

# Digitalna tehnologija in učenje na razredni stopnji

Videokonferenčno srečanje, razredni  
pouk

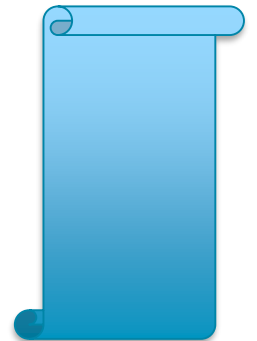
11. 6. 2024

<https://skupnost.sio.si/course/view.php?id=10021>



## Vsebina srečanja:

<b>14.00 – 14.15</b>	<b>Uvod v srečanje</b>
<b>14.15 – 15.15</b>	<b>Opis delovanja tima na področju razvijanja digitalnih kompetenc na OŠ bratov Polančičev Maribor</b>  <b>Izkušnje učiteljic 1. in 2.VIO:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Helena KONŠAK</li><li>• Simona MLAKER ŠUŠEK</li><li>• Polona PAULIČ PODSTENŠEK</li><li>• Mojca MARIČNIK</li><li>• Tamara CUNK</li><li>• Polona LEGVART</li></ul> <b>Pogled v razvijanje digitalnih kompetenc v šoli 21. stoletja</b>
<b>15.15 – 15.30</b>	<b>Diskusija</b> <b>Zaključek</b>

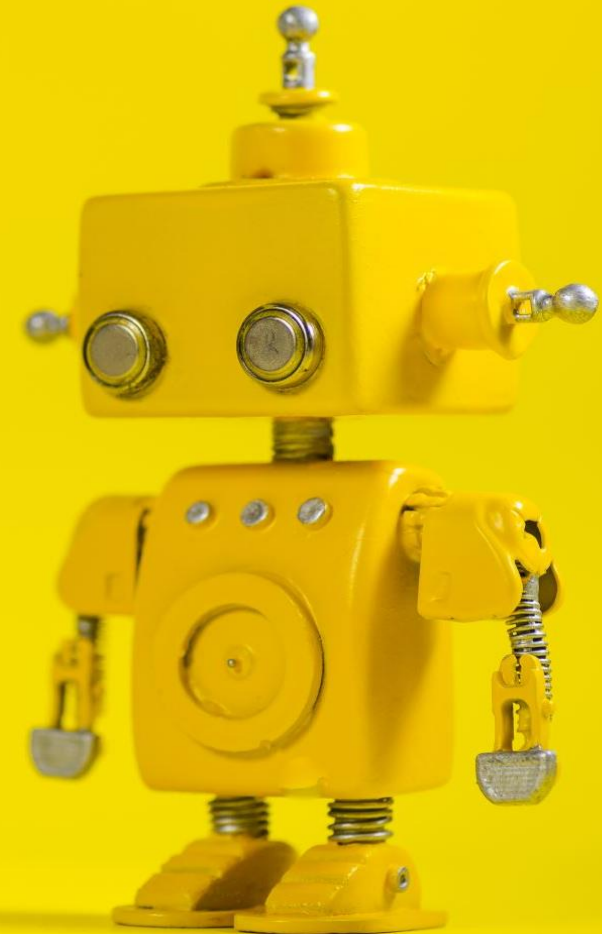


**Kako ocenjujete digitalne kompetence učencev, ki jih poučujete na lestvici 1-10?**

Primer odgovora:

2.razred: 7

Vnesite sporočilo





Informacijska in podatkovna pismenost

- 1.1 Brskanje, iskanje in filtriranje podatkov, informacij in digitalnih vsebin
- 1.2 Vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin
- 1.3 Upravljanje podatkov, informacij in digitalnih vsebin

Komuniciranje in sodelovanje

- 2.1 Interakcija z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.2 Deljenje informacij in vsebin z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.3 Državlansko udejstvovanje z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.5 Spletni bonton
- 2.6 Upravljanje digitalne identitete

Ustvarjanje digitalnih vsebin

- 3.1 Razvoj digitalnih vsebin
- 3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin
- 3.3 Avtorske pravice in licence
- 3.4 Programiranje

Varnost

- 4.1 Skrb za varnost naprav
- 4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti
- 4.3 Skrb za zdravje in dobrobit
- 4.4 Varstvo okolja

Reševanje problemov

- 5.1 Reševanje tehničnih težav
- 5.2 Ugotavljanje potreb in opredelitev tehnoloških odzivov
- 5.3 Ustvarjalna uporaba digitalne tehnologije
- 4.4 Prepoznavanje vrzeli v digitalnih kompetencah

# Comp 2.2 vir digitalnih petenc za državljane

Z novimi primeri rabe

nosti in stališč

# DIGITALNE KOMPETENCE na razredni stopnji

## VIRI:

- [HTTPS://WWW.ZRSS.SI/PDF/DIGCOMP-2-1-OKVIR-DIGITALNIH-KOMPETENC.PDF](https://www.zrss.si/pdf/digcomp-2-1-okvir-digitalnih-kompetenc.pdf)
- [HTTPS://SAFE.SI/SITES/DEFAULT/FILES/1202730095ZA\\_STARSE.PDF](https://safe.si/sites/default/files/1202730095ZA_STARSE.PDF)
- [HTTPS://SAFE.SI/UCITELJI](https://safe.si/ucitelji)



## 1: INFORMACIJSKA PISMENOST

- 1.1 Brskanje, iskanje in izbiranje podatkov, informacij in digitalnih vsebin
- 1.2 Vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin
- 1.3 Upravljanje s podatki, informacijami in digitalnimi vsebinami

## 2: KOMUNICIRANJE IN SODELOVANJE

- 2.1 Sporazumevanje z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.2 Deljenje z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.3 Prizadevno državljanstvo z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.5 Spletni bonton
- 2.6 Upravljanje z digitalno identiteto

## 3: IZDELOVANJE DIGITALNIH VSEBIN

- 3.1 Razvoj digitalnih vsebin
- 3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin
- 3.3 Avtorske pravice in licence
- 3.4 Programiranje

## 4: VARNOST

- 4.1 Varovanje naprav
- 4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti
- 4.3 Varovanje zdravia in dobrega počutja
- 4.4 Varovanje okolja

## 5: REŠEVANJE PROBLEMOV

- 5.1 Reševanje tehničnih težav
- 5.2 Prepoznavanje potreb in tehnoloških zagred
- 5.3 Ustvarjalna uporaba digitalnih tehnologij
- 5.4 Prepoznavanje digitalnih razkorakov

## PRIMERI NAVODIL:

- 1.1 Poišči podatke, informacije in vsebine s pomočjo iskanja in digitalnih okoljih (npr. Google). Uporabi ključne besede pri iskanju podatkov v digitalnih okoljih. Najdene podatke ponovno poišči in predstavi sošolcem. Opiši, kako si jih iskal.
- 1.2 V svojem najljubšem brskalniku poišči, kako živijo medvedi. Kakšne podatke si našel? Ali so vsi resnični? Kako veš?
- 1.3 Najdene podatke o medvedu shrani. Opiši, kam si jih shrnil.

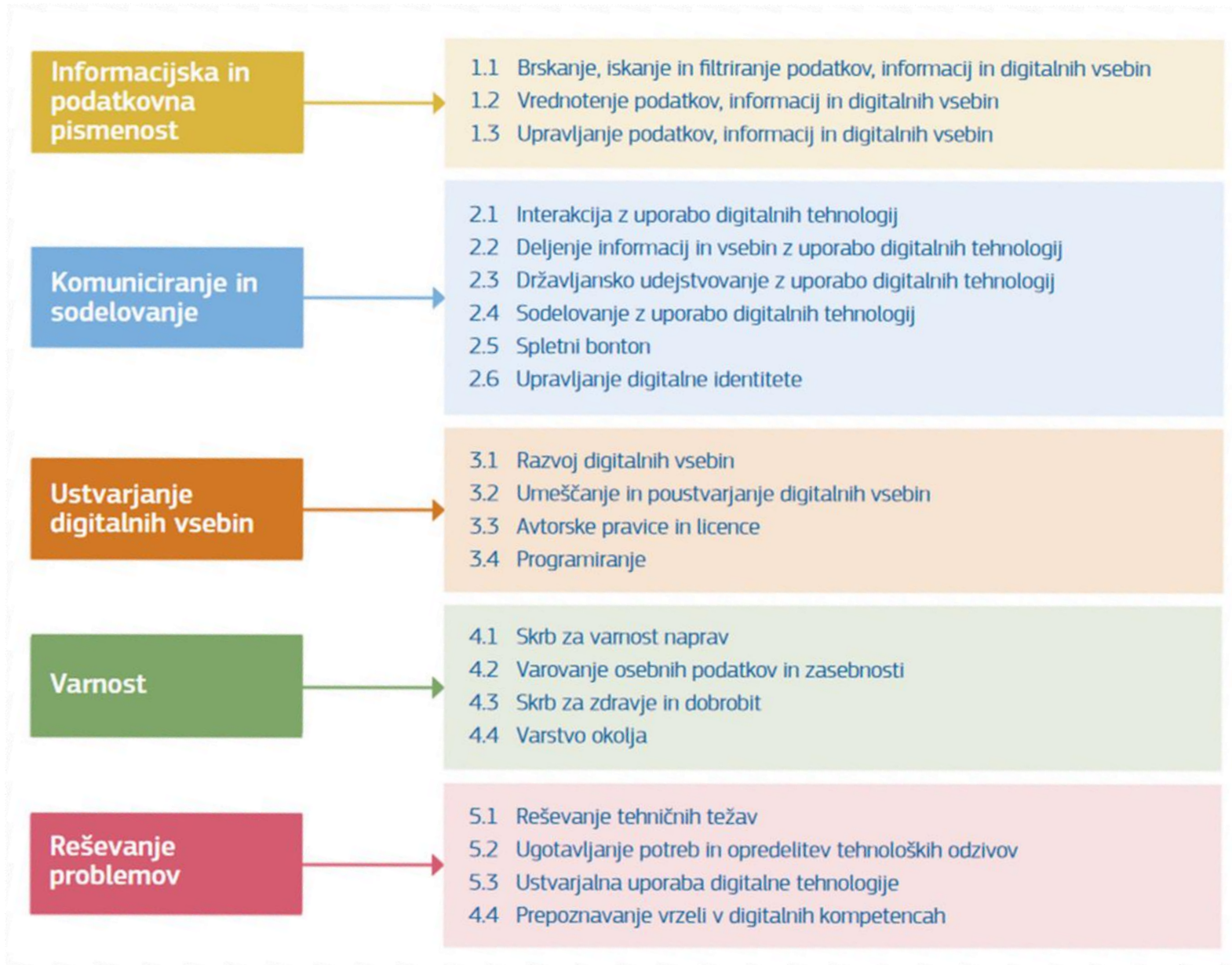
- 2.1 Pošlji elektronsko pošto z zanimivo spletno vsebino učiteljici.
- 2.2 Poslano pošto z zanimivo spletno vsebino opremi z navedbo vira.
- 2.2 Deli fotografijo najljubše igrače/knjige na skupni tabli.
- 2.3 Poišči knjigo z iskalnikom Cobiss. Ali že uporabljaš storitev Moja knjižnica?
- 2.4 Poveži se v spletno srečanje in se pridruži delu s sošolci v skupini. Pozdravi jih v klepetu.
- 2.5 Katere spletne skupine obiskuješ? Kako se v njih obnašate? O čem klepetate?
- 2.6 Kako se predstavljaš na spletu? Katere podatke lahko deliš? Pojasni.

- 3.1 Naredi posnetek, na katerem boš prikazal, kako se izmenjujeta dan in noč.
- 3.1 Izmisli si zgodbo, ki jo boš pripovedoval s fotografijami in videoposnetki. Fotografije lahko obdelaj in prikažeš z različnih zornih kotov.
- 3.1 Uporabi spletni program za izdelavo risanke ali stripa (npr. DVOLVER), izberi pogovor in predstavi svojo vsebino v okvirjih, ki jih ponuja orodje.
- 3.2 Uporabi program za obdelavo slik (GIMP), orodja za risanje (čopič, lonček z barvo, radirka, barve), orodja za obdelavo bitne slike (označevanje, preoblikovanje).
- 3.3 Na spletu poišči brezplačne fotografije. Kako veš, da jih lahko uporabiš?
- 3.4 V Scratch-u izdelaj preprosto animacijo avtomobila.
- 3.4 Obrni svojega "Beebota" za en cel krog. Zapiši si, kako si to naredil oz. kateri gumb si pritiskal? Predstavljaš si, da je gumb za NAZAJ pokvarjen, kako bi lahko uporabil premike NAPREJ in OBRNI, da bi "Beebot" prišel nazaj na začetno mesto?

- 4.1 Poišči na spletu trgovino z igračami. Ko ti pošljejo obvestilo, da bi te obveščali o novostih, jih zavrni. Opiši, kako si to storil?
- 4.2 Povej, kako se predstavljaš na spletu? Kaj misliš, zakaj na spletu ne poveš svojega pravega imena in naslova?
- 4.3 Kako skrbiš za digitalni oddih? Zakaj telefona ne uporabljaš pri jedi?
- 4.4 Kam odneseš odslužen telefon? Pojasni.

- 5.1 Poveži sliko z besedo: ohišje računalnika, podloga za miško, zaslon, zvočniki, spletna kamera, tiskalnik, pomnilniški ključ USB, miška.
- 5.1 Po uporabi tablico shrani v polnilno postajo. Zakaj je to potrebno?
- 5.2 Poišči spletni časopis Časoris in si spletno stran shrani med priljubljene strani. Skrajšaj njeno poimenovanje.
- 5.3 Reši problem (domišljajska žival iz fotografij znanih živali) in svoj izdelek shrani v enem od ponujenih formatov.
- 5.3 V programu za obdelavo fotografij sestavi svojo domišljajsko žival in jo shrani v najpogostejšem formatu za fotografije.
- 5.3 Izdelaj nekaj sličic in jih shrani v formatu za "gibajočo" sliko.
- 5.4 Pomisli, kako dobro ti gre pri posameznih znanjih in spretnostih z digitalno tehnologijo. Katera znanja in spretnosti boš najprej razvijal?





Ponovimo:

Katero področje učenci vašega razreda najbolj obvladujejo in katero najmanj?

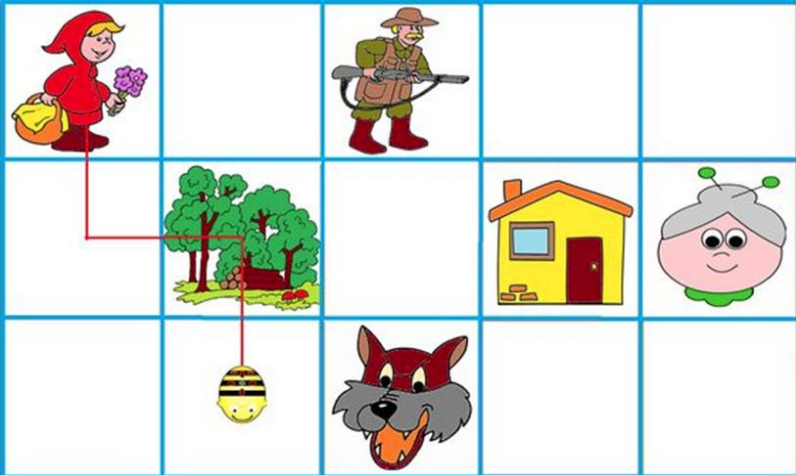
Primer odgovora:

I.razred:

+komunikacija;

-reševanje problemov



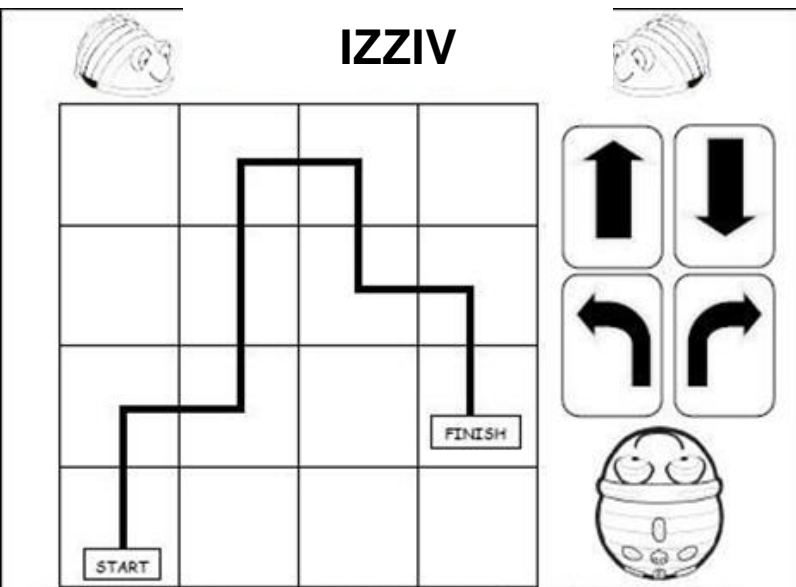


Otroci vtipkajo program, ki Beebot popelje na cilj.

1. naprej postavljajo puščice ob predlogi brez Beebot
2. nato vadijo z Beebotom po predlogi
3. nato ustvarjajo samostojne predloge in rešitve
4. nato celo zgradijo zgodbe, če želijo (vsak Beebot ima lahko "oblekico" in se lahko igrajo po želji naprej)
5. nato preidemo na uporabo tablice, kjer vodijo Beebot z ukazi na tablici itd in izberemo eno izmed teh

- [https://www.tts-group.co.uk/on/demandware.static/-/Sites-TTSGroupE-commerceMaster/default/dw0bef5f2e/images/document/1007812\\_00\\_EL00485%20Blue-Bot%20Teacher%20Guide.pdf](https://www.tts-group.co.uk/on/demandware.static/-/Sites-TTSGroupE-commerceMaster/default/dw0bef5f2e/images/document/1007812_00_EL00485%20Blue-Bot%20Teacher%20Guide.pdf)
- <https://youtu.be/VEHZZIdTu2s>
- [Bee-Bot® Programmable Floor Robot for Literacy from TTS Group – YouTube](#)

Vir: Nina Novak



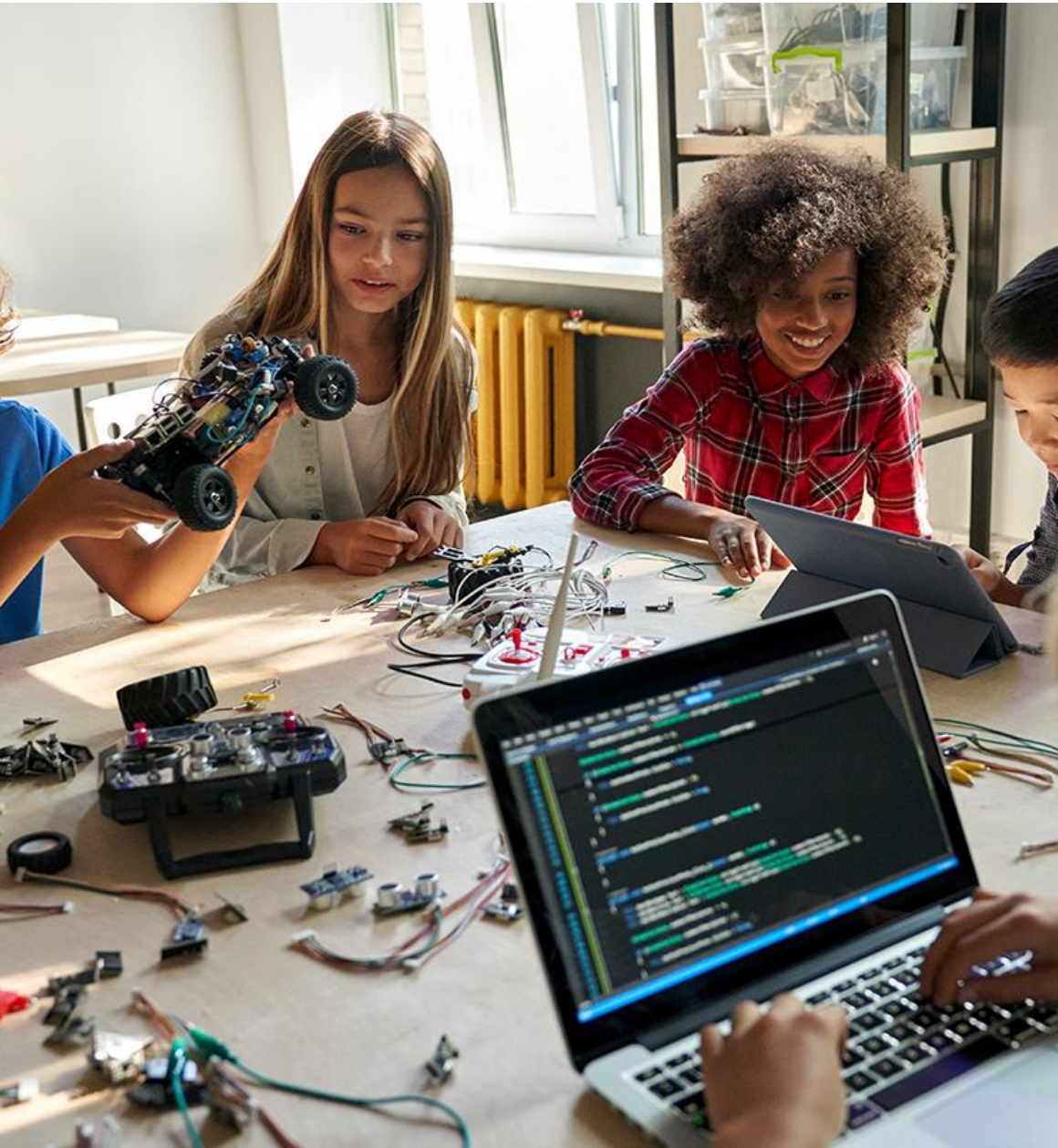
Programmieren lernen mit dem Bee-Bot® (uni-muenster.de)

## Računalniško mišljenje

= ena izmed ključnih spretnosti učencev 21. stoletja, postavljena ob bok osnovnim učnim spretnostim branja, pisanja in računanja (npr. Bundy, 2007; Qualls in Sherrell, 2010; Kalelioglu, Gülbar, Kukul, 2016; Wing, 2006; CSTB, ISTE, 2007; NRC, 2011)

**Zmožnost sodelovanja z računalnikom je ključna za učinkovito spoprijemanje s sodobnimi (poklicnimi) izzivi.**

Način spoprijemanja s problemi, kot ga predpostavlja računalniško mišljenje, je **ključni pristop k reševanju problemov na vseh strokovnih področjih.**



# 16. maj 2024

- Četrty Lego festival, zaključen z okroglo mizo na temo »**Učenec in digitalna družba**«



Foto: <https://www.osbp.si/lego-festival-2/>








### Izkušnje učiteljic:

Helena KONŠAK  
Simona MLAKER ŠUŠEK  
Polona PAULIČ PODSTENŠEK  
Mojca MARIČNIK  
Tamara CUNK  
Polona LEGVART

Med predstavitvami vabljeni k zapisu vprašanj:

Vnesite sporočilo



Informacijska in podatkovna pismenost

- 1.1 Brskanje, iskanje in filtriranje podatkov, informacij in digitalnih vsebin
- 1.2 Vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin
- 1.3 Upravljanje podatkov, informacij in digitalnih vsebin

Komuniciranje in sodelovanje

- 2.1 Interakcija z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.2 Deljenje informacij in vsebin z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.3 Državlansko udejstvovanje z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.5 Spletni bonton
- 2.6 Upravljanje digitalne identitete

Ustvarjanje digitalnih vsebin

- 3.1 Razvoj digitalnih vsebin
- 3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin
- 3.3 Avtorske pravice in licence
- 3.4 Programiranje

Varnost

- 4.1 Skrb za varnost naprav
- 4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti
- 4.3 Skrb za zdravje in dobrobit
- 4.4 Varstvo okolja

Reševanje problemov

- 5.1 Reševanje tehničnih težav
- 5.2 Ugotavljanje potreb in opredelitev tehnoloških odzivov
- 5.3 Ustvarjalna uporaba digitalne tehnologije
- 4.4 Prepoznavanje vzeli v digitalnih kompetencah

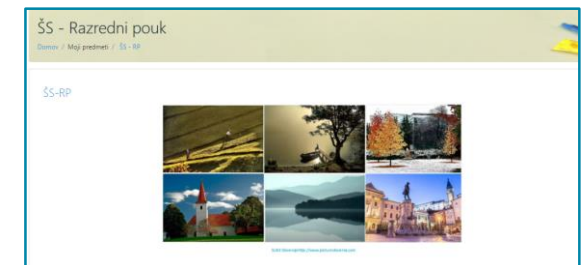
# Comp 2.2 vir digitalnih kompetenc za državljane

Z novimi primeri rabe

...nosti in stališč

## 2 spletni učilnici:

- Sodelov@nica Razredni pouk: <https://skupnost.sio.si/course/view.php?id=10021> (brez ključa)
- spletna učilnica ŠS - Razredni pouk: <https://skupnost.sio.si/course/view.php?id=9374> (ključ RP)



## Kako poteka postopek za objavo prispevka?

1. Prejem prispevka v uredništvo revije:  
[revija.razrednipouk@zrss.si](mailto:revija.razrednipouk@zrss.si);
2. Pregled prispevka dveh recenzentov, podano mnenje recenzentov o prispevku za objavo ali dopolnitev prispevka (recenzijski obrazec);
3. Povratna informacija avtorju, po potrebi dopolnitev prispevka;
4. Ponovni pregled prispevka recenzentov in mnenje recenzentov o prispevku (recenzijski obrazec);
5. Priprava prispevka za oddajo v uredništvo za objavo v določeni številki revije;
6. Pregled prispevka s strani lektorja, prevod povzetkov, postavitve revije s strani oblikovalca, pregled preloma in vnos popravkov, tiskanje revije;

## O čem lahko berem v reviji Razredni pouk?

The collage displays various articles from the journal 'Razredni pouk'. The covers are color-coded and feature different icons representing their categories: 'IDEJE IZ RAZREDA' (blue), 'VPRAŠALI STE' (orange), 'STROKOVNA IZHODIŠČA' (dark blue), and 'AKTUALNO' (green). The articles include titles, authors, and brief descriptions of their content, such as 'Razvijanje znanja o prometni varnosti', 'Kaj je govorno nastopanje in kdaj ter kako ga ocenjevati?', 'Izgradnja koncepta številskih predstav', 'TRAJNOSTNA MOBILNOSE JE POMEMBNO PODROČJE TRAJNOSTNEGA RAZVOJA', 'SODELOVANJE RAZREDNI POUK KOT STIČIŠČE UČITELJEV', 'Usposabljanje za vožnjo s kolesom', 'POUČEVANJE MATEMATIKE Z VKLJUČEVANJEM KULTURNIH ZNAČILNOSTI', 'Kako izvajati pouk na prostem?', 'Utrjevanje poštevanke', 'KAKO SE PRIPRAVITI NA PRIHOD PRVOŠOLCEV', 'VODENJE RAZREDA PO NAČELIH FORMATIVNEGA SPREMLJANJA', 'Uspešno poučevanje učenca z avtistično motnjo', 'NAČRTOVANJE POUKA S SODOBNIMI PRISTOPI', 'VRZELI NE BODO IZGINILE SAME PO SEBI', and 'Predstavitev fotosinteze'.