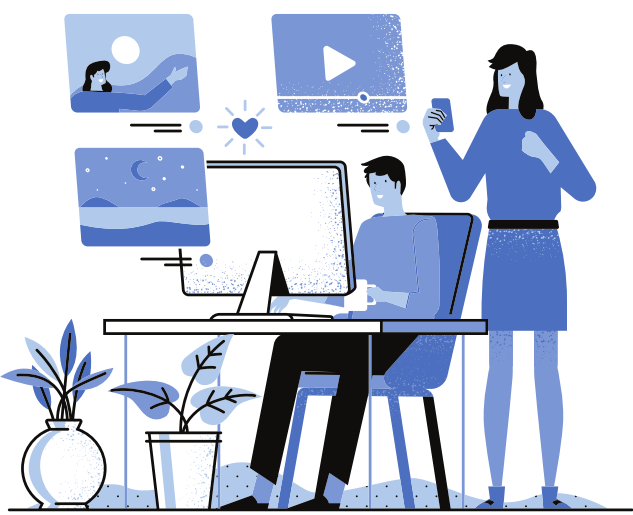
LearningApps

To orodje vključuje več aplikacij, ki jih je mogoče uporabiti za ustvarjanje različnih vrst dejavnosti: teste, opombe v video/avdio materialih, uganke, rebuse, igre itd.

Ustvarite lahko tudi ankete, nastavite koledar, ustvarite virtualno oglasno desko itd.

Ustvarite lahko razrede in si lahko ogledate poročila in statistiko. Postavke se vnašajo v prednastavljeni obliki.

Skupno rabo lahko izvedete s povezavo, vdelavo ali kodami QR. Lahko se integrira v platformo za e-učenje.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Matematika

Razred: 4

Tema lekcije: Metoda primerjave

Opis

Učitelj realizira spletno poučevanje novih vsebin z uporabo naslednjih filmov na kanalu youtube.com:

<https://www.youtube.com/watch?v=NnrpOAqZIPw>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ta8sGyCEahk>

Znanje je popravljeno v aplikaciji Learningapps.

Učenci rešujejo naloge s primerjalno metodo:

<https://learningapps.org/21065055>

2. Predmet: Književnost

Razred: 5

Tema lekcije: Programi

Opis

Učitelj izdeluje različne interaktivne vaje (označevanje v besedilu, izbirni kviz, razvrščanje parov, uganka, prazna mesta), ki vsebujejo programe. Učenec se bo veliko hitreje učil z odkrivanjem in predvsem z interaktivnostjo. Aplikacija omogoča učitelju spremljanje aktivnosti vsakega učenca.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Matematika

Razred: 6

Tema: Seštevanje celih števil

Opis

Učitelj sestavi test izbirnega vprašanja s seštevanjem celih števil. Preizkus je predstavljen kot igra, konjska dirka. Lahko se igra v ekipah ali z računalnikom. Povezava je poslana v Učilnico; učenci dostopajo do testa in ga rešijo.

<https://learningapps.org/watch?v=peki2i6gk21>

Dijaki s PIP

4. Predmet: Plastična vzgoja

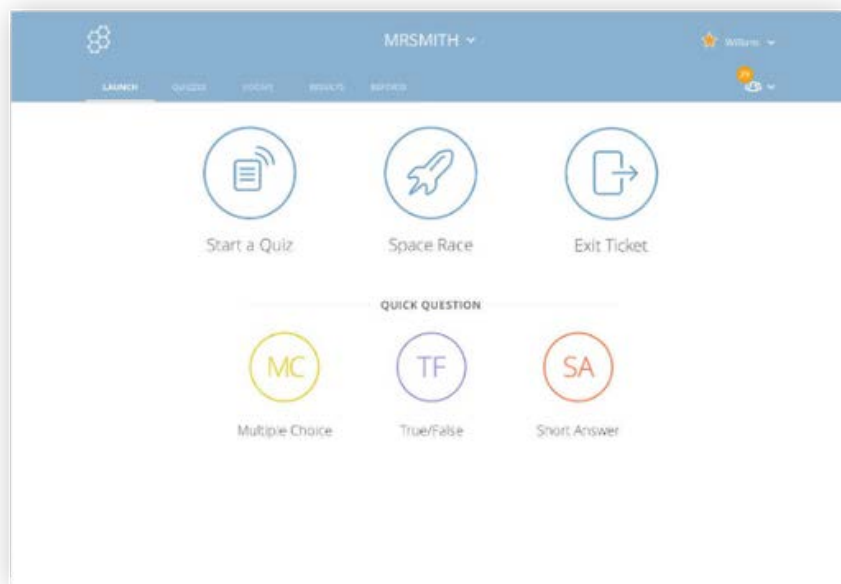
Razred: 5

Tema: Komplementarne barve

Opis

Učitelj z vstavljanjem slik sestavi kvize v parih. Učenci bodo uskladili komplementarne barve. Učenci so razdeljeni v skupine. Vsaka skupina bo na virtualno oglasno desko objavila samolepilne lističe v komplementarnih barvah in navedla nekatere značilnosti posameznih barv.





Sokrative

S pomočjo te aplikacije lahko ustvarjate teste, ankete, tekmovanja. Učitelj ob prijavi prejme sobo, katere kodo bo sporočil študentom, da bodo lahko dostopali do testa.

Test se ustvari tako, da se izpolni prednastavljen obrazec, nato pa mora učitelj zagnati test. Predmeti so izbirni, kratek odprt odgovor ali dvojni odgovor.

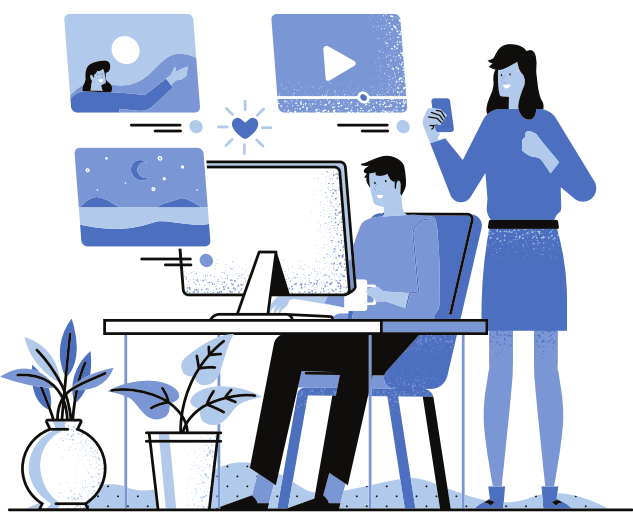
Za reševanje testa ni potrebna registracija na platformi, do nje se dostopa s kodo.

Test se lahko opravi na tri načine:

- Takojšnja povratna informacija – študent prejme sporočilo, ali je odgovoril pravilno ali ne;
- Odpri navigacijo - študent izbere vrstni red odgovorov;
- Tema učitelja - učitelj lahko posreduje z razlagami, medtem ko učenci rešujejo test.

Test je lahko organiziran tudi kot tekmovanje Space Race, v katerem tekmuje več ekip. Na voljo sta tudi možnosti Exit Ticket (za zbiranje povratnih informacij) in Quick Question (študenti morajo odgovoriti na vprašanje).

Vse rezultate študentov lahko spremljate v realnem času v rubriki Rezultati.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Matematika

Razred: 4

Tema lekcije: Lastnosti sklopa

Opis

Učitelj preveri razumevanje učencev o lastnostih operacij sestavljanja z uporabo aplikacije Socrative.com. Učenci do aplikacije dostopajo na svojih mobilnih telefonih, vnesejo podano ime sobe in opravijo test. Učitelj prilagaja ali popravlja napačne predstave na podlagi odzivov v realnem času in daje hitre povratne informacije.

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema lekcije: Vprašalnik/kviz

Opis

Učitelj izdela in razdeli vprašalnik o pouku jezika in književnosti, ki meri pozitivne/negativne strani in dobro počutje učencev. Odgovore analiziramo z učenci, da izboljšamo razredne dejavnosti.

3. Predmet: Matematika, Tehnološka vzgoja, Zgodovina

Razred: 6

Tema: Mestistar

Opis

Tekmovanje med dvema razredoma zajema teme vpogleda, zgodovine in tehnološkega izobraževanja. Zmagovalna ekipa je določena na podlagi odgovorov na vprašanja iz treh predmetov.

4. Predmet: angleški jezik (dijaki s posebnimi potrebami)

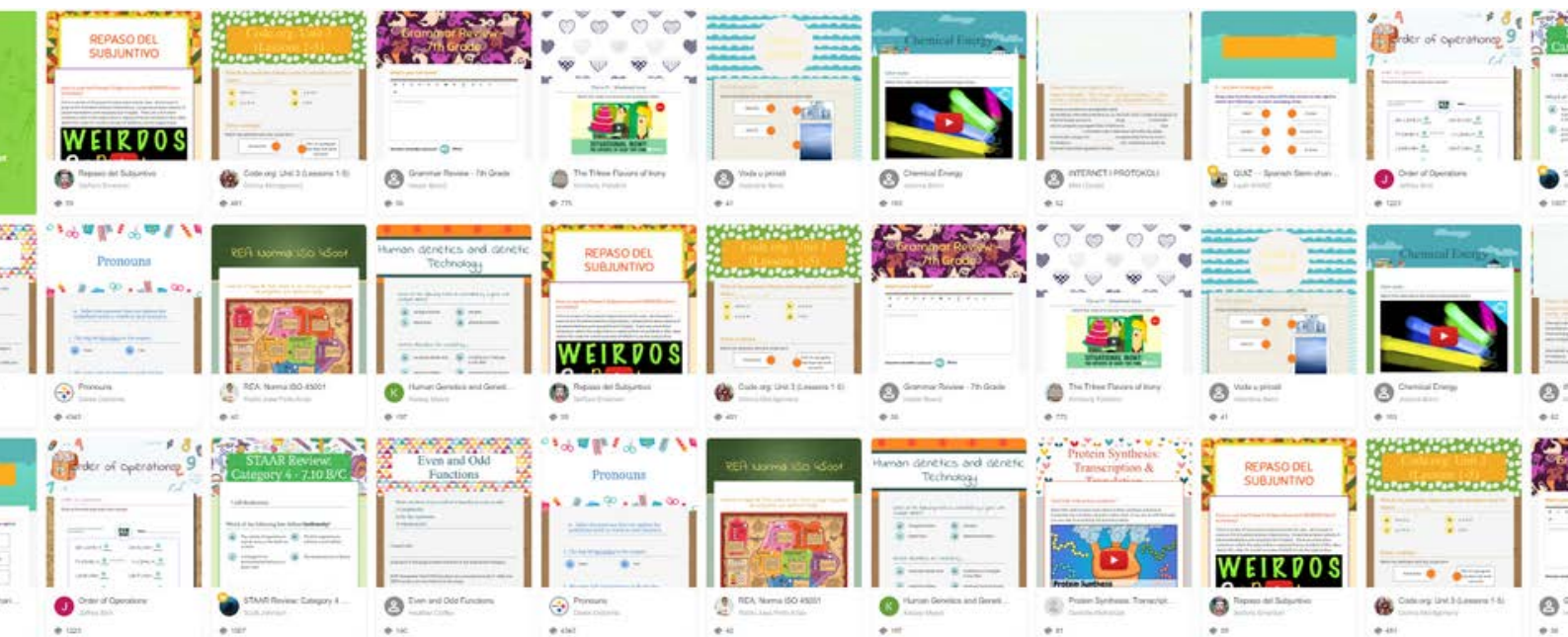
Razred: 7

Tema: Moj vsakdan

Opis

Učitelj oblikuje kviz s slikami ljudi, ki se ukvarjajo z različnimi športi. Učenci identificirajo šport in ga kategorizirajo kot individualnega ali timskega.





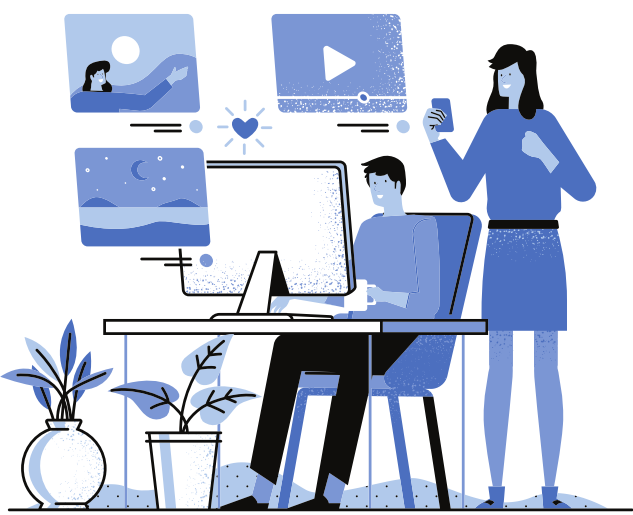
Wizer.me

Ta aplikacija se uporablja za ustvarjanje interaktivnih delovnih listov.

Ponuja več dejavnosti: izbirne naloge, odprte odgovore, asociacijske igre, tabele, iskanje besed itd.

Kartice je mogoče uvoziti in spremeniti v interaktivne kartice. Uporabite lahko tudi izkaznice obstoječe knjižnice.

Razredi se lahko vnesejo. Ocenjevanje lahko poteka avtomatsko ali s strani učitelja.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Književnost

Razred: 4

Tema učne ure: Sumativno vrednotenje - razumevanje besedila (Trije cesarjevi trije otroci - jugoslovanska ljudska pravljica)

Opis

Učitelj izdela interaktivni WIZER. Povezavo za dostop testiram in delim s študenti ter določim rok.

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema lekcije: Morfologija

Opis

Učitelj naredi delovni list z različnimi vrstami vprašanj (odprto, z več možnimi odgovori, razvrščanje in ujemanje). Učenci ga izpolnijo in prejmejo povratne informacije.

3. Predmet: Matematika

Razred: 7

Tema: Stenografske formule za izračun

Opis

Učitelj ustvari interaktivni delovni list za vadbo stenografskih formul. Učenci dokončajo izraze z uporabo teh formul.

Primeri:

$$x+42=x^2+\dots+16$$

$$(x-\dots)(x+\dots) = x^2 - 64$$

4. Predmet: Religija

Razred: 5

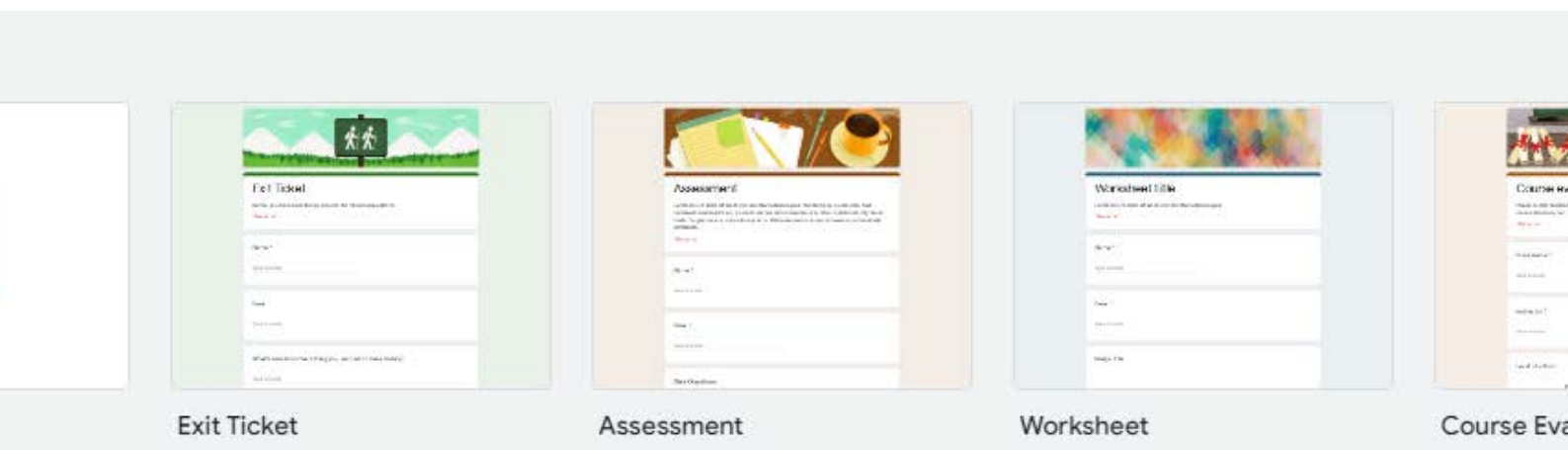
Tema: Molitev

Opis

Učenci dostopajo do interaktivnega delovnega lista z delno izpolnjeno molitvijo.

Dopolnijo manjkajoče besede.





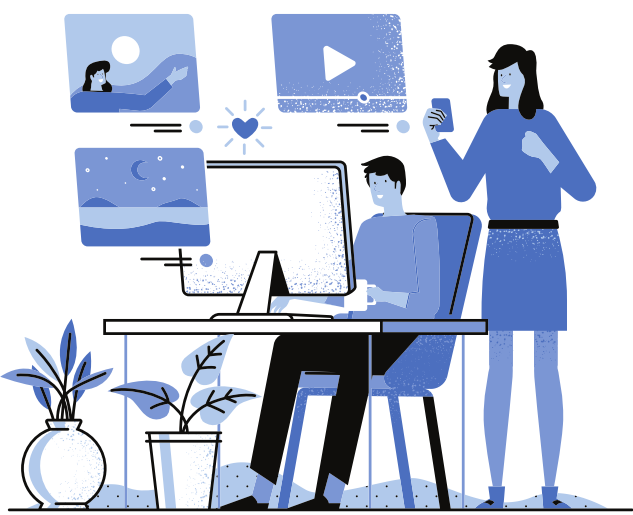
Google obrazci

Google Obrazci se zelo pogosto uporabljajo za ustvarjanje kvizov in anket.

Integrirani so v platformo Google Classroom in tako postanejo enostavno dostopni uporabnikom.

Ustvarite lahko odprte predmete z več izbirami in nastavite spustne menije, roke itd.

Program omogoča tudi analizo odgovorov.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Državlјanska vzgoja

Razred: 4

Tema lekcije: Prijateljstvo

Opis

Učitelj predstavi zgodbo "Joy and Heron" v Google Classroom.

<https://www.loom.com/share/09c369ff57554047b0867fba290085d9>

Učencem zastavite vprašanja v dokumentu, izdelanem v aplikaciji Google Forms:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUyzWiYE0E6CjIY6WdXCWzQtrZ5UD6dVDxERzvRS-s7BdLg/viewform>

Učenci izpolnijo dokument.

Igra: Kdo je podoben meni?

Otrok bo šel ven pred razred/namizje in dvignil desno roko ter rekel nekaj o tem.

Otrok, ki ima enake želje, bo njegov par. Igra se konča, ko imajo vsi otroci par.

2. Predmet Literatura

Razred: 6

Tema lekcije: Ločila in črkovanje

Opis

Učitelj naredi kviz o ločilih in črkovanju ter njihovi pravilni rabi. Učenci rešijo kviz in ga pošljejo učitelju, točkovanje je avtomatsko. Tabela prikazuje napake, ki se najpogosteje pojavljajo; učitelj nadaljuje z razlago pojmov, če je potrebno.



Primeri uporabe v učilnici

3.Predmet: Matematika

Razred: 8

Tema: Formule za ploščino in prostornino

Opis

Učitelj ustvari test v Google Obrazcih z možnostmi več izbir in jih nato dodeli. Učenci morajo prepoznati formule za izračun ploščine in prostornine geometrijskega telesa. Označevanje je samodejno.

Dijaki s PIP

4.Predmet: Kemija

Razred: 7

Tema: Kemijske formule

Opis

Učitelj izdelava test in ga dodeli. Učenci morajo prepoznati nekaj preprostih formul nekaterih kemikalij.



Druga uporabna orodja

Klasifikacija spletnih orodij, ki se uporabljajo v spletni šoli, je prilagodljiva, saj jih je mogoče razvrstiti v več kategorij. Več aplikacij je namenjenih enemu samemu namenu (snemanje, dopolnjevanje video gradiva, izdelava podcastov ipd.).

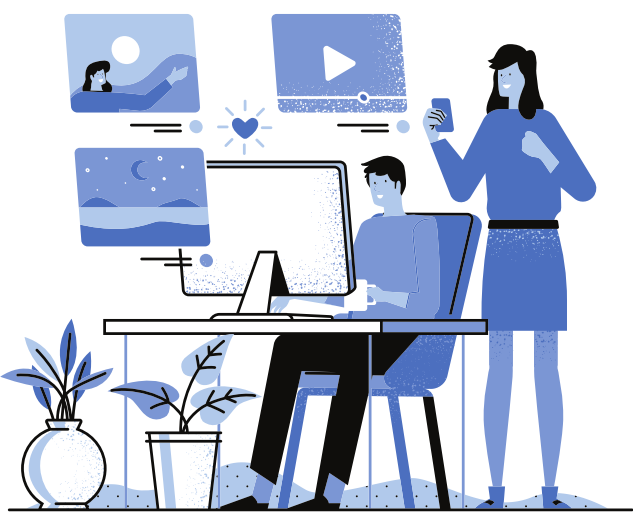
V tem podpoglavju smo združili nekaj orodij, s pomočjo katerih je mogoče izvajati različne operacije in vire.

Flipgrid

Aplikacija Flipgrid je platforma za video klepet. Kako se uporablja? Učitelj predlaga temo za pogovor ali da nalogo. Učenci odgovorijo s kratkimi video ali zvočnimi sporočili. Učitelj ima možnost podajanja povratnih informacij, prav tako ostali udeleženci v skupini. Povratne informacije lahko posredujete prek klepeta, video ali zvočnega sporočila.

Prednost je v tem, da lahko učenci izrazijo svoje odgovore preko video posnetkov, učitelj pa jih lahko gleda, kar bistveno skrajša čas, namenjen ocenjevanju.

Ob predlaganju teme lahko učitelj vstavi videe, besedila, povezave itd. Učenci do gradiva dostopajo preko povezave, pri čemer se avtentikirajo s svojimi elektronskimi naslovi ali kodo za dostop. Povezavo je mogoče vstaviti neposredno v Učilnico ali Teams. Obstaja tudi možnost ustvarjanja edinstvenega gesla za goste.



Get started in minutes!



Create a group and invite students

You control who is invited to become members of your group and what they can see.



Post a topic

Topics are text or video instructions to prompt your students to respond.



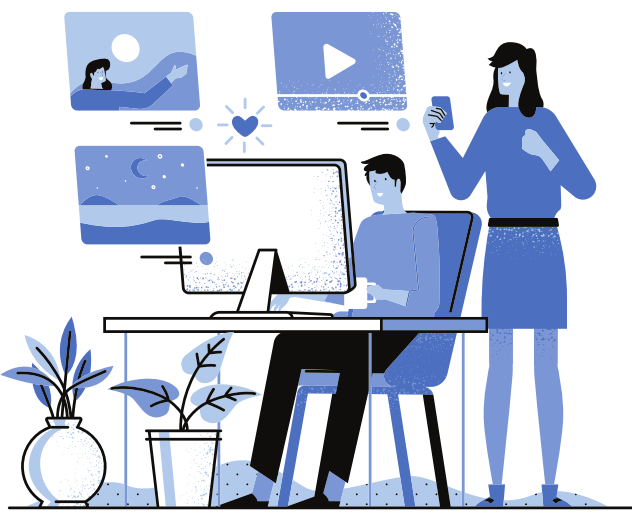
Watch the magic

Comment on students' video, text or audio messages or invite peers to build on their ideas.

Učenci lahko ustvarjajo videe s snemanjem s kamero Flipgrid, ki ima več funkcij: vstavljanje besedil, emojijev, snemanje zaslona, vstavljanje posnetkov itd.

Predlogi za uporabo:

- debate o temi lekcije;
- individualizirana podpora;
- ocene;
- medevalvacija;
- predstavitev poskusov;
- vprašanja v zvezi z domačimi nalogami;
- interakcije s starši;
- pošiljanje spodbudnih sporočil itd.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Književnost

Razred: 4

Tema lekcije: Kvintet

Opis

Učitelj študentom pošlje povezavo in kodo za dostop do platforme ter navede, da se bo tema naložila na tej platformi.

Prav tako bodo na Flipgridu našli vse zahteve, potrebne za doseg teme: Kvintet je refleksijska tehnika, ki jo sestavlja ustvarjanje petih verzov ob upoštevanju petih pravil za sintezo vsebine obravnavane teme.

Kvintet je pesem s petimi verzi.

Prvi verz je sestavljen iz ene same besede, ki poimenuje subjekt.

Drugi verz je sestavljen iz dveh besed, ki opredeljujejo lastnosti subjekta (dva pridevnika).

Tretji verz je sestavljen iz treh besed, ki izražajo dejanja (glagoli).

Četrty verz obsega štiri besede, ki izražajo naše stanje do subjekta.

Peti verz je sestavljen iz besede, ki kaže bistveno učenje predmeta.

Primer: Snežna kraljica

Hladno, belo,
Sneženje, razbijanje, zmrzovanje,
Postavite rože na okna,
Je lepo.

Delovna naloga:

Učenci posnamejo videoposnetek, v katerem recitirajo četrtno, ki so jo naredili sami, Jesen.

Film naložijo na ploščad.



Primeri uporabe v učilnici

2. Predmet: Književnost

Razred: 8

Tema lekcije: "O scrisoare pierdută"/ "Izgubljeno pismo" I.L. Caragiale

Opis

Vsak učenec je moral posneti (2-3 minute) interpretacijo sekvence iz predlaganega literarnega dela, pri čemer se je poskušal čim boljše vživeti v vlogo (scenografija, jezik itd.). Najboljše interpretacije so bile predstavljene drugim učiteljem in učencem ob spominu na I.L. Caragiale.

3. Predmet: Glasbena vzgoja

Razred: 7

Tema: Glasbene oblike

Opis

Učitelj na Flipgrid vstavi video gradivo, v katerem so predstavljene glasbene oblike in primeri za vsako obliko: lied in rondo. Učenci poslušajo odlomke, poiščejo skladbe v istem slogu in jih objavijo na Flipgrid. Učenci in učitelj gledajo posnete sekvence in posredujejo povratne informacije v aplikaciji.

Dijaki s PIP

4. Predmet: Geografija

Razred: 6

Tema: Velika evropska mesta

Opis

Učitelj na Flipgrid objavi dokumentarni film o več evropskih mestih. Učenci opazujejo in nato izberejo mesto. Poiščite več informacij o njem na internetu. Nato posnamejo video, v katerem opišejo izbrano mesto. Učitelj poda povratno informacijo.



The screenshot shows the EdPuzzle interface. At the top, there is a logo for 'edpuzzle' and the title 'Earth Day'. A 'Finish' button is in the top right corner. Below the title, there are three tabs: 'Cut', 'Voiceover', and 'Questions'. The 'Cut' tab is active. The main area features a video player with a globe of Earth. Below the video player is a progress bar with a play button and a timestamp of '04:45'. To the right of the video player is a question editor. It has a dropdown menu set to 'Open-ended question'. Below this is a text area with the question: 'What is one part of the environment that's important to you? How could you help protect it?'. There is a 'Feedback' button in the bottom right of the text area. Below the text area is a toggle switch for 'Allow audio responses', which is currently turned on. At the bottom of the question editor are 'Cancel' and 'Save' buttons. A tip at the bottom right reads: 'Tip: Encourage critical thinking, check your students' responses and score their answers when they complete the video.' At the very bottom of the interface, it says 'Total new time 05:26'.

EdPuzzle

Aplikacija se uporablja za dopolnjevanje video materialov. Če ga želite naložiti na platformo, lahko preprosto vnesete URL. Obstaja tudi možnost, da izberete video posnetke iz YouTube neposredno iz aplikacije ali naložite svoj video. Izberete lahko video, ki ga je ustvaril nekdo drug, in ga nato uredite glede na potrebe. Po nalaganju je mogoče gradivo urejati z rezanjem in odstranjevanjem fragmentov ali dodajanjem glasu (razen materialov, vzeti iz YouTube, ki ne dovoljujejo dodajanja glasu). Kviz lahko ustvarite tudi z dodajanjem elementov z več možnimi odgovori, odprtih elementov ali različnih komentarjev v besedilu ali zvoku. Učitelj lahko ustvari razrede, ki jim bo dodelil nalogo, ali odpre razrede, do katerih lahko dostopate brez predhodne registracije.

Učitelj v aplikaciji vidi, koliko časa so učenci porabili za gledanje gradiva in koliko pravih odgovorov so dali. Aplikacija vsebuje tudi katalog za spremljanje napredka učencev in individualna poročila. Prenesete jih lahko v formatu CSV.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Geografija

Razred: 4

Tema lekcije: Romunija, Karpato-donavsko-pontska država

Opis

Učitelj vodi pouk na platformi Edpuzzle, pouk pa prevzema iz Google Classroom.

Študente povabi v učilnico tako, da pošlje povezavo po elektronski pošti.

Učitelj video vsebino pretvori v interaktivno v aplikaciji Edpuzzle.

Ta videoposnetek je vstavljen med vprašanja odprtega tipa, na katera imajo učenci ustaljen termin za odgovor in učitelju pošljejo rešeno gradivo.

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema lekcije: Besedišče

Opis

Učitelj dodeli tri videoposnetke (odlomek iz filma "Dačani", enega iz National Geographica in drugega iz "Spominov iz otroštva" Iona Creanga) in za vsak fragment zastavi isto vprašanje, na katerega bodo učenci odgovorili: Katere besede so neznane? Tako se spozna razlika med arhaizmi, neologizmi in regionalizmi.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Telesna vzgoja in šport

Razred: 6

Tema: Košarka: Strukture specifičnih gibov v osnovnih položajih, obrambi in napadu.

Opis

Učitelj pripravi poučno video gradivo, v katerega vstavi vprašanja in razlage v zvezi s posameznimi sekvencami košarkarskih iger. Učenci morajo prepoznati tehnike igranja in morebitne kršitve pravil ter odgovoriti na vprašanja.

Dijaki s PIP

4. Predmet: Matematika

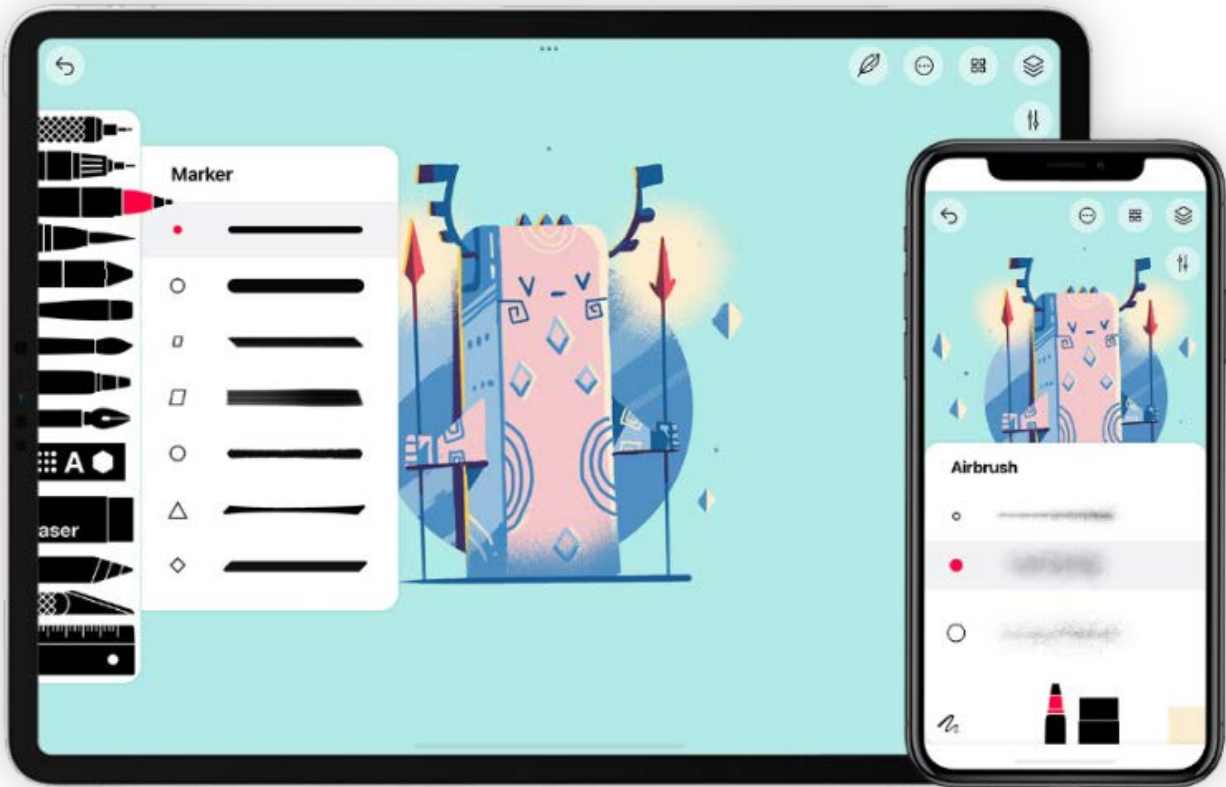
Razred: 6

Tema: Paralelogram

Opis

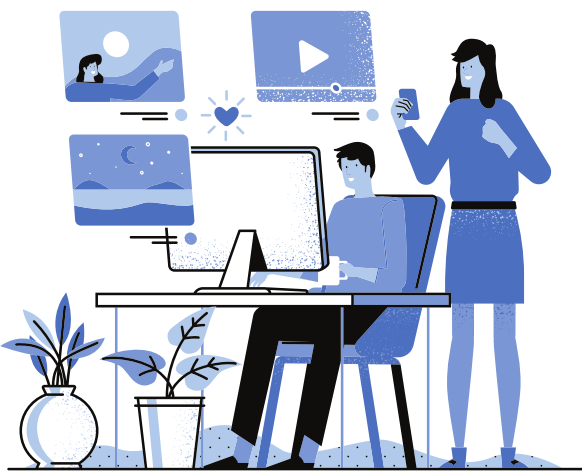
Učitelj naloži videoposnetek o paralelogramih. Pri vsakem zaporedju, v katerem se pojavi paralelogram, mora učenec prepoznati vrsto paralelograma. Izračunati morajo tudi obseg vsake figure.





Tayasuijeve skice

To je orodje, ki se uporablja za izdelavo digitalnih risb. Vsebuje čopiče, rotring, barve, možnosti prosojnosti, možnost snemanja zaslona itd. Ustvarjena dela imajo videz akvarela, akrila, pastela itd.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: vizualne umetnosti in praktične sposobnosti

Razred: 4

Tema lekcije: Središče zanimanja: cvetlično polje

Opis

Učitelj učencem ponudi Google Classroom Tutorial in film o krizantemah, narejenih v aplikaciji Tayasui Sketches:

<https://tayasui.com/sketches/tutorials/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ct-UI9U2mDg>

Delovna naloga:

Aplikacija Tayasui Sketches ustvari plastično kreacijo, ki predstavlja cvetlično polje. Svoje delo shranite in ga objavite v razredni skupini v Google Učilnici.

Previdno!

Tema plastike je v središču zanimanja.

Spomnim se te:

Središče zanimanja = območje ali področja kompozicije, h katerim se gledalec zelo previdno usmerja.

2. Predmet: Književnost

Razred: 5

Tema lekcije: Strip/knjiga

Opis

Spremno besedilo je pravljica »Prâslea cel voice și merely de aur«/»Prâslea Močna in zlata jabolka«. Oblikovanih je 5 ekip, ki predstavljajo trenutke teme in vsaka ekipa naredi tri risbe z dialogom. Na koncu so risbe postavljene v kronološkem vrstnem redu in predstavljen je strip pravljice.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: Matematika

Razred: 8

Tema: Geometrijska telesa

Opis

Učenci dobijo naslednjo nalogo:

- a) risati naučena geometrijska telesa tako, da so predstavljeni tudi bistvenejši elementi teh teles;
- b) Narisati predmete iz okolja, kjer so ta telesa.

Dijaki s PIP

4. Predmet: Biologija

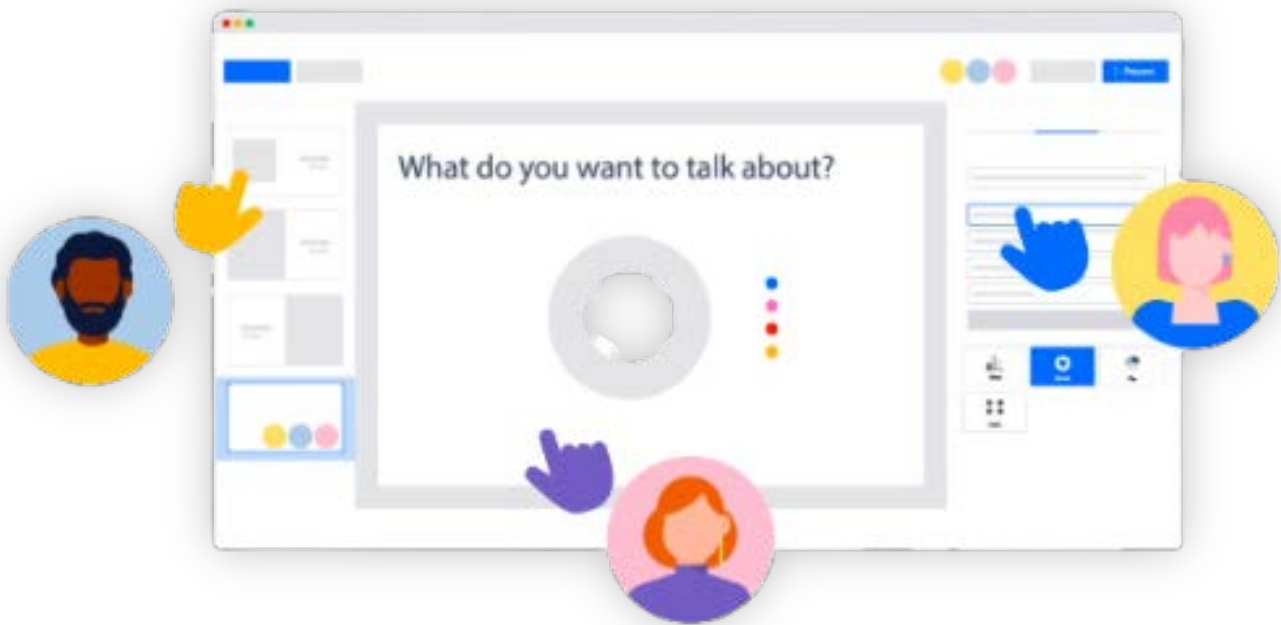
Razred: 6

Tema: Bitja parka

Opis

Učenci si bodo v učbenikih ogledovali slike rastlinstva in živalstva v parkih. S pomočjo aplikacije bodo risali živali, ptice, rastline in drevesa, ki so upodobljeni v učbeniku.





Mentimeter

Mentimeter je pogosto uporabljeno orodje za ustvarjanje ankete. Uporablja se lahko v učilnici in za hitra, formativna ocenjevanja, ki odražajo učenčev nivo znanja v danem trenutku.

Ankete je enostavno ustvariti, uporabiti pa je mogoče manj predloge. Do ankete lahko dostopate prek povezav za dostop, kodo, generirano v aplikaciji ali kodo QR. Po zaključku ankete se samodejno ustvari datoteka z njenimi rezultati.



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Zgodovina

Razred: 4

Tema lekcije: Kaj je zgodovina?

Opis:

Učitelj uporablja aplikacijo Mentimeter pri izvajanju spletne lekcije, ko pozornost učencev pritegne skozi Brainstorming.

<https://www.menti.com/woi9kf6nan>

Učenci dostopajo do strani aplikacije in se bodo svoji napravi odzvali na to, kar si mislijo, ko slišijo HISTORY.

Njihov odgovor je viden na zaslonu, ki vključuje nalogo.

2. Predmet: Književnost

Razred: 6

Tema lekcije: Napovedno ocenjevanje

Opis: to aplikacijo lahko uporabite na koncu vsake lekcije ali na koncu poglavja za prejemanje odgovorov o naučenih pojmi v realnem času.

3. Predmet: Matematika

Razred: 5

Tema: Primerjanje racionalnih števil

Opis

Učitelj pripravi predstavitev, v kateri morajo učenci primerjati pare racionalnih števil.

Primeri

Katera številka je pomembnejša? 12,38 ali 12,6?

$\frac{8}{3}$ ali $\frac{7}{2}$?

Učenci izberejo pravilne možnosti. Učitelj ima sliko o tem, kako so učenci razumeli lekcijo.



Vsa spletna orodja se lahko v večji ali manjši meri uporabljajo v vseh disciplinah. Njihova razvrstitev po področjih učenja bi lahko bila naslednja:

Learning Domains									
STEM		LANGUAGE & LITERACY		SOCIAL DEVELOPMENT		AESTHETIC & CREATIVE EXPRESSIONS		PERSONAL DEVELOPMENT	
iDroo	Openboard	Explain everything	MyPencil app	Explain everything	Openboard	Openboard	Canva	Explain everything	MyPencil app
Whiteboard.fi	Canva	Whiteboard.fi	Canva	Canva	Genially	Livresq	Tayasui Sketches	Padlet	Canva
Genially	Livresq	Genially	Livresq	Livresq	Livework sheets	Edpuzzle	Flipgrid	Genially	Livresq
Livework sheets	Socrative	Wizer.me	Learning apps	Quizizz	Learning apps	Screencast-O-Matic	Padlet	Learning apps	Bamboozle
Learning apps	Quizizz	Google Forms	Flipgrid	Edpuzzle	MapHub	MOTOR SKILLS DEVELOPMENT		Flipgrid	Edpuzzle
Edpuzzle	Flipgrid	Edpuzzle	Calameo	Calameo	Bamboozle	Canva	Flipgrid	Calameo	Tayasui Sketches
Screencast-O-Matic	Mentimeter	Screencast-O-Matic	Mentimeter	Screencast-O-Matic	Montimeter	Screencast-O-Matic	Padlet	Screencast-O-Matic	Mentimeter
Pearltrees		Pearltrees		Pearltrees		Pearltrees		Pearltrees	

Sklepi

Orodja in aplikacije, do katerih imajo enostaven dostop tako učitelji kot učenci, lahko olajšajo kvalitativno izboljšanje spletnega izobraževalnega procesa.

Razvoj tehnologije danes omogoča uresničevanje izobraževalnih pristopov, ki jih pred časom ni bilo mogoče niti slutiti.



Motivacija študentov prek digitalnega portfelja

Partner:

BETTER
FUTURE

V današnjem digitaliziranem svetu je le malo izgovorov za študente, da niso motivirani. S široko paleto spletnih virov in orodij, ki so jim na voljo na dosegu roke, je študentom lažje predstaviti svoje učenje in dosežke. Kako lahko torej učitelji to uporabijo sebi v prid?

Eden od načinov je vključitev digitalnih portfeljev v vašo učilnico. Digitalni portfelj je spletna zbirka učenčevega dela, ki jo lahko uporabite za spremljanje napredka in merjenje dosežkov skozi čas. Ne samo, da digitalni portfelji motivirajo študente, saj jim dajejo oprijemljiv način, da vidijo svoj napredek, ampak tudi učiteljem omogočajo, da lažje posredujejo povratne informacije in usmerjanje.

Teorija motivacije

Razumevanje teorije motivacije lahko učiteljem pomaga ustvariti privlačne in motivirajoče učne izkušnje za svoje učence. Ena najbolj znanih teorij motivacije je teorija samoodločanja (SDT), ki trdi, da na motivacijo vplivajo tri psihološke potrebe: avtonomija, kompetenca in povezanost. Z obravnavanjem teh potreb lahko učitelji ustvarijo okolje, ki spodbuja notranjo motivacijo, kar vodi k bolj angažiranim in navdušenim učencem.

Avtonomija: učencem omogočite izbiro in nadzor nad njihovim učenjem, da spodbudite občutek lastništva in osebne odgovornosti.

Kompetence: Zagotovite zahtevne, a dosegljive naloge, ki študentom omogočajo, da razvijejo svoje sposobnosti in izkusijo občutek mojstrstva.

Sorodnost: spodbujajte občutek pripadnosti in povezanosti z vzpostavljanjem pozitivnih odnosov in spodbujanjem sodelovanja študentov.



Vključevanje digitalnih portfeljev

Že od začetka si postavite jasne cilje. Pred uporabo digitalnih portfeljev s svojimi študenti je bistvenega pomena določitev osnovnih pravil in jasnih ciljev. Kaj upate doseči z vključitvijo digitalnih portfeljev v svojo učilnico? Ali želite, da jih vaši učenci uporabljajo kot orodje za refleksijo? Način, kako predstaviti svoje najboljšo delo? Ali preprosto kot orodje za sledenje napredku skozi čas? Ko se odločite za namen portfelja, to jasno sporočite svojim študentom, da bodo vedeli, kaj se od njih pričakuje.

Prosimo, da skrbno ustvarite študentsko delo. Ko pripravljate predmete za študentov portfelj, bodite previdni in vključite le dele, ki jim bodo pomagali doseči cilje. Če je namen portfelja, da učenci razmislijo o svojem napredku, potem izberite elemente, ki prikazujejo prednosti in področja za izboljšave. Po drugi strani pa, če je poudarek na poudarjanju dosežkov učencev, vključite samo predmete, ki prikazujejo njihovo najboljšo delo.

Spodbujajte redno razmišljanje Del moči uporabe digitalnih portfeljev je v tem, da študentom nudijo način za spremljanje njihovega napredka skozi čas. Zato je bistveno, da učence spodbujamo k rednemu razmišljanju o svojem delu. To lahko storite na več načinov, kot je pisanje razmišljanj ali skupinske razprave o tem, kaj vidijo v svojih portfeljih. Če si boste vzeli čas za reden razmislek, boste pomagali zagotoviti, da bodo učenci kar najbolje izkoristili uporabo digitalnih portfeljev v vašem razredu.





Praktična dejavnost:

Uporaba Nearpoda za interaktivne predstavitve in ocenjevanje

Nearpod je interaktivno orodje za predstavitve in ocenjevanje, ki učiteljem omogoča ustvarjanje privlačnih lekcij in spremljanje napredka učencev v realnem času.

Učitelji lahko svojim predstavitvam dodajo interaktivne elemente, kot so knjige, ankete in virtualni izleti, s čimer študentom zagotovijo bolj dinamično in zanimivo učno izkušnjo. Nearpod se lahko uporablja pri različnih predmetih in je še posebej uporabljen za spodbujanje motivacije in sodelovanja v spletnem učnem okolju.



Nasveti za motiviranje učencev v spletnem učnem okolju

1. Poskrbite, da imajo vaši učenci določen delovni prostor, ki je tih in brez motenj.
2. Vzpostavite jasna pričakovanja in pravila za obnašanje med spletnimi predavanji.
3. Spodbujajte učence, da si po potrebi vzamejo odmore, vendar tudi omejite čas, ki ga porabite za zaslon.
4. Izkoristite tehnološka orodja, kot so platforme za sodelovalno učenje in funkcije povratnih informacij v realnem času.
5. Spodbujajte občutek skupnosti tako, da organizirate skupinske dejavnosti in spodbujate interakcije študentov.
6. Bodite prilagodljivi glede rokov in nalog ter razumejte olajševalne okoliščine.
7. Nagradite trud in napredek, tudi če nista popolna. Redno preverjajte svoje študente, da vidite, kako so akademsko in čustveno.
8. Redno preverjajte svoje študente, da vidite njihov akademski in čustveni napredek.
9. Poiščite strokovno pomoč, če vi ali vaši učenci potrebujete pomoč pri spopadanju z izzivi spletnega učenja.



Predmetno specifični primeri za motiviranje študentov

- Znanost: uporabite virtualne laboratorije in simulacije, da študente vključite v praktične poskuse in raziskave, tudi če fizično ne morejo biti v učilnici.
- Matematika: vključite digitalna orodja, kot sta Desmos ali GeoGebra, da ustvarite interaktivne dejavnosti in vizualizacije, ki učencem pomagajo bolje razumeti abstraktne koncepte.
- Zgodovina: Spodbujajte učence, da raziskujejo primarne vire in zgodovinske arhive na spletu, spodbujajte kritično razmišljanje in učenje, ki temelji na raziskovanju.
- Jezikovne umetnosti: Uporabite digitalna orodja za pripovedovanje zgodb, kot sta Storybird ali Book Creator, da učencem omogočite pisanje, ilustriranje in deljenje svojih zgodb s svojimi vrstniki.
- Tuji jeziki: Uporabite aplikacije za učenje jezikov, kot sta Duolingo ali Memrise, da ustvarite prijateljsko konkurenco in zagotovite takojšnje povratne informacije, ki učencem pomagajo izboljšati njihove jezikovne sposobnosti.

Zaključek

Prehod na spletno učenje je bil izziv za vse vpletene, vendar je ohranjanje visoke motivacije učencev v teh težkih časih bistvenega pomena. Z razumevanjem teorije motivacije in vključitvijo digitalnih portfeljev ter zanimivih orodij, kot je Nearpod, lahko ustvarite spodbudno in privlačno učno okolje, ki bo vašim učencem pomagalo uspeti akademsko in čustveno. Ne pozabite upoštevati primerov, povezanih s posameznimi predmeti, in zagotoviti jasne smernice za svoje učence v spletnem učnem okolju.



Skupne dejavnosti za vključevanje staršev

Partner:

SMART IDEA

Po mnenju nacionalnega združenja staršev in učiteljev: "Raziskave kažejo, da ko družine in šole sodelujejo pri podpori učenja, so otroci ponavadi boljši v šoli, ostanejo dlje in jim je šola bolj všeč."

Namen modula "Sodelovalne dejavnosti za vključevanje staršev" je staršem zagotoviti spretnosti in znanja, potrebna za učinkovito sodelovanje pri izobraževanju svojih otrok. Modul pokriva različne teme, vključno s komunikacijo med starši in učitelji, sodelovanjem z učitelji pri podpori otrokovemu učenju in načini zagovarjanja otrokovih potreb v šoli. Učinkovitejše učno okolje lahko ustvarimo s krepitvijo partnerstva med starši, učitelji in učenci.

Komunikacija med starši in učitelji

Eden najpomembnejših vidikov sodelovanja staršev je ohranjanje odprte komunikacije z otrokovimi učitelji. Z vzpostavitvijo in vzdrževanjem rednih komunikacijskih kanalov – bodisi z osebnimi srečanji, telefonskimi klici, e-pošto ali besedilnimi sporočili – lahko ostanete na tekočem z otrokovim napredkom in prepoznate vsa področja, kjer morda potrebujejo dodatno podporo.

Raziskave so poleg tega pokazale, da lahko sodelovanje staršev pozitivno vpliva na učni uspeh učencev, zato je nujno zagotoviti, da z učitelji svojega otroka redno komunicirate o njegovem napredku.



Sodelovanje z učitelji za podporo otrokovemu učenju

Poleg redne komunikacije lahko otrokovo učenje podpirate s sodelovanjem z učitelji. To lahko vključuje udeležbo na roditeljskih sestankih, prostovoljno delo v razredu vašega otroka ali sodelovanje pri šolskih dejavnostih.

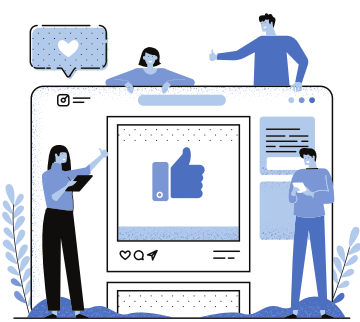
Sodelovanje z učitelji vam ne bo le pomagalo bolje razumeti, kako vaš otrok akademsko napreduje, ampak vam bo tudi omogočilo, da mu zagotovite dodatno podporo doma. Poleg tega, ko prevzamete aktivno vlogo pri izobraževanju svojega otroka, mu pošljete sporočilo, da je njegov uspeh bistven za vas – kar ga lahko motivira, da se v šoli potruди po svojih najboljših močeh.

Načini zagovarjanja otrokovih potreb v šoli

Kot starš ste otrokov najboljši zagovornik, zato morate vedeti, kako njihove potrebe učinkovito sporočiti učiteljem in drugemu šolskemu osebju.

Če menite, da vaš otrok v šoli ne prejema podpore, ki jo potrebuje, lahko naredite nekaj stvari: najprej se poskusite sestati z njihovim učiteljem(-i), da se pogovorite o svojih pomislekih; če to ne reši težave, se obrnite na ravnatelja šole; Nazadnje, če še vedno ne menite, da vaš otrok od šole dobiva podporo, ki jo potrebuje, se lahko obrnete na okrožnega nadzornika.

Ne pozabite: bistveno je, da ste vljudni in spoštljivi, ko zagovarjate svojega otroka – agresivno ali konfliktno vedenje bo samo oviralo vaša prizadevanja.



Orodja za sodelovanje z vašim otrokom in njegovimi izobraževalnimi potrebami

Wizer in Canva sta orodji, ki staršem pomagata najti učne predloge. S temi orodji lahko iščete stvari, kot so "matematični delovni listi" ali "črkovalne dejavnosti", da poiščete že pripravljene predloge, ki jih lahko uporabite s svojim otrokom.

Igrifikacija je odličen način za vključitev staršev v izobraževanje njihovih otrok. Na voljo je veliko orodij, ki staršem omogočajo igranje iger s svojimi otroki in tako podpirajo njihovo učenje. Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers in Genial.ly so odlične možnosti za igre, ki temeljijo na kvizu, ki jih starši igrajo s svojimi otroki. Jigsaw in Blended Play sta dodatna orodja, ki ju je mogoče igrati na spletu ali v učilnici.

Google Drive je odličen način, da starši ostanejo vključeni v otrokovo izobraževanje s spremljanjem njihovih zapiskov, nalog, dokumentov in domačih nalog. Z Google Drive lahko starši vidijo vse, s čimer dela njihov otrok, in jim pomagajo ostati organizirani in na pravi poti.

Premagovanje slabosti v sodelovanju med učitelji in starši

Odpravljanje morebitnih slabosti v komunikaciji in sodelovanju je bistvenega pomena za krepitev sodelovanja med učitelji in starši. Eno takšnih področij za izboljšave bi lahko bila potreba po jasnih komunikacijskih smernicah med starši in učitelji. Da bi to odpravili, lahko šole vzpostavijo jasne komunikacijske protokole, vključno s prednostnimi metodami komunikacije, pričakovanim odzivnim časom in smernicami za izmenjavo občutljivih informacij.

Drugo področje za izboljšanje sodelovanja med učitelji in starši bi lahko bile kulturne ali jezikovne ovire, ki preprečujejo učinkovito komunikacijo. Šole lahko to rešijo s ponudbo prevajalskih storitev, usposabljanjem za kulturno občutljivost za učitelje in organizacijo dogodkov, ki slavijo raznolikost šolske skupnosti.



Primeri uporabe v učilnici

Canva Flashcards

Zadeva: Besedišče

Razred: 1.-4

Tema lekcije: katera koli tema od preprostih samostalnikov do poklicev v družbi

Opis

Kartice so odlično orodje za poučevanje besednih besed. Tukaj je nekaj nasvetov za njihovo učinkovito uporabo:

1. Izberite nabor besed, na katere se želite osredotočiti. To je lahko seznam besed, s katerimi ima vaš otrok težave, ali novih besed, ki jih želite predstaviti.
2. Vsako besedo napišite na kartico na Canva.com. Na hrbtno stran kartice lahko napišete tudi definicijo besede.
3. Izberite vizualno iztočnico za vsako besedo, da si bo otrok lažje zapomnil pomen besede. To je lahko slika, simbol ali celo preprosta risba.
4. Otroku posamezno predstavite besede in naj vam pove pomen besede. Ker bolje prepoznajo besede, lahko povečate težavo tako, da jim predstavite več besed in jih prosite, da izberejo pravo besedo.
5. Z otrokom redno pregledujte besede, da si jih zapomni. To lahko storite tako, da si vsak dan vzamete čas za pregled kartic ali jih vključite v igre in dejavnosti.



Primeri uporabe v učilnici



Primeri uporabe v učilnici

Predmet: Znanost

Razred: 5

Tema lekcije: Planeti

Opis

Tako kot besedišče lahko starši vzamejo primere iz Canva.com, kot so planeti. Lahko so dvostranske, ki razkrijejo ime, ko jih uganete, ali enostranske kot vaja za spomin. Te kartice je mogoče prilagoditi in uporabiti na veliko različnih načinov, odvisno od otrokovih potreb. Ta dejavnost ni namenjena poučevanju ali preučevanju zapletene teme, ampak zato, da bi pridobili zanimivo izkušnjo, ki starša poveže z učno izkušnjo njihovega otroka.



Vzpostavitev komunikacijskih pravil

Da bi zagotovili nemoteno komunikacijo med starši in učitelji, je ključnega pomena vzpostavitev komunikacijskih pravil, ki so jasna in jih je enostavno upoštevati. Tukaj je nekaj primerov:

- Redno komunicirajte: Vzpostavite rutino za komunikacijo, kot so mesečna glasila, tedenske posodobitve ali dnevna sporočila, odvisno od potreb vaše šolske skupnosti.
- Bodite proaktivni: učitelji bi morali stopiti v stik s starši, preden se pojavijo težave, jim posredovati posodobitve o otrokovem napredku in razpravljati o morebitnih pomislekih.
- Spoštujte zasebnost: tako starši kot učitelji bi morali biti pozorni na pomisleke glede zasebnosti, ko delite podatke o učencih. Delite samo potrebne podrobnosti in se izogibajte razpravljanju o občutljivih vprašanjih v javnih forumih ali skupinskih klepetih.
- Ostanite profesionalni: v vseh komunikacijah ohranite profesionalen ton, izogibajte se ogovarjanju ali slabšalnim komentarjem o učencih, drugih starših ali šolskem osebju.
- Bodite odprti za povratne informacije: Spodbujajte odprt dialog, v katerem lahko starši in učitelji delijo svoje skrbi in predloge za izboljšave.

Zaključek

Pomena skupnih dejavnosti za vključevanje staršev v izobraževanje njihovih otrok ni mogoče podcenjevati – raziskave so pokazale, da ko družine in šole sodelujejo pri podpori učenja, so otroci na splošno boljši v šoli.

Da bi se starši počutili bolj samozavestni pri podpiranju izobraževanja svojih otrok, modul pokriva različne teme, vključno s komunikacijo med starši in učitelji, sodelovanjem z učitelji pri podpori otroku in načini zagovarjanja otrok v šoli. Učinkovitejše učno okolje lahko ustvarimo s krepitvijo partnerstva med starši, učitelji in učenci.



Pogoste napake pri spletnem izobraževanju in kako se jim izogniti

Partner:

ADNAN

Ko je izbruhnila pandemija, so se morali administratorji, učitelji in učenci prilagoditi nekaterim situacijam, ki jih nikoli niso mogli pričakovati. Zdaj, ko so se številne države vrnile k učilnicam iz oči v oči ali mešanim učilnicam, je čas, da razmislimo o tem, kaj smo se naučili o prehodu na spletno učenje.

Prehod iz učilnice iz oči v oči v spletno učilnico je bil za nekatere učitelje velik izziv. Kako so lahko prepričani, da se njihovi učenci privajajo na potrebno delo v okolju, kjer jih ne vidijo?

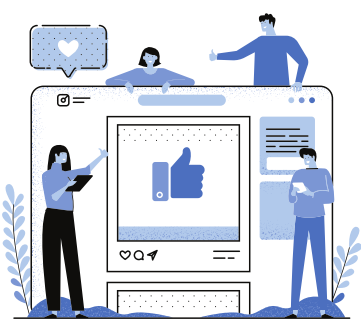
Kakšne spremembe naj bi naredili v svojih učnih načrtih? In kako lahko učitelji in učenci, vključno s tistimi s posebnimi izobraževalnimi potrebami, dosežejo podpirne storitve, ki jih potrebujejo?

Da bi študentom zagotovili bolj kakovostno spletno izobraževanje, se morajo učitelji izogibati nekaterim pogostim napakam, ki so se pojavile med spletnim izobraževalnim procesom.



Opredelitev nekaterih pogostih napak na področju literature

- Dolga predavanja: Glede na to, da imamo pri spletnih urah manj možnosti preverjanja študentov, ni logično, da imamo dolga predavanja. Čas predavanja naj ne bo daljši od desetih minut, idealno pa tudi krajši; zakaj? Številne vrste raziskav so pokazale, da bodo učenci nehali gledati in izgubili zanimanje, če bo ta čas predolg.
- Nesprejemanje pristopa, osredotočenega na študente: Če pristop, osredotočen na študente, ni uporabljen med spletnim poukom, je edini poudarek na učitelju. Učenci so sami in ločeni drug od drugega. Posledično lahko učenci postanejo nezainteresirani, neosredotočeni in zamudijo priložnosti za skupno odkrivanje. Kljub temu, da je spletno poučevanje osredotočeno na učitelje, številna spletna orodja omogočajo ustvarjanje okolij za skupinsko delo, izmenjavo mnenj in ustvarjanje gradiva.
- Neorganiziranje učenja v več oblikah: Vsak otrok ima drugačen stil učenja. To razlikovanje torej zahteva pripravljenost na različne učne potrebe. En učenec morda potrebuje več kot eno vizualno sliko, medtem ko se drugi raje uči iz zvoka. Drugi učenci potrebujejo informacije v več oblikah, da se koncepti držijo. Tudi samo za predmet mora učitelj pripraviti različna gradiva, kot so slike, zvok, besedne razlage itd. Druga dobra stvar spletnega izobraževanja je, da učiteljem omogoča enostavno in hitro pripravo gradiva.
- Nerazvijanje nekaterih strategij, vključno z učenci s posebnimi izobraževalnimi potrebami: spletno poučevanje posebnega izobraževanja je lahko izziv. Potreben je prilagojen program, ki ustreza potrebam vsakega študenta, da se lahko učijo in uspejo. Ko se je zapora začela, so morali vzgojitelji svoje običajne metode poučevanja prilagoditi spletni platformi, da bi izpolnili zahteve IEP (Individualizirani izobraževalni programi) otrok.



- Nesodelovanje z učenci: Učitelji bi morali motivirati učence med poučevanjem na spletu. Pridobivanje motivacije, da smo pozorni na to, kar učitelj govori, in obiskovanje dejavnosti je veliko bolj zapleteno, če vsebina ni privlačna. Na primer, video ure v živo lahko predstavljajo edinstvene izzive za učence, ki se učijo in razmišljajo nepričakovano.
- Razdalja med učiteljem in učenci: Komunikacija je bistvena pri delu na daljavo. Bistveno je, da naše učence redno preverjamo glede njihovih potreb in smo pripravljeni biti prilagodljivi ter se odzivati na njihove skrbi. Toda namesto uporabe Whatsappa ali pošiljanja e-pošte kot edinega načina komunikacije, ali bi lahko svojim učencem zagotovili nekaj časa po spletnih urah?
- Biti neorganiziran: Ne glede na to, ali gre za osebno srečanje ali na spletu, je neorganiziranost lahko težava. Upravljanje s časom je torej nedvomno ena najdragocenejših veščin za učitelja, s prehodom na hibridne in spletne formate poučevanja pa postaja še bolj dragocena. Novi formati zahtevajo še več časa za učenje in prilagajanje, usklajevanje in sodelovanje s kolegi, dijaki in starši ter za reševanje nepričakovanih situacij.
- Neobveščanje učencev o nevarnostih spletnega okolja: Drugo vprašanje je zaščititi naše učence pred nevarnostmi spletnih okolij. Dostop do interneta je lahko odličen za študente. To jim lahko koristi z raziskovanjem šolskih predmetov, komuniciranjem s svojimi učitelji in prijatelji ter igranjem internetnih iger. Internet ponuja veliko informacij, vendar predstavlja tveganja, kot so neprimerna vsebina, spletno ustrahovanje in težave z avtorskimi pravicami. Učitelji bi morali usmerjati učence na primerna spletna mesta in etično komunicirati na spletu.



- Če ne zaprosite za pomoč: eden najpomembnejših dejavnikov pri prehodu na spletno poučevanje je zagotoviti, da učitelji razumejo, kako učinkovito vključiti novo tehnologijo, orodja in modele poučevanja v svoje učne načrte. Čeprav imajo dobre namene, se je že od začetka spletnega izobraževanja v času pandemije pokazalo, da učitelji žal niso opremljeni za kakovostno spletno izobraževanje predvsem zaradi pomanjkanja digitalnih veščin. Napaka, ki so jo naredili učitelji, je bila, da niso prosili za pomoč. Med postopkom so imeli nekaj težav s prilagajanjem, razen tistih, ki so jih že zanimala spletna orodja, ki se uporabljajo na izobraževalnih področjih in so imeli izkušnje s sodelovalnimi projekti, kjer je bila tehnologija učinkovito uporabljena. Da bi zapolnili to vrzel, je bilo za učitelje organiziranih veliko spletnih seminarjev, projektov ali novih platform, zato se tako izkušeni kot neizkušeni učitelji združujejo na teh srečanjih ali platformah. Toda učitelj mora najprej začutiti to potrebo in naj ne okleva poiskati pomoči.
- Ignoriranje estetike in oblikovanja: Okolje mora biti med spletnim poučevanjem živo, da pritegne pozornost učencev. Čeprav se del časa porabi za načrtovanje šolskih zgradb in učilnic, tako v smislu okvirja kot dela, je manjši napor vložen v »videz in občutek« spletnih tečajev. Številni učitelji menijo, da je uporabnost bistvena skrb, vizualnost pa dodaten element. Ta potreba po vizualnem načrtovanju med spletnimi tečaji obstaja že v osnovi, saj večina učiteljev, trenerjev, avtorjev tečajev in oblikovalcev nima temeljev v vizualni komunikaciji. Toda moči vizualnih elementov ne smemo podcenjevati, saj bolj vizualni kot je vnos, večja je verjetnost, da bo prepoznan.



- Uporaba Whatsappa ali elektronske pošte kot edinega vira komunikacije: Zaradi nesposobnosti spletnega poučevanja mnogi učitelji za izvajanje učnih dejavnosti uporabljajo aplikacijo Whatsapp. Je brezplačna aplikacija za sporočanje s številnimi funkcijami, kot so neomejena sporočila, večpredstavnost in skupinski klepeti. Še posebej je učiteljem omogočilo takojšnjo komunikacijo s svojimi učenci. Po določenem času pa so bili številni učitelji zasuti s številnimi sporočili, ki so jih obremenjevala in razjezila, predvsem če so imeli več kot eno skupino ali skupine nad 15 učencev. Ker so bile poplave sporočil, poraba časa in obremenitev oči nekatere posebne pomanjkljivosti, ki so jih opazili na zaslonu.
- Neprilagajanje orodij za osebno ocenjevanje v spletno izobraževanje: Pogosta napaka, ki jo naredijo učitelji pri selitvi pouka na splet, je, da pričakujejo, da bodo lahko pošteno inštruirali izobraževalne programe, kot so to nenehno. Zato morajo biti natančnejši pri svojem dojemanju izmenjave aparatov za osebno ocenjevanje, kot so v spletnih situacijah. Zdaj, ko je ocenjevanje ključnega pomena za učinkovito učenje, bi morali učitelji vedeti, kako ga prilagoditi spletnemu izobraževanju. Obstaja nenehen argument o tem, ali lahko e-ocenjevanje, zlasti znotraj običajno uporabljene oblike vprašanj z več možnimi odgovori, koristi poglobljenemu učenju. Vendar pa so študije pokazale, da dobro zasnovane ocene, ki vključujejo vprašanja z več možnimi odgovori, omogočajo oceno višjih kognitivnih sposobnosti, kot je bistvena sposobnost razmišljanja in raziskovanja.



Nekaj strategij za izogibanje tem napakam

- Upravljanje glasu in višine: ne pozabite prilagoditi svoje intonacije. Upravljanje glasu in višine je nujno, če ne želite dolgočasiti otrok. Čeprav je to pomembno za izobraževanje iz oči v oči, je temu vprašanju treba posvetiti dodatno pozornost v spletnem izobraževanju. Učitelji morajo biti previdni, da ne govorijo v tonu, ki je ravno tako raven. Priporočljivo je, da spremenite svojo fleksijo in glasnost, da ohranite angažiranost študentov. Ne bodite zaskrbljeni, da bi se "vživali v karakter" in se malo zabavali; vaši učenci bodo pozorni in vaša lekcija bo bolj verjetno ostala!
- Oblikovanje učnih strategij: za učitelje, ki se šele učijo na daljavo, je lahko težavno vedeti, kateri postopki spletnega poučevanja so najboljši in kje začeti. Vaše izobraževanje bi moralo biti mešanica sinhronega (dogajanje v realnem času) in asinhronega (nenačrtovano in v lastnem tempu). Sinhrono izobraževanje prek telefonskih klicev, video lekcij ali klepetov v živo omogoča študentom, da postavljajo vprašanja in vzpostavijo povezave z vami in med seboj. Asinhrono vaje, kot so dialoški listi ali posneti naslovi, omogočajo vašim podmladkom, da dokončajo naloge ob svojem času in tempu. Oba sloga imata svoje prednosti in sta bistvenega pomena pri svojih trditvah.
- Prilagodljive politike poučevanja in ocenjevanja, vključno s študenti s posebnimi izobraževalnimi potrebami: študenti s posebnimi izobraževalnimi potrebami lahko znotraj razreda dobijo izločeno upravo s strokovnjaki, ki jih izobražujejo o zahtevanih sposobnostih za center, reševanju problemov in čustveni ali vedenjski samoregulaciji. Na spletu je resnično težko zagotoviti isto opornico »z očmi na otroka« in »v realnem času«. Ena od strategij, ki se je vedno znova pojavljala v mojih spletnih skupnostih, je bila uporaba sob za osebe in majhne skupine v Zoomu. Ta navidezni "vtisni" opornik lahko otrokom s posebnimi izobraževalnimi potrebami zagotovi dodatna navodila, podporo in nazaj med nalogami, ki jih morda ne bodo mogli opraviti samostojno v obsežni skupini.

•



- **Upravljanje s časom (za učitelje):** Upravljanje s časom je ključnega pomena za inštruktorje, zlasti pri prehodu na mešana in spletna učna okolja. Te nastavitve zahtevajo več časa za prilagajanje, sodelovanje in obravnavo nepričakovanih situacij. V zvezi s tem obstajajo posebne misli, nasveti in tehnike, ki inštruktorjem pomagajo pri napredovanju pri upravljanju časa. Tako najdejo dovolj časa za osebne in poklicne potrebe, počutijo se samozavestni, sproščeni in pozitivni. Cilj učinkovitega upravljanja s časom je optimizirati naloge znotraj razpoložljivega časa, pri čemer se izognete temu, da postanete žrtve časa. Nasveti vključujejo: dajanje prednosti dnevnim opravilom, preprečevanje pretiranega odlašanja, priprava na nujne primere in dajanje prednosti osebnemu času.
- **Naj bodo vaše lekcije interaktivne in privlačne z orodji Web 2:** Če želite povečati sodelovanje učencev v spletnih razredih, uporabite orodja, kot je Nearpod. To dinamično orodje študentom omogoča sodelovanje s svojimi napravami z uvozom obstoječega formata pdf ali PowerPoint in dodajanjem interaktivnih elementov, kot so pisni odgovori, kvizi in tabele za sodelovanje. Razvrstitev in težave pri nalogah lahko ločite za posebne potrebe podcenjevanja. Flipgrid ponuja odlično platformo za asinhrono razprave v vaši spletni skupnosti, s študenti, ki snemajo odgovore na objavljena vprašanja in komunicirajo prek videoposnetkov. Za pisne razprave Google Classroom omogoča objavo nalog, kar učencem omogoča, da odgovorijo in sodelujejo s prispevki drugih.
- **Preoblikovanje tečajev predavanj za velike razrede v majhne module:** študentje lahko s pomočjo e-knjige ali spletnih multimedijskih učnih modulov, ki jih pripravi učitelj, nadomestijo večino časa predavanj z aktivnostmi aktivnega učenja. kadar koli se jim zdi primerno. Tako študentom olajša samostojno učenje. Tako je bila večina predavanj nadomeščena z aktivnimi učnimi aktivnostmi, vključno z razpravo in reševanjem problemov.



- Snemanje spletnih predavanj in zagotavljanje gradiva za samostojno učenje: asinhrona vaja, kot so listi z razpravami ali posneti naslovi, omogočajo vašim študentom, da dokončajo naloge ob svojem času in hitrosti. Uporabite posnetke zaslona, da vnaprej posnamete sebe in svoje lekcije. Za PowerPoints, ki ste jih naredili, vam programi za snemanje zaslona, kot sta Zoom ali OBS, omogočajo, da posnamete svojo predstavitev na zaslonu, medtem ko govorite in tapkate po diapozitivih.
- Postsinhroni nadzor in povratne informacije: dovoljenje 10 minut po učni uri v živo, da učenci prej vstopijo in poklepetajo z vami in drug z drugim, je lahko neverjeten način za gojenje nujnih, priložnostnih asociacij. Za izgradnjo podporne spletne skupnosti lahko učitelji ostanejo povezani 10–20 minut po spletnih sinhronih sestankih, da našim učencem omogočijo stik z učitelji in prijatelji, delijo svoje poglede ter pridobijo individualni nadzor in povratne informacije. Če je možno, si privoščite polurni odmor enkrat na teden, kjer se lahko učenci prijavijo v sejem v zbornici v živo in se družijo. Če se razprava ustavi ali potrebujete, lahko spodbudite teme z zabavnimi prebijalci ledu in vprašanji "bi raje".
- Podpora učiteljem prek spletnih razpravnih skupin/uporaba MOOC-jev v šolah: Čeprav svojih sodelavcev ne vidite vsak dan na prehodu, so še vedno eno najpomembnejših donosnih sredstev, ki jih boste lahko odkrili. Lahko se počutite nepovezano, ko delate sami doma, vendar ne pozabite stopiti v stik in vprašati, kaj vaši inštruktorji počnejo v svojih virtualnih učilnicah. Vsi raziskujejo in preizkušajo nove metodologije in instrumente, kot je vaš, in deljenje vaših vsakodnevnih odkritij koristi vsem. Za to potrebujejo premišljeno načrtovan strokovni razvoj in ustrezne vire. Učitelji bi se tudi med MOOC medsebojno podpirali in motivirali ter zagotovili strukturo njihovemu učenju s ponudbo prostora in časa za učinkovito delo.



- Oznaka e-varnost in spletni tečajji eTwinning Etika e-varnosti in eTwinning: Dostop do spleta je lahko odličen za študente. To jim lahko koristi tako, da se pozanimajo o šolskih predmetih, komunicirajo s svojimi inštruktorji in spremljevalci ter se inteligentno rekreirajo. Morda je fantastičen aparat za induciranje vseh podatkov, ki jih želijo doseči. Vendar pa ima internet številne slabosti, kot so neprimerne vsebine, spletno ustrahovanje, dezinformacije itd. Da bi učence odvrnili od njih, jih mora šolsko osebje poznati in jim posredovati potrebne informacije. Oznaka eSafety, ki je pomembno središče oblikovanja politik za učitelje, šolske ravnatelje in skrbnike IT, omogoča šolam, da ukrepajo, da ocenijo, izboljšajo in okrepijo svojo spletno varnost. Zahvaljujoč oznaki eSafety Label lahko šole pregledajo lastno spletno varnostno infrastrukturo, politike in prakse v skladu z nacionalnimi in mednarodnimi standardi.
- Igrifikacija za ureditev učenja in formativno ocenjevanje: Med učnim procesom je treba vsakega učenca vrednotiti, da bi videli učinke učiteljevih dejanj. Takrat se lahko uvedejo prilagoditve glede na potrebe študenta. To je znano kot formativno ocenjevanje, namenjeno zagotavljanju diagnostičnih povratnih informacij učiteljem in učencem med učnim procesom. Na tej točki je lahko igrificirani e-kviz odlična rešitev za formativni sistem ocenjevanja. Uporaba igrifikacije in Googlovih obrazcev je lahko koristna, saj lahko formativno ocenjevanje spremenijo v nekaj zabavnega. Oblikujte spletne strategije poučevanja, kot so deske za razprave, šalite se ali delite zabavno vsebino in uporabite igrifikacijo, kot so sobe pobega, spletni kvizi, uganke itd. Končno razvijte učne sposobnosti učencev in jim dajte nekaj avtonomije.



Kot ideja za igrifikacijo je tukaj slika virtualne sobe pobega med spletnim predavanjem:



Kot ideja za igrifikacijo je tukaj slika spletnega kviza med spletnim predavanjem:



Nasveti za ocenjevanje v spletnem izobraževanju: Ocenjevanje je eden bistvenih delov spletnega učenja. Ker je komunikacije med učenci in učitelji manj, so različna tudi pričakovanja o uspešnosti učencev. To lahko povzroči težave učiteljem pri ocenjevanju. Uporaba igrifikacije in Googlovih obrazcev je lahko koristna, saj lahko formativno ocenjevanje spremenijo v nekaj zabavnega.

Učitelje je treba spodbujati, da se izogibajo izvajanju klasičnih izpitov zaradi njihovih pomanjkljivosti. Učitelji bi morali vzdrževati banko vprašanj, kjer lahko vsak učenec dobi drugačen nabor enakovrednih vprašanj. Predlagal je tudi mešanje in naključno razvrščanje vprašanj za preizkuševalce. Ena možna rešitev je s pomočjo dveh spletnih orodij za personalizacijo izkušnje ocenjevanja, kjer se učenci aktivno vključijo v kontekstualizirane dejavnosti. Lahko se predlaga, da učitelj za vsakim modulom postavi povezavo, ki študente vodi do spletnega ocenjevalnega orodja. Tako lahko s študenti med tečajem ocenijo celoten proces.

Čeprav aktivne učne dejavnosti nadomestijo veliko časa pri pouku, učiteljev stil ocenjevanja ostaja enak. Učitelj lahko ocenjevanje opravi takoj po zaključenem modulu ali ob predvidenem času.

Namesto formativnega ocenjevanja se lahko za učence s posebnimi izobraževalnimi potrebami uporabijo nekatere druge strategije. Učitelj lahko uporabi metrike, rubrike in anekdotične dokaze za merjenje uspeha. Meritve lahko vsebujejo število prijav, besedilnih sporočil, telefonskih klicev staršev, opravljenih razrednih nalog ali celo število poskusov izdelave videa, tudi če niso dokončani. Dobro je vedeti, kako se otroci odzivajo. So navdušeni in zavzeti? Če ne, ali bi lahko spremenili način podajanja gradiva?



NEKAJ POGOSTIH NAPAK	NEKAJ STRATEGIJ, DA SE JIM IZOGNETE
Dolga predavanja	Upravljanje glasu in višine
Ne sprejema pristopa, osredotočenega na študente	Oblikovanje učnih strategij
Ne organizira učenja v več oblikah	Preoblikovanje predavalnega tečaja velikega razreda v majhne module Smanjšanje spletnih predavanj in zagotavljanje gradiva za samostojno učenje
Ne razvija nekaterih strategij, vključno z učenci s posebnimi izobraževalnimi potrebami	Prilagodljive politike poučevanja in ocenjevanja, vključno z učenci s posebnimi izobraževalnimi potrebami
Ne sodeluje s študenti	Naj bodo vaše lekcije interaktivne in privlačne z orodji Web 2
Razdalja med učiteljem in učenci	Postsinhroni nadzor in povratne informacije
Biti neorganiziran	Upravljanje časa (za učitelje)
Neobveščanje učencev o nevarnostih spletnega okolja	Oznaka e-varnost in spletni tečaji eTwinning e-varnost in etika eTwinning
Neuspešno prositi za pomoč	Podpora učiteljem prek spletnih razpravnih skupin/Uporaba MOOC v šolah
Ignoriranje estetike in dizajna	Naj bodo vaše lekcije interaktivne in privlačne z orodji Web 2
Uporaba WhatsApp ali e-pošte kot edinega vira komunikacije	Igrifikacija za ureditev učenja in formativno ocenjevanje
Ne prilagajanje orodij za ocenjevanje iz oči v oči v splet	Nasveti za ocenjevanje v spletnem izobraževanju



Primeri uporabe v učilnici

1. Predmet: Znanost

Razred: 7

Lekcija: Planeti

Strategija: Prehod velikih predavanj v majhne module / Razvoj učnih strategij

Opis: Vsak planet je modul znotraj sončnega sistema, ki uporablja Geniallyjeva interaktivna vizualna orodja. Učitelji postavijo interaktivne ikone za vsak planet, ki zagotavljajo potrebno znanje, povezave in videoposnetke. Dodelitev tega kot domače naloge omogoča več časa za aktivno učenje v razredu.

Predlog: imejte rezervni načrt z bistvenimi informacijami med spletnim predavanjem v primeru težav. Posnemite lekcijo in študentom, ki potrebujejo dodatno pomoč ali želijo pregledati, zagotovite gradiva za samostojno učenje.

2. Predmet: angleščina

Ocena: 8

Tema lekcije: Turizem

Strategija: Interaktivne lekcije z orodji Web 2 / Fleksibilno poučevanje, podpora učencem s PIP / Snemanje spletnih predavanj in gradiv za samostojno učenje

Opis: Učenci predstavijo kraje, ki so jih obiskali pred lekcijo, z uporabo Flipgrid za ustvarjanje videoposnetkov in skupno rabo. Nasveti vključujejo namestitev, zanimivosti, hrano in spominke. Dodeljevanje domačih nalog omogoča učencem s posebnimi izobraževalnimi potrebami, da se učijo v udobju svojega doma.

Predlog: Avtističnim učencem bi lahko koristila socialna ločitev med šolskim delom. Učenci, ki se težko osredotočijo, si lahko posnete videoposnetke ogledajo večkrat. Tisti, ki se pogosto zdravijo, lahko dostopajo do Wi-Fi v bolnišnicah, da se še naprej učijo.



Primeri uporabe v učilnici

3. Predmet: angleščina

Razred: 5

Tema lekcije: Predlogi lokacije

Strategija: Igrifikacija za ureditev učenja in formativno ocenjevanje/Naredite svoje lekcije interaktivne in privlačne z orodji Web 2/ Podpora učiteljem prek spletnih diskusijskih skupin/Uporaba MOOC v šolah/ Upravljanje časa (Sovražni učitelji)

Opis: Učitelj odpre predstavitev, ustvarjeno z Google Diapozitivi, vprašajo, kaj je "Soba pobega" in zberejo nekaj idej. Nato učitelj deli povezavo 'Soba pobega', da učenci začnejo igro. Prva stopnja je najlažja. Otroci iščejo prave namige in poskušajo najti geslo za pobeg. Izpolnili naj bi prazna polja in oblikovali geslo. Po tem je še ena stopnja. V tej sobi sta en pravi in en lažni namig. Pravi namig je igra ujemanja, ustvarjena v Wordwallu. Učenci naj povežejo predloge s slikami za geslo. In potem je tu končna raven. Obstajata dva namiga z isto logiko. Učenci opazijo razlike med obema slikama in na desni sestavijo geslo. Predlog: Priprava virtualne sobe pobega je lahko za učitelje zahtevna, ne le zato, ker zahteva uporabo nekakšnih spletnih orodij, kot so Canva, Genially, Google Sites itd., ampak tudi zato, ker je za pripravo potrebno nekaj časa. Za dva spletna orodja se lahko učitelj nauči veliko stvari, povezanih z njima, z obiskovanjem strokovnih tečajev, kot so spletni tečaji eTwinning ali MOOC. In to zahteva čas, zato si lahko učitelji bolj razumno razporedijo čas z ustvarjanjem spletnih kontrolnih seznamov s pomočjo nekaterih spletnih orodij ali aplikacij. Po tem bo rezultat zadovoljiv, saj igranje spletnega pouka pritegne učence. Pozitivno spremeni odnos študentov, ki se med poukom komajda motijo prižiganja kamer.



Primeri uporabe v učilnici

4. Zadeva: Vsi

Ocena: Vse

Tema lekcije: e-varnost in dezinformacije

Strategija: oznaka e-varnost in spletni tečajji eTwinning

Opis: Učitelj s slikami in vprašanji sproži razpravo o nezaželenih vidikih interneta. Učenci dobijo zanesljiva spletna mesta in so razdeljeni v skupine za raziskovanje e-varnosti in dezinformacij. Učitelj postavlja vprašanja za spodbujanje samozaščite na spletu. Skupaj vzpostavljajo pravila e-varnosti, etično vedenje in odzive na neželena srečanja na spletu. Učenci ustvarjajo spletne plakate, da ta pravila potrjujejo skozi vse leto.

Predlog: Izvedite to dejavnost na začetku semestra, da povečate ozaveščenost. Canva s svojim izobraževalnim načinom ponuja varno okolje za izdelavo plakatov, ki ga nadzorujejo učitelji.

5. Zadeva: Vsi

Ocena: Vse

Tema lekcije: Vse

Strategija: Postsinhroni nadzor in povratne informacije

Opis: Učitelj spodbuja študente, naj stopijo v stik z njimi, če imajo težave z vsebino, tehnologijo ali urnikom. Po spletnih srečanjih ostanejo povezani 10-20 minut za pogovor in individualni nadzor. Teme, kot so odkritja, novice ali karkoli v zvezi z umetnostjo, so lahko neformalne.

Predlog: Bodite pozorni na urnike študentov, da organizirate ta čas. Če ni na voljo, se dogovorite za čas med poukom tedensko ali mesečno. Vnaprej se odločite za temo s pomočjo spletne ankete ali aplikacije za glasovanje.



Obvladovanje stresa

Partner:

EDUKOPRO

Obvladovanje stresa je ključnega pomena za učitelje, da učinkovito opravljajo svoje delo in ohranjajo svoje dobro počutje. Poučevanje je lahko stresen in naporen poklic, stres pa lahko psihično in fizično vpliva na posameznike. Razumevanje, kako stres vpliva na učitelje in učence, je bistvenega pomena za razvoj učinkovitih strategij za obvladovanje stresa. V tem teoretičnem ozadju bomo raziskali naravo stresa, vlogo obvladovanja stresa in specifične tehnike za pomoč učiteljem in učencem pri obvladovanju stresa.

Kaj je stres?

Stres je fizično, čustveno in psihološko nelagodje, ki je posledica kakršne koli spremembe ali zahteve posameznika. Stres lahko nastane zaradi različnih stresorjev, kot so delovni roki, finance, družinska dinamika in težave v odnosih. Stres je reakcija telesa na vse, kar zahteva pozornost ali ukrepanje, in vsak ga do neke mere izkusi. Kronični stres, ki se pojavi, ko se visoka ali nizka raven stresa vzdržuje dlje časa, lahko povzroči različne zdravstvene težave.

Učinki stresa:

Stres lahko negativno vpliva na fizično in duševno zdravje, kar vodi do bolezni, kot so bolezni srca, razjede, depresija in anksiozne motnje. Ko so posamezniki sproščeni in prisotni v tem trenutku, dovolj spi, vzdržujejo zdravo telesno težo in ohranjajo krvni tlak pod nadzorom z izbiro življenjskega sloga, doživljajo malo stresa in so povezani s pozitivnimi zdravstvenimi rezultati.



Kakšno vlogo ima obvladovanje stresa?

Obvladovanje stresa je ključnega pomena za posameznike, ki se soočajo s stresom, vključno z učitelji in učenci. Učinkovite tehnike obvladovanja stresa omogočajo posameznikom, da se spoprimejo s stresom, ne da bi se počutili preobremenjene ali nemočne. Prepoznavanje virov stresa in razvoj mehanizmov obvladovanja, prilagojenih potrebam posameznika, sta ključnega pomena pri obvladovanju stresa. Tehnike, kot so meditacija, vaje globokega dihanja, sprostitvev mišic in ustvarjanje pošolske rutine, so lahko koristne pri zmanjševanju stresa.

Kakšen je vpliv stresa na učitelje?

Poučevanje je lahko stresno in stres je bil povezan s čustvenim počutjem učiteljev. Učitelji, ki poročajo o višjih stopnjah vsakodnevnih učnih izzivov, imajo manjše zadovoljstvo z življenjem ter višje stopnje negativnega razpoloženja in čustvene bolečine. Stres lahko privede do negativnega odnosa do poučevanja in zmanjšanega užitka v vlogi učitelja, kar lahko škodi njihovem čustvenemu počutju. Poleg tega imajo lahko učitelji pod stresom nižje stopnje samoučinkovitosti v svojih vlogah poučevanja in razvijejo psihološke bolezni, kot sta anksioznost in depresija.

Kakšni so učinki stresa na izobraževalni digitalni učni proces učencev?

Obvladovanje stresa je ključnega pomena za akademski uspeh in učitelji igrajo pomembno vlogo pri pomoči učencem pri obvladovanju ravni stresa. Stres lahko negativno vpliva na osebno in družbeno življenje študentov; ravni stresa in čustev zmanjšujejo motivacijo, koncentracijo in sposobnost skrbeti zase. Kronični stres lahko povzroči anksioznost, depresijo, dolgočasje in težave pri osredotočanju na šolske ali domače naloge, kar ima za posledico slab akademski uspeh. Učitelji se morajo zavedati znakov stresa svojih učencev in jim zagotoviti ustrezno podporo.

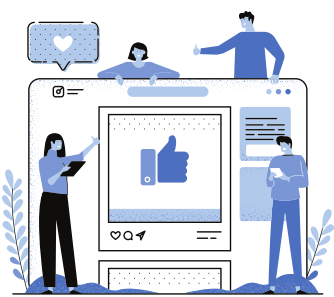


Zaključek:

Obvladovanje stresa je ključnega pomena za učitelje in študente, da ohranijo svoje dobro počutje in akademski uspeh. Učinkovite tehnike obvladovanja stresa lahko pomagajo posameznikom pri soočanju s stresom v življenju in zmanjšanju negativnih učinkov stresa. Z odkrivanjem virov stresa in razvojem mehanizmov obvladovanja, prilagojenih njihovim potrebam, lahko posamezniki učinkovito obvladujejo stres in izboljšajo svoje splošno zdravje ter delovno ali akademsko uspešnost.

Stres lahko povzroči fizično, čustveno in psihično nelagodje; obvladovanje stresa lahko pomaga zmanjšati te učinke. Razumevanje, kako stres vpliva na posameznike, je bistvenega pomena za določitev, katere strategije obvladovanja so najboljše. Obvladovanje stresa je nujno za posameznike, ki se soočajo s stresom, saj stres povzroča različne težave, kot so bolezni srca, razjede, depresija in anksiozne motnje.

Učitelji morajo obvladati svoje ravni stresa in stres svojih učencev. Stres pri poučevanju je bil povezan s čustvenim počutjem učiteljev, vpliva na njihov odnos do poučevanja in zmanjšuje njihovo čustveno počutje. Domača naloga in stres sta pogosto povezana, zato je predlagano, da ustvarite prostor za domače naloge, odstranite motnje in ustvarite rutino po šoli, da zmanjšate raven stresa. Raven stresa lahko vpliva na osebno in družbeno življenje učencev, vpliva na njihovo sposobnost, da se osredotočijo na učne naloge, in vodi do slabe akademske uspešnosti. Tehnike takojšnjega lajšanja stresa, kot so vaje globokega dihanja ali čutne izkušnje, lahko posameznikom pomagajo nadzorovati raven stresa v sedanjem trenutku.



Primeri uporabe v učilnici

Lekcija 1

Zadeva: Razredna skupnost

Razred: 4.-9

Tema lekcije: Sproščanje stresa

Opis:

Ta lekcija se osredotoča na sproščanje stresa za učence od 4. do 9. razreda. Učitelj omogoči vajo globokega dihanja, pri kateri učenci udobno stojijo ali sedijo, zaprejo oči in vizualizirajo majhen balon v spodnjem delu trebuha. Vdihnejo skozi nos in si predstavljajo, da se balon napihuje, in izdihnejo skozi usta in si predstavljajo, kako se balon izprazni. Učenci vajo ponovijo desetkrat in se spodbujajo k nadaljevanju vadbe v različnih situacijah. Razširitev vključuje poučevanje tehnike drugih, spodbujanje sprostitev z globokim dihanjem.

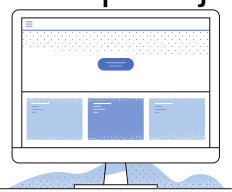
Navodila:

1. Stojte vzravnano ali se udobno namestite s prostorom okoli sebe
2. Sprostite roke in dlani
3. Sprostite telo
4. Zaprite oči
5. Vizualizirajte balon v spodnjem delu trebuha
6. Počasi in globoko vdihnite skozi nos, napolnite balon in zadržite
7. Počasi izdihnite skozi usta in izpraznite balon
8. Položite roko čez trebuh, da začutite gibanje
9. Ponovite vsaj desetkrat

Vprašajte študente o njihovih občutkih po vadbi.

Razširitev:

Večkrat vadite z razredom, da dosežete udobje pri globokem dihanju. Spodbujajte samostojno vadbo in deljenje tehnike s prijatelji ali družinskimi člani. Ko se navada oblikuje, bodo učenci naravno uporabili globoko dihanje, da se sprostijo.



Primeri uporabe v učilnici

Lekcija 2 Predmet: Športna vzgoja, razredna skupnost

Ocena: Dejavnost je mogoče prilagoditi za vse stopnje

Tema lekcije: Progresivna sprostitvev (globoka mišična sprostitvev)

Cilj: Učenci se naučijo globoke mišične sprostitve kot enostavne dejavnosti za zmanjšanje stresa

Predlog

Noben material ni potreben (Nasvet: učencem pokažite diagrame/ilustracije/modele človeških mišic, da jim boste pomagali prepoznati/vizualizirati mišične skupine med pripravo na vajo)

Vsebina: Učitelj/moderator predstavi koncept, da je sprostitvev odličen način za zmanjšanje stresa. Povejte učencem, da bodo izvajali dejavnost, ki jim bo pomagala pri sprostitvi, tako da bodo napele in sprostile različne mišične skupine v telesu. Učenci lahko sedijo ali ležijo na hrbtu (odvisno od prostora). Pokažite/modelirajte vsak korak študentom v pripravi na njihovo sodelovanje. Nato dvakrat preberite in modelirajte naslednja navodila svojim učencem za vsako smer:

1. Dvignite obrvi in nagubajte čelo. Poskusite se z obrvmi dotakniti linije las. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
2. Namrščite obraz. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
3. Zaprite oči čim trdneje. Povlecite vogale ust nazaj z zaprtimi ustnicami. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
4. Odprite oči in usta čim širše. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite. Občutite toplino in umirjenost na obrazu.
5. Iztegnite roke predse. Trdno stisnite pest. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite. Občutite toplino in umirjenost v rokah.



Primeri uporabe v učilnici

6. Iztegnite roke v stran. Pretvarjajte se, da z rokami pritiskate na nevidno steno. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
7. Upognite komolce in naredite mišico na nadlakti. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite. Začutite, kako napetost zapušča vaše roke.
8. Dvignite ramena. Poskusite, da se vaša ramena dotikajo ušes. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
9. Upognite hrbet stran od naslonjala stola (ali od tal). Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
10. Zaokrožite hrbet. Poskusite ga potisniti ob naslonjalo stola (ali ob tla). Zadržite 5 sekund ... in se sprostite. Začutite, kako napetost zapušča vaš hrbet.
11. Napnite trebušne mišice. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
12. Napnite mišice bokov in zadnjice. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
13. Napnite stegenske mišice tako, da stisnete noge čim bližje skupaj. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
14. Upognite gležnje proti telesu, kolikor lahko. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite.
15. Pokrčite prste na nogah, kolikor lahko. Zadržite 5 sekund ... in se sprostite. Začutite, kako napetost zapušča vaše noge.
16. Napnite vse mišice celega telesa. Zadržite deset sekund ... in se sprostite. Naj bo celotno telo težko in mirno. Tiho sedite (ali tiho ležite) in nekaj minut uživajte v tej sprostitvi.



Primeri uporabe v učilnici

Lekcija 3 Predmet: Športna vzgoja, razredna skupnost

Ocena: Vse stopnje

Namen: študente seznaniti z meditacijo kot učinkovito, razširjeno dejavnostjo, ki lahko zmanjša stres.

Tema lekcije: Preprosta meditacija

Opis

Učence seznanite z dejavnostjo z razpravo o razširjeni praksi meditacije po vsem svetu.

Preverite z učenci tako, da pokažete roke, koliko jih je že meditiralo (npr. pri vadbi borilnih veščin, v templju, v cerkvi).

Ali lahko učencem pojasnite, da bodo s to dejavnostjo umirili svoje telo, um in duha? **NEOBVEZNO**: študenti naj izmerijo svoj srčni utrip pred začetkom dejavnosti in po meditacijski vaji.

Navodila: Ogrevanje (izbirno: izmerite srčni utrip in ga zabeležite)

1. Začnite tako, da sedite udobno, uravnoteženo in sproščeno (če sedite na stolu, z nogami na tleh). Dihajte lahkotno in iz trebuha/"dihanje s trebuhom" (ne prsno dihanje).
2. S skupino vadite nekaj globokih vdihov.
3. Zavrtite glavo v enostavnih, počasnih krogih; spremenite smer in se vrtite v počasnih, enostavnih krogih.
4. Pogledj gor; nagnite glavo nazaj. Pogledj dol; položite brado na prsi.
5. Spustite roke in dlani na stran ter jih nežno in hitro stresite.
6. Dvignite noge od tal ter nežno in hitro potresite kolena.
7. Med meditacijo zravnajte hrbtenico.



Primeri uporabe v učilnici

Vadite (ponovite dvakrat)

8. To se naredi TIHO.

9. Ko učitelj reče "Zapri oči", zapri oči. [Ko imate zaprte oči, sprostite misli in ne poskušajte razmišljati o ničemer; počasi se bo vaš um zbistril in sprostil] Ko učitelj reče: "Odprite oči", odprite oči.

10. Sedaj sedite vzravnan, sproščeno in uravnoteženo.

11. "Zapri oči" (pretečeta dve minuti)

12. "Odpri oči."

13. Prijava s študenti: kako je bilo? (Učenci lahko dvignejo palec gor ali dol.)

Zdaj vsi ponovno vadijo.

14. Ponovite vajo: "Zaprte oči" ... pretečeta dve minuti ... "Odprite oči" (Izbirno: izmerite srčni utrip in ga primerjajte s srčnim utripom pred meditacijo)

15. Prijava s študenti



Primeri uporabe v učilnici

Lekcija 4 Predmet: Športna vzgoja, razredna skupnost

Razred: 3. – 9

Tema lekcije: Vizualne podobe

Opis

Učitelj vodi učence skozi vizualne podobe za sprostitev. Navodila: 1. Učenci se udobno namestijo

2. Govorite mirno in počasi ter jim pustite čas, da si predstavljajo vsak korak

3. Ustvarite scenarij, ki ustreza njihovi starosti in zanimanju. Primer: Zaprite oči in si predstavljajte čudovito plažo s toplim soncem, nežnim oceanskim vetričem, palmami in galebi. Hodite po pesku, občutite ga pod nogami in pustite, da voda prekrije vaša stopala. Skočite v vodo, nato pa se sprostite na brisači. Sprejmite mirno okolje in občutke. Globoko vdihnite in se po želji zadržite. Preden odidete, sprostite svoja bremena tako, da jih vizualizirate kot predmete in jih vržete v ocean. Opazujte jih, kako se potopijo in jih odnesejo. Bodite hvaležni in uživajte v mirni vrnitvi.

4. Vadite 10-20 minut, odvisno od stopnje razreda. 5. Dovolite učencem, da opravijo povzetek in razpravljajo o svojih izkušnjah v parih, majhnih skupinah ali kot razred.



Primeri uporabe v učilnici

Tema 2 Zmanjšanje stresa zaradi pomanjkanja digitalnega znanja, veščin in drugih virov.

Lekcija 1: Spretnosti digitalne pismenosti

Razred: 6.-8

Cilj: Učenci se bodo naučili veščin digitalne pismenosti, da bi zmanjšali stres in tesnobo, ki ju povzroča pomanjkanje znanja in veščin.

Opis: Začnite lekcijo z razpravo o pomenu veščin digitalne pismenosti in škodljivih učinkih neobvladovanja teh veščin. Učencem zagotovite vire, kot so spletne vadnice, spletna mesta za digitalno opismenjevanje in videoposnetki, ki jim bodo pomagali razviti svoje sposobnosti. Pokažite, kako učinkovito iskati informacije na spletu ter pravilno vrednotiti in citirati vire. Nato naj učenci vadijo te veščine v majhnih skupinah ali parih. Na koncu naj učenci razmislijo o tem, kako jim lahko te veščine pomagajo zmanjšati stres in tesnobo.

Lekcija 2: Čuječnost in digitalno razstrupljanje

Razredna stopnja: 9.-12

Cilj: Študenti se bodo naučili tehnik čuječnosti in strategij digitalnega razstrupljanja za zmanjšanje stresa in tesnobe, ki ju povzroča digitalna preobremenjenost.

Opis: Začnite z razpravo o škodljivih učinkih digitalne preobremenjenosti in pomembnosti odmora od tehnologije. Učence naučite tehnik čuječnosti, kot so globoko dihanje, vizualizacija in progresivna mišična sprostitve. Nato jim ponudite strategije digitalnega razstrupljanja, kot je izklop obvestil, omejitev časa zaslona in odmor od družbenih medijev. Učenci naj vadijo te tehnike v razredu in jim nato dodelite, naj doma vadijo strategije čuječnosti in digitalnega razstrupljanja. Na koncu naj učenci razmislijo o svojih izkušnjah in o tem, kako so jim te strategije pomagale zmanjšati stres.



Primeri uporabe v učilnici

Lekcija 3: Komunikacija in digitalni odnosi

Razredna stopnja: 4.-6

Cilj: Učenci se bodo naučili učinkovite spletne komunikacije in razvijanja pozitivnih digitalnih odnosov za zmanjšanje stresa in tesnobe, ki ju povzročajo družbeni mediji in spletne interakcije.

Opis: Pogovorite se o pomenu učinkovite komunikacije in pozitivnih odnosov na spletu. Učencem ponudite primere učinkovite in pozitivne komunikacije na spletu, kot je uporaba ustreznega jezika in tona, spoštljivost in izogibanje spletnemu ustrahovanju. Nato naj učenci vadijo te veščine v majhnih skupinah ali parih. Nazadnje naj učenci razmislijo o tem, kako lahko te veščine pomagajo zmanjšati stres in tesnobo, ki jo povzročajo družbeni mediji in spletne interakcije. Spodbujajte jih, da razvijejo pozitivne digitalne odnose in poiščejo podporo, ko jo potrebujejo.



Primeri uporabe v učilnici

Lekcija 4 Digitalna organizacija in produktivnost

Predmet: Tehnološko izobraževanje

Razred: 6-8

Cilj: Študenti se bodo naučili strategij za zmanjšanje stresa, ki ga povzroča digitalna preobremenjenost, in izboljšanje njihove produktivnosti.

Materiali: računalniki ali tablični računalniki, digitalni koledarji ali planerji, aplikacije za pisanje zapiskov, aplikacije za produktivnost (neobvezno)

Postopek:

1. Začnite tako, da študente povprašate o njihovih izkušnjah z digitalno preobremenjenostjo in občutkom preobremenjenosti z informacijami, ki jih morajo spremljati v vsakdanjem življenju.
2. Ali lahko pojasnite, da je učenje digitalne organizacije in produktivnosti eden od načinov za zmanjšanje tega stresa? strategije Današnja lekcija se bo osredotočila na nekatere od teh strategij.
3. Pojasnite uporabo digitalnih koledarjev ali planerjev za sledenje nalogam, rokom, sestankom in pomembnim datumom. Učence naučite nastaviti opomnike in dogodke z barvnimi kodami za lažjo vidljivost.
4. Predstavite aplikacije za pisanje zapiskov za upravljanje ključnih informacij, kot so zapiski o raziskavah, razredu ali sestanku – učence poučite o organiziranju zapiskov po temah ali projektih ter označevanju ali iskanju za hitro iskanje informacij.
5. Razpravljajte o prednostih aplikacij za produktivnost za osredotočenost in motivacijo učencev. Predstavite priljubljene aplikacije, kot so Forest, Focus@Will in Freedom, ter razložite njihove funkcije za blokiranje motenj ali nagrajevanje vedenja pri opravi. Dovolite študentom, da vadijo uporabo teh orodij na svojih napravah. Spodbujajte eksperimentiranje z različnimi strategijami digitalne organizacije in produktivnosti ter jih povabite, da delijo svoje izkušnje.

Zaključite lekcijo z razmišljanji učencev o njihovem učenju in možnih aplikacijah za zmanjšanje stresa.



Primeri uporabe v učilnici

Tema 3 Strategije za obvladovanje pritiska družinskih domačih nalog

Lekcija 1: Upravljanje s časom

Razred: 3-5

Namen: Učence naučiti veščin upravljanja s časom in strategij za upravljanje družinskih domačih nalog

Opis: V tej lekciji se bodo učenci naučili o pomenu upravljanja s časom in o tem, kako jim lahko pomaga pri boljšem reševanju družinskih domačih nalog. Naučili se bodo strategij za učinkovito upravljanje svojega časa in oblikovanje urnika, ki bo ustrezal njim in njihovim družinam.

Lekcija 2: Komunikacijske spretnosti

Razred: 6-8

Namen: Učence naučiti praktičnih komunikacijskih veščin za obvladovanje pritiska družinskih domačih nalog

Opis: V tej lekciji se bodo učenci naučili pomena učinkovite komunikacije pri obvladovanju pritiska družinskih domačih nalog. Naučili se bodo sporočiti svoje potrebe, postaviti meje in sodelovati z družinskimi člani pri urejanju domačih nalog.



Primeri uporabe v učilnici

3. lekcija: tehnike čuječnosti in sprostitve

Razred: 9-12

Namen: Učence naučiti čuječnosti in tehnik sproščanja za obvladovanje pritiska družinskih domačih nalog

Opis: V tej lekciji bodo učenci spoznali prednosti čuječnosti in tehnik sproščanja za zmanjšanje stresa in obvladovanje pritiska družinskih domačih nalog. Vadili bodo globoko dihanje, meditacijo in druge sprostitvene tehnike, ki jim lahko pomagajo ostati mirni in osredotočeni, medtem ko delajo domače naloge s svojo družino.

Lekcija 4: Spretnosti reševanja problemov in odločanja

Stopnja: vse stopnje

Namen: Učence naučiti veščin reševanja problemov in odločanja za obvladovanje pritiska družinskih domačih nalog

Opis: V tej lekciji bodo učenci spoznali veščine reševanja problemov in odločanja, ki jim lahko pomagajo pri obvladovanju pritiska družinskih domačih nalog. Naučili se bodo prepoznati težave, razmišljati o rešitvah, oceniti možnosti in sprejemati odločitve, ki so v njihovem najboljšem interesu in interesu njihovih družinskih članov. Prav tako bodo vadili uporabo teh veščin v scenarijih iz resničnega življenja, povezanih s pritiskom družinskih domačih nalog.



POVZETEK

Program usposabljanja Skills for High-Quality Online Education je namenjen izboljšanju digitalnih veščin za učitelje, pri čemer zajema različne vidike digitalizacije v izobraževanju.

- Modul 1 uvaja koncept digitalizacije v izobraževanju, raziskuje njene možne posledice in spodbuja kritično razmišljanje pri uporabi digitalizacije za podporo izobraževalnim ciljem.
- Modul 2 se osredotoča na strategije spletnega poučevanja, seznanjanje učiteljev s posebnostmi spletnega izobraževanja in učnih metod ter razvijanje kompetenc za inkluzivne spletne aktivnosti.
- Modul 3 vodi uporabo spletnih orodij za ustvarjanje izobraževalne vsebine in spletno ocenjevanje ter pomaga učiteljem pri razvoju digitalnih kompetenc in odpravljanju negotovosti v zvezi s spletnimi izobraževalnimi dejavnostmi.
- Namen modula 4 je izboljšati motivacijo učencev z digitalnimi portfelji, vključevanjem učencev v postavljanje ciljev, razmišljanje o napredku in uporabo digitalnih orodij za izboljšanje njihove učne izkušnje.
- Modul 5 spodbuja skupne dejavnosti za vključevanje staršev, krepi starše, da podpirajo izobraževanje svojih otrok in krepijo partnerstva z vzgojitelji.
- Modul 6 ozavešča o pogostih napakah v spletnem izobraževanju in ponuja strategije za izogibanje le-tem, s ciljem povečati samozavest učiteljev pri ustvarjanju izobraževalnega okolja brez napak.
- Modul 7 obravnava obvladovanje stresa in učiteljem pomaga razumeti negativni stres, prepoznati njegove vzroke in razviti učinkovite strategije za profesionalno obvladovanje stresa.

Hvaležni smo za vašo udeležbo v izobraževalnem programu, osredotočenem na krepitev digitalnih veščin.



Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja so le avtorjev in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA nista odgovorni zanje.

Pred tiskanjem upoštevajte okolje.

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



Co-funded by
the European Union