



FLI  

---

CREATE

FLipped CREative Awareness Teaching

# CURRICULUM

to teach in Flipped Classroom approach integrated with creativity



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# KURIKULUM ZA POUČEVANJE PO USTVARJALNEM PRISTOPU OBRNJENE UČILNICE

Avtorji:

ilmiofuturo

**GEPŠ**  
Gimnazija, elektro in  
pomorska šola Piran  


 **ITS**  
IT STUDY  
Innovation and Research

 Akademia  
Humanistyczno  
Ekonomiczna  
w Łodzi

**Goierry**  
eskola 

 **ustvarjalnik**

**ISTITUTO TECNICO**  
 **TITO ACERBO**



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# VSEBINA

Uvod FLI CREATE PROJEKT	5
1. Cilj in namen usposabljanja	7
2. Pristop "Flipped Classroom"	7
3. Kontekst, težave, ovire in prednosti	8
3.1 Izzivi aktivnih pedagogov in opredelitev učnih rezultatov, ki temeljijo na A3.1	8
3.2 Prednosti za učence, učitelje in šole z uporabo aktivnih učnih metod	11
3.2 Izzivi ustvarjalnosti uporabe in prepoznavanja učnih rezultatov, ki temeljijo na A3.1	13
4. Področja kompetenc (matrika kompetenc)	16
5. Oblikovanje kurikulumu	20
5.1 Pričakovani rezultati učenja	20
5.2. Okvir učnih aktivnosti (individualno učenje, iz oči v oči, test, vrstnik z vrstnikom)	22
5.3 Moduli	22
5.4 Metode poučevanja	35
5.5 Dejavnosti ocenjevanja učenja	36
5.6 Merila za ocenjevanje	37
Vrednotenje in ocena projekta	39
Evalvacija in ocena projekta – formativna in skupna (summative) ocena	41
Bibliografija	42
Sitografija - Članki	44
Sitografija - Video posnetki	45
Dodatek 1 – Matrika kompetenc z učno dejavnostjo in povezava z drugimi kompetencami	46
Dodatek 2 – Dodelitve	61
Dodatek 3 - Predloga učne enote	71
Dodatek 4 - Predloga načrta za učno uro	73

## Uvod FLI CREATE PROJEKT

Evropske skupnosti in gospodarstva se soočajo z izzivom "nastajajoče kompleksnosti": nenadne in nenehne spremembe, digitalne in tehnološke inovacije, spremembe na trgu dela, demografski trendi itd.

Mnogi sedanji poklici pred desetimi leti niso obstajali in v prihodnosti bodo ustvarjena še nova delovna mesta. Vzporedno spremembam bomo napredovali le z "vlaganjem" v spretnosti in posledično ponovno premislili o izobraževanju in sistemih vseživljenjskega učenja. Izobraževanje in usposabljanje lahko pospešita okrevanje Evrope. Ni več dovolj, da mlade opremimo s fiksnim naborom spretnosti ali znanja. *Potrebno je, da mladi razvijejo odpornost, široko usposobljenost in sposobnost prilagajanja spremembam.*

Razmislek o upravljanju globalizacije, prepoznava potrebe po novih učnih metodah, pa tudi prožnejše izobraževalne *modele*.

Najnovejši podatki iz raziskav OECD PISA kažejo na poslabšanje med letoma 2012 in 2015. Projekt namerava obravnavati ta *problem*, nezadovoljivega šolskega *uspehai*, v šolah vključenih držav. V Italiji, Španiji, Sloveniji, na Poljskem in Madžarskem so rezultati PISA-OECD za leto 2015 pod povprečjem v skoraj vseh ocenjenih dimenzijah. Partnerska raziskava je izpostavila naslednje glavne vzroke:

Razširjenost prenosnega poučevanja na podlagi predavanja;

V učnih okoljih, čeprav obstajajo nove tehnologije, se dejavnosti izvajajo na tradicionalen način, z minimalnim izkoriščanjem potenciala;

Med učitelji obstajajo vrzeli v znanju v smislu aktivnih in inovativnih metod poučevanja ter uporabe novih digitalnih tehnologij poučevanja.

Le malo učiteljev je usposobljenih za uporabo aktivnih metod poučevanja, ustvarjalnosti in reševanja težav na zadostni ravni.

Splošni cilj projekta je: izboljšati šolsko uspešnost evropskih študentov z uporabo učinkovitejših pedagoških metod, ki omogočajo personalizacijo s podporo digitalnih tehnologij, spodbujanje razvoja spretnosti ustvarjalnega reševanja problemov.

Posebni cilji so naslednji:

Izboljšanje šolskega uspeha vključenih šol;

Preizkusiti aktiven didaktični pristop, "osredotočenost na učenca", obrnjena učilnica,

Razvijanje spretnosti učiteljev:

pri uporabi aktivne metode poučevanja (PBL, sodelovalno učenje, itd.);  
pri ustvarjalnosti in reševanju problemov, potrebnih za uporabo aktivne metode;  
pri izdelavi in uporabi tehnologij in digitalnih virov za poučevanje 50 % vključenih učiteljev.

Partnerstvo namerava te cilje doseči z razvojem, izdelavo dveh intelektualnih izdelkov:

IO1 Kurikulum za poučevanje s pristopom Obrnjena učilnica, za strokovno rast učiteljev, za uporabo pristopa Obrnjena učilnica, za razvoj spretnosti pri uporabi tehnologij, za pomoč pri poučevanju ter ustvarjalnosti in reševanju problemov, ki so bistvenega pomena za sprejetje FC.

IO2 Orodja za usposabljanje učiteljev pri pristopu »Obrnjena učilnica«, orodja Odprtih Izobraževalnih virov prek katerih se bodo učitelji usposabljali.

Za razvoj dveh IO-jev, so najprej raziskani vzroki, ki ovirajo uporabo metod aktivnega poučevanja in razvoj ustvarjalnosti učiteljev. Raziskane so bile metode, skladne z obrnjenim učenjem, oblikovan pa je bil tudi učni načrt. Nato so bile za usposabljanje učiteljev razvite tudi OERS, ki sestavljajo orodje.

Učni proces vključuje:

začetno individualno učenje prek učne platforme;

dve učni dejavnosti, ki se sprva pričakujeta v mobilnosti, nato pa se *izvajata on-line*;

učne dejavnosti, ki se izvajajo v partnerskih državah, naslovljene na učitelje, ki niso sodelovali v mobilnosti;

testiranje pilotnih učnih situacij po pristopu obrnjene učilnice v razredu in ocenjevanje učinkovitosti.

Pilotni test je bil srce učne poti. Kristalizirali so jo v dejavnosti vzajemnega učenja.

Namen projekta je preiti iz še vedno pretežno prenosne pedagogike v uporabo pedagogike, v kateri učenci aktivno gradijo svoje znanje z raziskovanjem in sintezo informacij, kot se to zgodi med gledanjem video lekcij, ali z reševanjem težav in interakcijo z drugimi. Obrnjena učilnica je pristop osredotočen in usmerjen v učenca in spodbuja procese poučevanja, ki se skladajo s kognitivnimi slogi študentov; zahteva od učiteljev, da ustvarijo in razvijejo samo-učenje (individualno učenje) pri učencih (doma) in da ustvarijo in razvijejo "podporni" učni proces (v učilnici) s svojo "obrnjeno" poklicno prakso. Da bi učitelju olajšali prilagajanje, so bile izvedene aktivne metode poučevanja.

Projekt izvaja strateško partnerstvo, ki ga izvajajo šole in inovatorji šol.

## 1. Cilj in namen usposabljanja

Usposabljanje je namenjeno učiteljem vključenih šol in je namenjeno zagotavljanju praktičnega učenja in sredstev za:

- Podpora uporabi pristopa Flipped Classroom (Obrnjena učilnica)
- Integriranje s poučevanjem digitalnih tehnologij in ustvarjalnih kompetenc.
- Obnoviti izobraževalne pristope učiteljev in metodologije aktivne metode poučevanja (PBL, sodelovalno učenje, itd.).
- Spodbujanje pridobivanja "veščin 21. stoletja", kot so smiselno sklepanje, socialna inteligenca, prilagodljivo razmišljanje, medkulturne kompetence, transdisciplinarnost in virtualno sodelovanje – kar dandanes iščejo delodajalci in organizacije.

Učitelji bodo razvili:

- Kompetence pri uporabi aktivnih pedagoških metod, usklajenih z obrnjeno učilnico, kar pomeni uporabo dodatnih sposobnosti ustvarjalnosti in reševanja problemov.
- Sposobnost poučevanja z uporabo digitalnih tehnologij za fazo »pridobivanja znanja« doma.
- Sposobnost uporabe digitalnih podpornih tehnologij za delo v razredu, ki je uporabna za prilagajanje učencem.

## 2. Pristop »Obrnjena učilnica« - "Flipped Classroom"

Izkušnje dokazujejo, da metoda Flipped Classroom (FC) pomeni pomemben premik od tradicionalnega poučevanja, usmerjenega v učitelja, v smeri poučevanja, usmerjenega v učenca, prilagojeno poučevanje. Glavni poudarek v FC je na pedagogiki, ne na tehnologiji. »Obrnjena« (Flipping) pomeni, da se učni proces začne s predhodno pripravo, ki je obdelava teme pred lekcijo. Učenci prejmejo te vsebine pred poukom, tako da imajo več časa, da pripravijo in postavijo vprašanja, se poglobijo v resnično situacijo, "roke gor" učenje med poukom.

### 3. Kontekst, težave, ovire in prednosti

Z razvojem kurikuluma se nameravajo partnerji soočiti z nezadovoljivo šolsko uspešnostjo, doseženo v šolah vključenih **držav. Obstaja nekaj glavnih zaviralnih vzrokov, ki so se pojavili v prvi fazi** zasnove projekta:

- **Razširjenost tradicionalnega poučevanja:** težave učiteljev pri uporabi učinkovitejših in aktivnih pedagoških metod, čeprav jih pozna, kažejo precejšnje težave pri uporabi.
- **V učnih okoljih, čeprav obstajajo nove tehnologije, tudi med COVID19** in po tem, se dejavnosti izvajajo predvsem na tradicionalen način, z minimalnim izkoriščanjem potenciala tehnologije;
- V smislu aktivnih in inovativnih metod poučevanja in uporabe novih digitalnih tehnologij za poučevanje obstajajo primanjkljaji v znanju in spretnostih.
- **Le malo učiteljev je usposobljenih za uporabo aktivnih metod poučevanja,** ustvarjalnosti in reševanja težav na zadostni ravni.

Za razčlenjevanje prednosti in izzivov pristopa FC, ki je povezan z ustvarjalnostjo, je osebje partnerjev opravilo analizo na terenu (A3.1). Cilj projekta je opredeliti glavne pričakovane učne rezultate, ki jih mora doseči učitelj.

#### 3.1 Izzivi aktivne pedagogike in opredelitev učnih rezultatov, ki temeljijo na A3.1

Med projektom je bila izvedena raziskava v vseh državah, v katerih so sodelovali učitelji in učenci šole. Anketa je partnerstvo seznanila o glavnih izzivih, povezanih z uporabo in izvajanjem aktivnih pedagogik na šolah. Za opredelitev pričakovanih učnih rezultatov je partner upošteval rezultate omenjene terenske analize.

Kot rezultat te analize so učitelji navedli seznam težav v zvezi z uporabo aktivnih metod poučevanja (tabela 1). Iz teh težav so bile nekatere posledice izkazane kot koristni vpogledi za opredelitev pričakovanih učnih rezultatov (preglednica \_\_\_).

Glavni izzivi pri uporabi aktivnih metod poučevanja so povezani s pomanjkanjem ustrezne usposobljenosti učiteljev, težavnostjo šolskega sistema, prožnostjo, pomanjkanjem pozornosti in zanimanjem učencev za metode poučevanja.

V tabeli 1 so navedeni različni izzivi.

Preglednica 1 - Izzivi aktivne pedagogike (A3.1) (težave)	
Učitelji	• Pomanjkanje ustreznih znanj učiteljev (SL) Vrzel v kompetencah učiteljev
	• Pomanjkanje sodelavcev učiteljev, neustrezen pristop sodelavcev (HU)
	• Neustreznost skrbnikov šol (ravnatelji, vodstva) (SL)
	• Navada, da uporabljate tradicionalno pedagogijo, učitelj noče sprememb
	• Učitelji nočejo govoriti o njihovi metodi poučevanja.
	• Učitelji se bojijo odgovornosti in zaradi učne obveznosti (SL)
Učno okolje	• Neustrezna učna okolja (Pomanjkanje tehnologij, Pomanjkanje internetne povezave, Učilnica s številnimi učenci, Preureditev pohošstva v učilnici je težka (HU) • Zaupne naprave (HU)
	• Stroga ureditev izobraževanja (HU), ki ovira sprejetje ustrezne postavitve v razredu
Šolski sistem	• Struktura izobraževanja, potrebujejo več prožnosti v časovnih razporedih in koledarju.
	• Učni rezultati, ki so raje teoretično znanje in ne praktično (HU)
	• Šola formalno ne uvaja aktivnih metod poučevanja
Učenci	• Pomanjkanje zbranosti učencev
	• Učence zanima ocena,
	• Učenci se želijo učiti s tradicionalnim pristopom (HU)

Glavni izzivi so partnerjem omogočili nekaj koristnega vpogleda v postopek identifikacije učnih rezultatov. Ob upoštevanju potenciala strateškega partnerstva FLI CREATE so najpomembnejši vpogledi povezani z možnostjo izučevanja učiteljev, namenjenih inovacijam metod poučevanja.

V tabeli 2 so navedeni ti vpogledi.



**Preglednica 2 – Koristni vpogledi za identifikacijo pričakovanih učnih rezultatov (A3.1)**  
**(Prednosti, povezane z uporabo aktivnih metod poučevanja)**

Učitelji	Učitelji bi morali razviti ustrezna znanja za uporabo aktivnih metod poučevanja
	<b>Učitelji bi morali razviti ustrezno sodelovanje s sodelavci</b>
	Skrbniki šol (ravnatelji, vodstva) bi morali izboljšati svoj šolski pristop
	<b>Učitelji bi morali inovirati pedagogijo, katero uporabljajo</b>
	<b>Učitelji morajo biti odprti za razpravo o njihovi metodi poučevanja</b>
	<b>Učitelji upravljajo svoje obveznosti in učne obveznosti</b>
Učno okolje	Učna okolja so ustrezna z ustreznimi tehnologijami, internetno povezavo, Učilnica z ustreznim številom študentov, novo pohištvo v učilnici, ustrezne naprave
	Možnost poučevanja tudi on-line
Šolski sistem	Struktura izobraževanja, prilagodljivost v časovnih razporedih in koledarju.
	Učni rezultati, ki raje teoretično znanje in praktične
	Šola formalno ne uvaja aktivnih metod poučevanja
Učenci	Učencem se zbranost izplača
	Učence zanima učna snov
	Učenci se želijo učiti s tradicionalnim pristopom in z novim pristopom

## 3.2 Prednosti uporabe aktivnih učnih metod za učence, učitelje in šole

Na terenu je bilo raziskano tudi dožemanje učencev in učiteljev glede koristi uporabe aktivnih metod poučevanja.

### Prednosti za učence

Učenci pridobijo veliko prednosti pri izvajanju aktivnih metod poučevanja. Njihovi učni rezultati so bolj trajni in jih uporabijo v novih situacijah. Takšna pedagogika preoblikuje učenčev pristop k učenju: od pasivnega pristopa do proaktivnega pristopa k učenju. Menijo, da je njihova inteligenca bolj aktivirana. Zahvaljujoč aktivni metodi poučevanja, je olajšan razvoj nekaterih pomembnih kompetenc kot: ustvarjalnost, reševanje problemov, sodelovanje z drugimi. Razvijajo nekatera obnašanja kot: samostojnost, odgovornost, pozornost, samozavest, lastništvo v učnem procesu.

Sledite seznamu ugodnosti za študente.

Naslovljen na študente	● Boljše poznavanje učencev in odgovornost pri lastnem učenju;
	● Pridobljeno znanje je bolj trajno
	● Pridobljeno znanje se uporablja v novih situacijah
	● Imajo veliko vlogo pri prebujanju motivacije učencev (HU)
	● Naj bo učenec središče dela (SL)
	● Udeležba
	● Manj truda
	● Osebna osredotočenost
	● Odgovornost in avtonomija
	● Dojemajo, da je šolski proces osredotočen nanje, na učence
	● Razvoj kompetenc
	● Ustvarjanje in krepitev njihove ustvarjalnosti
	● Izražanje osebne inteligence
	● Pozornost
	● Lastništvo učnega procesa
● Ustrezna meta-spoznanja	

	● Samospoštovanje
	● Usmerjenost
	● Vključitev
	● Uspeh v šoli
	● Sposobnost pri reševanju problemov
	● Sposobnost v sodelovanju z drugimi učenci (sodelovanje, skupinsko delo)
	● Odnos do sprejemanja drugih
	● Posamezne prednosti se lahko pojavijo

Učenci so kot posledico izvajanja aktivnih metod poučevanja s strani svojih učiteljev navedli tudi nekatera pričakovanja. Po njihovem mnenju bi morali učitelji:

- sodelovati in spodbujati dialog z njimi;
- biti za sprejetje postavitve pogovornega okna (krog itd.);
- spodbujati in navdihniti za študij;
- podrobno navesti, kaj se motijo;
- prisluhniti;
- zaupati vanje;
- ustvariti človeško okolje.

### **Prednosti za učitelje in šole**

Prav tako bi učitelji lahko dobili nekaj ugodnosti pri uporabi aktivnih metod poučevanja. Učitelji pridobijo več zadovoljstva, počutijo se žive, dinamične in mlade. Uporaba teh metod učiteljem pomaga pri strokovni rasti in učinkovitem poučevanju.

Preglednica 4. Prednosti za učitelje na podlagi rezultatov A3.1	
Naslovljena na učitelje	● Strokovno zadovoljstvo
	● Učitelj se počuti živega, dinamičnega, mladega,
	● Strokovna rast
	● Velja za novo generacijo učencev;
	● Več rezultatov je dosegljivih;
	● Učinkovito poučevanje;

- Močna profesionalna socializacija.

### Prednosti za učitelje in dijake

Nekatere prednosti so usmerjene tako učiteljem kot študentom: dobra klima, motivacija, vaditi reševanje problemov in valorizacija različnih učnih stilov.

Preglednica 5. Ugodnosti za učence, učitelje na podlagi rezultatov A3.1

Naslovljen na učitelje in študente	▪ Sodelovanje v učnem okolju
	▪ Vadimo reševanje težav
	▪ Višja motivacija
	▪ Harmonično podnebje
	▪ Učitelj skrbi za različne učne sloge učencev (SL)

### 3.2 Izzivi uporabe ustvarjalnosti in identifikacije učnih rezultatov, ki temeljijo na A3.1

Učitelji naletijo na nekatere ovire pri uporabi in razvoju ustvarjalnosti. Te so povezane z navadami s tradicionalnim pristopom, ne ravno ustvarjalno. Tudi nekatere systemske omejitve kot vladni program, ločeni predmeti. Veliko število ovir pa je povezano z učitelji in učenci.

Sledite seznamu ovir.

Tabela 6. Izzivi uporabe ustvarjalnosti (A3.1) (težave)

Učitelji	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vladni program – Okvir izobraževanja in učni načrt, ki ga morajo učitelji izpolnjevati</li> <li>• Sodelavci, ki se ne znajdejo z ustvarjalnosti (zlasti starejši)</li> <li>• Težave učencev</li> <li>• Neustrezno učno okolje</li> </ul>
----------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neustrezne učne tehnologije</li> <li>• Neustrezna raven ustvarjalnosti učiteljev</li> <li>• Konflikt med učitelji</li> <li>• Ločeni predmeti (ne interdisciplinarni)</li> <li>• Pomanjkanje izkušenj</li> <li>• Pomanjkanje samozavesti</li> <li>• Frontalno poučevanje ima še vedno prednost</li> <li>• Potreben je drugačen način</li> <li>• <b>brez časa (HU)</b></li> </ul>
--	--

Po mnenju anketiranih učiteljev bi morala uporaba in aplikacija ustvarjalnih kompetenc ustvariti nekaj prednosti in koristi za učence in učitelje.

Tabela 7 Aplikacija ustvarjalnosti učiteljev - Prednosti za učence in učitelje	
Prednosti za učence	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osebna rast</li> <li>- Samo-znanje (talent, strast, interesi)</li> <li>- Boljše učenje skozi afektivno sfero</li> <li>- Manj truda</li> <li>- Razvedrilo</li> <li>- Izboljšanje odnosa z učiteljem</li> <li>- Avtonomija</li> <li>- Razvoj lastne ustvarjalnosti</li> <li>- Motivacija za učenje</li> <li>- Razvoj različnih misli</li> <li>- Samospoštovanje</li> <li>- Globlje znanje</li> <li>- Boljše možnosti za študente na trgu dela (HU)</li> <li>- Učinkovito učenje med poukom (SL)</li> <li>- Študentje razvijajo vse življenjske veščine</li> </ul>
Učitelji	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dojemanje samoučinkovitosti</li> <li>- Strokovna rast</li> </ul>

- Strokovno zadovoljstvo
- Motivacija
- Boljša vključenost učencev
- Dobro podnebje
- Udeležba učencev
- Zaupanje v učence
- Sodelovanje
- Pristop za reševanje težav
- Uspeh v šoli
- Inovacija
- Udeležba učiteljev
- Duh pobude
- Spremenljive metode (HU)
- Prilagodljivost
- Učitelji lahko sami postanejo motivirani po predavanju, ki bi lahko motiviralo učence (HU)
- Motivirani (ustvarjalni) učitelj lahko pričakuje enako od svojih učencev.
- Učinkovito učenje med poukom.
- Učenci razvijajo vse življenjske veščine (znanje).
- Učenci bodo več pozornosti posvetili in izvedeli več

## 4. Področja kompetenc (matrika kompetenc)

Po pregledu literature in rezultatov terenske analize se je pojavila potreba, da učitelji razvijejo in uporabijo določene kompetence. Te kompetence se štejejo za pomembne za poučevanje v pristopu Flipped Classroom.

Zgrajen je bil okvir s kompetencami, ki bi jih morali učitelji razviti ob koncu načrtovanega programa usposabljanja.

Te kompetence so bile razčlenjene s prispevkom različnih partnerjev tudi zaradi pridobljenih rezultatov terenske analize.

Pristojnosti se širijo po treh korakih postopka izvajanja obrnjene učilnice:

- Načrt: Pedagoška zasnova uporabe FC metod.
- Graditi: ustvarjanje ali izbor izobraževalnih virov.
- Delovanje: operativna zasnova dejavnosti FC.

Ta klasifikacija je izhajala iz izkušenj partnerske IT študije, organizacije z dolgimi izkušnjami na tem področju.

Učitelji, ki želijo sprejeti in uporabiti pristop obrnjene učilnice - Flipped Classroom, ki je povezan z ustvarjalnostjo in aktivnimi metodami poučevanja kompetenc, morajo razviti temeljne kompetence, navedene v naslednji Matrici.

Matrica obrnjene učilnice z ustvarjalnostjo in tehnologijo do razvoja kompetenc

### NAČRT - Pedagoška zasnova uporabe metod obrnjene učilnice (FC)

#### Osnovna kompetenca *Učitelj je sposoben ...*

- **FC1-C3** za popolno razumevanje študenta (učni slogi, značaj, starostne skupine osebnosti itd.) in prilagoditi svoje pedagoške metode svojim potrebam
- **M1** svoje pedagoške metode prilagodi potrebam starostne skupine, učnemu slogu učencev.
- **FC2** temeljiti na močeh, potencialih in preferencah učencev (z upoštevanjem njihovih ozadij, kultur, interesov, ciljev, spretnosti in predhodnega znanja) kot ključnih virov in gonilnikov za motivacijo za kreativno učenje.
- **FC3** to transfer the pedagogical theories into the daily classroom work
- **FC4** poučuje za ustvarjalnost in ustvarjalno poučevanje.
- **FC5- C1-C2- C5 M2** da v kratkem času preuči svoje strategije za obvladovanje lekcij in določi težave, povezane z učenjem učencev ali oblikovanjem novih problemov in izdelavo širokega nabora rešitev (učne enote, učni predmeti, digitalni učni viri, uporabljena metoda poučevanja itd.) tudi za nenehno izboljšanje učinkovitosti učnega

procesa

- **FC6 C8 C9 D1.2** sodelovanje z drugimi učitelji za izmenjavo znanja za testiranje novih metod in sogeneriranje učne enote /dogodka z uporabo tudi digitalnih tehnologij
- **FC7 C6** prepoznati in zadostiti potrebam spreminjajočih se skupin, ki vsebujejo učence različnih sposobnosti, in neverjetne učne vire, da se poveča pozornost.

## GRADITI

### Osnovna kompetenca *Učitelj je sposoben...*

- **FC8 D2.2 DTT1 M4** za souporabo in uporabo orodij IKT z veliko samozavestjo in izmenjavo digitalnih učnih gradiv v različnih formatih in z licencirano sredstvi
- **FC9 D2.1** razvrstiti, oceniti različna orodja IKT za poučevanje in učenje ter izbrati najpomembnejše za izboljšanje učinkovitosti poučevanja z FC.
- **FC10 DTT2** povezati tehnologijo z njegovimi pedagoškimi cilji pri poučevanju posebne teme, medtem ko načrtuje učno uro obrnjene učilnice, ki prepozna, kdaj so sodelovalne učne sobe dobro orodje za učenje in katere miselnost in spretnosti bi lahko bili koristni v tej situaciji.
- **FC11** iskanje odprtih izobraževalnih virov v internetu
- **FC12 D3.1** uporabljati digitalne naprave in vire v procesu poučevanja za ustvarjanje in izmenjavo interaktivnih učnih gradiv, ki upravljajo in orkestrirajo strategije digitalnega poučevanja
- **FC13** uporabo spletne aplikacije brez povezave in s povezavo za ustvarjanje izobraževalnih vsebin.
- **FC14** za create, urejanje in objavljanje videoposnetkov, animacij
- **FC15** ustvarjanje, urejanje in objavljanje hipertextov, ki vsebujejo večpredstavnostne elemente.

## DELOVANJE

### Osnovna kompetenca *Učitelj je sposoben ...*



- **FC16** soustvarjati in načrtovati, upravljati in oceniti lekcijo z uporabo metode obrnjene učilnice, ki jo po potrebi združuje z drugimi ustreznimi pedagoškimi metodami.
- **C8** soustvarjati učne enote/dogodke
- **C9** razviti nove učne enote/dogodke
- **C10** najti (izbrati) vedno najboljšo (ustrezno) rešitev za razvoj novih oblik poučevanja (v smislu virov usposabljanja, učljivih gradiv, orodij, okolij itd.).
- **C11** učinkovitega izvajanja novih in izbranih rešitev
- **FC17** ponovno zasnovati svojo pedagoško strategijo na podlagi sklepov, nenehno izboljševati učinkovitost procesa poučevanja –učenja.
- **FC18 C5** izdelati učni načrt, ki temelji na metodi obrnjene učilnice, ki proizvaja širok spekter rešitev (učne enote, učni predmeti, digitalni učni viri, uporabljena metoda poučevanja itd.) za vsak analiziran problem (v kratkem času)
- **FC19 M9** za oblikovanje motivacijskih načrtov in jih uporabiti med poukom
- **DTT6** za razvoj in uporabo predstavitvenih orodij, ki temeljijo na drsnicah (Google Slides, PowerPoint, Keynote), multimedijska orodja (Glogster, thinglink , other websites), infografike (canva ) ali natisnjene dokumenta.
- **FC20 D3.3 D5.1** za uporabo pedagoških orodij za izvajanje participativnega učenja in vključevanje učenja z uporabo digitalnih tehnologij za spodbujanje in krepitev sodelovanja učencev.
- **FC21 D4.1 M6 M7** uporabe metod ocenjevanja, pomembnih za pristop obrnjene učilnice (FC), tudi z uporabe digitalnih tehnologij za formativno in skupno oceno.
- **FC22** uporabe orodij in metod za vrednotenje lekcije.

Ko bo učitelj razvil ali izboljšal kompetence, navedene v matriki, bo lahko poučeval z odličnim pristopom. Ta pristop temelji na:

- Uskladitvi metode poučevanja s slogi učenja;
- Motivaciji študentov z uporabo digitalnih orodij;
- Motivaciji učitelja, ki ima med poukom v razredu čas, da bolje podpre vsakega dijaka pri praktičnih učnih aktivnostih, namenjenih uporabi znanja, ki ga je pridobil s predpripravo.
- Sprejetju nove vloge učiteljev, postanejo učni posrednik, pri tem pa uporabljajo tudi razpoložljive izobraževalne vire na spletu.

Sklop kompetenc, vključenih v zgoraj navedeno matriko, bo dodan k kompetencam, ki jih vsak učitelj že ima.

## 5. Oblikovanje kurikuluma

Učni načrt vsebuje najpomembnejše koristne informacije za ponovitev usposabljanja razvitih v projektu FLI CREATE.

Podrobno opisujemo naslednje sestavine kurikuluma:

- Pričakovani rezultati učenja;
- Okvir učnih dejavnosti;
- Moduli;
- Sprejete metode poučevanja
- Merila za ocenjevanje – Ocenjevalna rubrika
- Postopek ocenjevanja učenja

### 5.1 Pričakovani rezultati učenja<sup>1</sup>

Učni rezultati so izjave o tem, kaj učitelj ve, razume in je sposoben narediti na koncu učnega procesa, ki so opredeljeni v smislu znanja, spretnosti in kompetenc<sup>2</sup>.

Pri analizi tabele kompetenc, ki jih partnerji smatrajo za pomembne za učitelje upravičence projekta FLI CREATE, se pričakujejo naslednji učni rezultati.

Na koncu učne poti mora biti učenec/učitelj sposoben:

1. **analizirati možnost uporabe pristopa Flipped Classroom v svojem učnem okviru, izbrati področje, temo predmeta, pomembnega za poučevanje z FC, ga poravnati s potrebami in učnimi navadami svojih učencev.**
2. opisati tehnično in pedagoško učno okolje pouka FC in razviti osnutek zamisli<sup>o</sup> <sup>1</sup> flipped pouku.
3. **pripraviti/razviti/ustvariti najširšo paleto digitalnih virov usposabljanja** (digitalna orodja in učna gradiva) za učno uro z obrnjeno učilnico. Zbiranje, **oblikovanje in ustvarjanje**

---

<sup>1</sup> Pravilen način za opis učnega izida je:

1. začeti z akcijskim glagolom,
2. kateremu sledi predmet glagola in izjava, ki določa globino / globino učenja, ki ga je treba dokazati, in
3. zaključiti z navedbo konteksta (ki je lahko povezan z učenjem, delom ali drugimi ustreznimi socialnimi konteksti);

<sup>2</sup>Primer: Učitelj mora pisno predstaviti (1) postopek za pridobitev rezultatov (2), ki omogoča učencem, da sledijo postopku in repliciranje rezultatov (3)

Cedefop, 2014, 74

**izvornih materialov** (digitalne vsebine, kot so videoposnetki, predstavitev, zemljevidi, info-grafika, animacije itd..) usklajenih z didaktičnim ciljem lekcije in jih pred poukom deliti s študenti na spletu.

4. **oblikovanje podrobnega načrta za pristop v učilnicah** z učinkovito strategijo vodenja učilnic in **motivacije**. Da bi oblikovali ekipo, opredelili cilje pouka, veščine, ki jih učna ura namerava razviti pri učencih, opisali metode ocenjevanja uspešnosti, ki jih bodo uporabili.
5. **narediti** pedagoške ocene in vrednotenja (zbiranje povratnih informacij udeležene strani: učencev, staršev, drugih uslužbencev) in refleksijo o prvih izkušnjah z uporabo metode obrnjene učilnice.
6. Za hitro ustvarjanje različnih alternativnih in primernih rešitev (učne enote, učni predmeti, digitalni učni viri itd.) za reševanje specifičnih problemov / potreb, povezanih z učenjem učencev, individualno in v skupinah;
7. Dojemati, opredeliti, določiti, analizirati značilnosti učencev, težave, povezane z njihovim učenjem v okviru oblikovanja in izvajanja učnih dejavnosti pri pristopu obrnjene učilnice
8. Prepoznati in izbrati najboljše učne rešitve in učne vire (digitalne in tradicionalne), ki temeljijo na merilih, povezanih s posebnimi učnih izidi
9. načrtovanje, preizkušanje in izvajanje učnih enot, učnih načrtov, učnih dogodkov, učnih dejavnosti, učne izkušnje z uporabo ustvarjalnosti, uporabe aktivnih metod poučevanja v okolju obrnjene učilnice
10. da se med poučevanjem (znotraj ali zunaj učilnice) sooči z nepričakovanim problemom in najde pravo pedagoško rešitev

## 5.2. Okvir učnih aktivnosti (samostojno učenje, iz oči v oči, test, vrstnik vrstniku)

V načrtovanih učnih dejavnostih se pričakujejo štiri načini učenja:

1. SAMOUČENJE, s katerim se bo preneslo znanje, vključno s teoretično znanjem, ki je potrebno za dostop do OER zbirke orodij (IO2) na spletni platformi za učenje;
1. IZ OČI V OČI (mobilnost – realna in on-line), skozi katero se bodo znanja in učna gradiva uporabljala za razvoj realnih izdelkov, ki jih bodo uporabljali učitelji v razredu;
1. IZKUSTVENO UČENJE, ki se izvaja z implementacijo drugih učnih gradiv ter uporabo metode in s tem povezanih izobraževalnih gradiv, razvitih za uresničevanje izobraževalnih poti s študenti. Druga učna gradiva so: učne enote, učni načrti, učni predmeti (video, animacije, infografika, besedila, zemljevidi itd.).
1. VRSTNIK VRSTNIKU učenje, je namenjeno žetvi učnih prednosti uporabe pedagoškega pristopa obrnjene učilnice (Flipped Classroom) z ustvarjanjem pogojev za socializacijo med vsemi udeleženci.

## 5.3 Moduli

Sledite opisu izvedenih modulov. Kot je bilo načrtovano, so moduli povezani z glavnimi opredeljenimi pričakovanimi rezultati učenja.

Moduli so:

1. Modul 1: pristop obrnjene učilnice (IT študija)
2. Modul 2: Poučevanje z ustvarjalnostjo (Ilmiolavoro srl)
3. Modul 3: Aktivne metode poučevanja (AHE w Łodzi)

Vsak modul je integriran s posebnim pristopom z imenom "poučevanje temelječe na pripovedovanju zgodb". V tem pristopu je bilo oblikovanih pet posebnih učnih načrtov.

Vsak modul je opisan s predlogo v skupni rabi. Nekateri partnerji so opredelili ustrezne učne dejavnosti, ki so lahko učencem in učiteljem omogočile razvoj pričakovanih kompetenc.

### 5.3.1. Module 1 – Pristop obrnjene učilnice

<b>1</b>	<b>Module 1 - Pristop obrnjene učilnice</b>
<b>1.1</b>	<b>Utemeljitev</b>
	<p>"Flipped Classroom" (včasih imenovana "Flipped Learning") je odmik od tradicionalnega pedagoškega pristopa do enega, kjer se učenje (e.g. predavanja v učilnici) premika iz skupinskega učnega prostora v individualni učni prostor. Ta sprememba omogoča, da se skupinski prostor spremeni v dinamično, interaktivno učno okolje z učiteljem, ki zdaj uči učence pri uporabi pojmov, ki se jih naučijo v lastnem prostoru in času. To omogoča bolj ustvarjalno uporabo prostora in časa skupine. V bistvu se učencem učno gradivo predstavi pred poukom (npr. z izročanjem, predstavitvami, z videi kot individualno predpripravo), pri tem pa se razredni čas nato uporablja za poglobitev razumevanja skozi razpravo z vrstniki in reševanje problemov, ki jih olajšajo učitelji.</p> <p>Metoda ni strogo nova: uporabljali so jo že v začetku 19. stoletja, vendar je njena širitev po vsem svetu povezana z razvojem nove izobraževalne tehnologije v zadnjih desetih letih. Čeprav bo najverjetneje podprta s tehnologijo (npr. video), se model obrnjene učilnice ne zanaša samo na tehnologijo.</p> <p>Izkušnje so bile ugodne, kar kaže na vse večje uspehe učencev z uporabo metode obrnjene učilnice. Obstaja več možnih razlogov, na primer zato, ker pomeni pomemben premik od tradicionalnega v učitelja usmerjenega učnega modela v smeri poučevanja, usmerjenega v učence, prilagojenega poučevanja in aktivnega učenja. Čeprav na splošno skupaj z intenzivno uporabo nove tehnologije, poudarek ni na tehnologiji, temveč na pedagogiki.</p>
<b>1.2</b>	<b>Teme</b>
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Uvod - Kako se je vse začelo...</li><li>2. Malo "uradne" zgodovine...</li><li>3. Obrnjena učilnica (Flipped Classroom) – ključne funkcije</li><li>4. Teoretično ozadje, druge metode, ki se uporabljajo pri FC</li><li>5. Prednosti obrnjene učilnice</li><li>6. Izzivi, ki se jih morate zavedati...</li><li>7. Zakaj je obrnjena učilnica - FC še posebej pomembna za poklicno usposabljanje v EU?</li><li>8. Ali obstajajo dokazi o učinkovitosti? - Študije primerov</li></ol>
<b>1.3</b>	<b>Učni izidi</b>
	<p>Na koncu učne poti mora biti učenec/učitelj sposoben:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• za oblikovanje podrobnega načrta za preklopno metodo učilnice, z učinkovito učilnico management and motivation strategy.</li><li>• opredeliti cilje pouka, posebne spretnosti in kompetence, ki jih nameravajo razviti, ter opisati metode ocenjevanja uspešnosti, ki jih bodo uporabili.</li><li>• za pedagoško evalvacijo (zbiranje povratnih informacij udeležene strani: učencev, staršev, drugih uslužbencev) in refleksijo o prvih izkušnjah z uporabo metode flipped classroom.</li></ul>

1.4	Znanje
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Na koncu modula bodo udeleženci:</li> <li>● Opisali pedagoška in metodološka sredstva metode FC.</li> <li>● Povzeli sklepe na podlagi zgodovine FC.</li> <li>● Strnili rezultate in izkušnje iz drugih evropskih držav.</li> <li>● Opredelili druge metode (npr. skupinsko delo, projektne metode), ki jih je mogoče uporabiti z obrnjeno učilnico (FC).</li> <li>● Pojasniti osnovna vprašanja avtorskih pravic in koncept odprtih izobraževalnih virov.</li> <li>● Opisati prednosti spletnih 2.0 orodij v izobraževanju.</li> <li>● Navesti merila učinkovite in motivirane predstavitve.</li> <li>● Navesti in opisati osnovne funkcije izbranega urejevalnika videoposnetkov.</li> <li>● Določiti koncept hipertexta in določiti glavne oznake, uporabljene v HTML-ju.</li> <li>● Pojasniti načine in orodja za skupno rabo vsebine na družbenih omrežjih.</li> <li>● Opisal del načrta lekcije in tipične komponente vsakega dela.</li> <li>● Nizati tipične didaktične cilje, povezane z metodo obrnjene učilnice.</li> <li>● Pojasniti pomen dejavnosti načrtovanja, načinov dela in motivacijske strategije.</li> <li>● Navesti morebitna tveganja lekcije, ki temelji na IKT, in pojasniti, kako ravnati z njimi.</li> <li>● Opisati metode ocenjevanja, pomembne za metodo obrnjene učilnice.</li> <li>● Navesti orodja in splošna pravila pedagoškega vrednotenja.</li> </ul>
1.5	Spretnosti
	<p>Udeleženci bo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zmožen prilagajati svoje pedagoške metode potrebam starostne skupine, učnemu slogu učencev.</li> <li>2. Sposoben graditi na močeh, potencialih in preferencah učencev (z upoštevanjem njihovih okolij, kultur, interesov, ciljev, spretnosti in predhodnega znanja) kot ključnih virov in gonilnikov za motivacijo za kreativno učenje.</li> <li>3. Sposoben prenesti pedagoške teorije v dnevno delo v učilnici.</li> <li>4. Sposoben poučevati za ustvarjalnost in ustvarjalno poučevanje.</li> <li>5. Usposobljen za iskanje odprtih izobraževalnih virov v internetu</li> </ol>

6. Sposoben uporabiti spletna 2.0 orodja za ustvarjanje in skupno rabo interaktivnih učnih gradiv.
7. Sposoben uporabe spletne aplikacije z in brez povezave za ustvarjanje izobraževalnih vsebin.
8. Usposobljen za ustvarjanje, urejanje in objavlanje videoposnetkov, animacij.
9. Usposobljen za ustvarjanje, urejanje in objavlanje hipertextov, ki vsebujejo večpredstavnostne elemente.
10. Usposobljen ustvariti načrt lekcije, ki temelji na metodi FC.
11. Sposoben narediti načrte motivacije in jih izpolniti med poukom.
12. Zmožen uporabljati pedagoška orodja za izvajanje participativnega učenja.
13. Usposobljen za uporabo metod ocenjevanja, pomembnih za metodo FC.
14. Sposoben uporabiti orodja in metode za vrednotenje lekcije.

## 1.6

## Kompetence

Učitelji, ki lahko uspešno uporabljajo metodo FC, so:

1. Odprti za nove metode poučevanja, pomembne za razvoj spretnosti študentov 21. stoletja.
2. Sposobni preoblikovati svojo strategijo upravljanja lekcij.
3. Sposobni sodelovati z drugimi učitelji za izmenjavo znanja, za testiranje novih metod, za razvoj.
4. Sposobni prepoznati in zadostiti potrebam spreminjajočih se skupin, ki vsebujejo učence različnih sposobnosti in spretnosti učencev.
5. Sposobni preoblikovati svojo strategijo upravljanja lekcij.
6. Sposobni sodelovati z drugimi učitelji za izmenjavo znanja za testiranje novih metod, za razvoj.
7. Sposobni prepoznati in zadostiti potrebam spreminjajočih se skupin, ki vsebujejo učence različnih sposobnosti
8. Sposobni uporabiti orodja IKT z veliko samozavestjo za ustvarjanje in izmenjavo digitalnih učnih gradiv v različnih formatih.
9. Sposobni razvrstiti različna orodja IKT in izbrati najbolj relevantna za izboljšanje učinkovitosti poučevanja z metodo obrnjene učilnice (FC).

1.7	Učenje izkušenj-dejavnosti
Individualno učenje	Preizkus iz oči v oči in pilotni test (izvajanje)
<p>Udeleženci lahko vstopajo v virtualno učno okolje, preberejo spletne vsebine in si ogledajo videoposnetke, za:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pridobivanje motivacije z učenjem zgodovine obrnjene učilnice.</li> <li>- Razumevanje ključnih značilnosti, prednosti, izzivov in ovir pri uporabi metod, branju o poučevanju in učenju, kjer je v središču učenec ter o konstruktivistični teoriji učenja.</li> <li>- Razumevanje teoretičnega ozadja in načina, kako se ta metoda lahko kombinira z drugimi pedagoškimi metodami, kot je problemsko podprto poučevanje.</li> <li>- Razumevanje načina, kako vključiti metodo v vsakodnevno prakso učiteljev in kakšne so koristi obrnjene učilnice. Kakšne priložnosti FC razredni model ponuja; eno-na-ena, interakcije z učenci in kako povečati razvoj znanja višje ravni (kot ustvarjanje kritičnega razmišljanja in reševanje problemov) z uporabo FC.</li> </ul>	<p>Cilj seje iz oči v oči je bil v praksi preizkusiti digitalna orodja, kaj lahko uporabimo za izbiro in ustvarjanje digitalnih vsebin (kako ustvariti videoposnetke, kako najti odprte izobraževalne vire v spletnih bazah, kako izbrati visokokakovostna učna gradiva.</p> <p>Kakšna so logistična vprašanja, izzivi izvajanja flipped modela, povezani s prostorom v učilnicah, oblikovanjem in viri kot ovirami za doseganje aktivnejšega učnega pristopa in zakaj bi morala pedagogika voditi zahteve, ne pa tehnologije.</p> <p>Drugo glavno vprašanje je bilo, da bi dobili prakso pri razvoju načrtov za učno uro FC in katere so glavne točke ocenjevanja lekcije, ki temelji na povratnih informacijah učencev.</p>
1.8	Ocena učenja
Individualno učenje	Izvajanje preskusov iz oči v oči in pilotni test
<p>Ker je najpomembnejši pristop tečaja uporaba metode »učenje z delom«, smo oceno individualnega učenja vključili v opredelitev udeležencev, kaj je potrebno, da bi udeleženci šli skozi metodo FC z »učenjem z delom«, od načrtovanja dela v učilnici, zbiranja in ustvarjanja digitalnih vsebin, ki naj bi jih pred poukom ponudili učencem, izvajanje in vrednotenje lekcije ter pojasnitev svoje izkušnje skupaj z njihovimi refleksijami.</p>	<p>Udeleženci naj zbirajo, ustvarjajo (urejajo in spreminjajo) majhne digitalne vsebine (videoposnetke, slike, animacije, elektronske dokumente) in jih delijo s svojimi učenci na izbrani spletni platformi ali družabnih omrežjih.</p> <p>Udeleženci naj te učne predmete vključijo v učni načrt, ki so ga morali predložiti pilotu.</p>



### 5.3.2. Modul 2 – Poučevanje z ustvarjalnostjo

<b>2</b>	<b>Modul 2 - Poučevanje z ustvarjalnostjo</b>
<b>2.1</b>	<b>Utemeljitev</b>
<p>Znanje, ki so ga izgradili učenci, ni odvisno le od učnih vsebin, temveč tudi od njihovega prejšnjega znanja, zanimanja in učnih stilov. Zato je za učitelje ključnega pomena, da ustrezno izberejo strategijo za ustvarjanje idealnega učnega okolja za učence. Sodobni pristopi za upravljanje učilnic zagotavljajo zapletene možnosti za aktivno učenje, razvijanje kompetenc, ki so bistvene za trg dela 21. stoletja.</p> <p>Namen modula je</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• predstaviti inovativne metode upravljanja učilnic, alternativne prakse poučevanja;</li><li>• poudariti bistveno vlogo učencev, ki so v središču, aktivnega učenja</li></ul>	
<b>2.2</b>	<b>Teme</b>
<p><b>Enota 1: individualno učenje</b> <b><i>Koncept ustvarjalnosti</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Jasno poznavanje koncepta ustvarjalnosti, njene vloge v zvezi s kognitivnimi in učnimi slogi</li><li>2. Ozaveščanje o pomenu vzgoje ustvarjalnega duha in zakaj</li><li>3. Zavedanje, kaj so zavore in ovire ustvarjalnosti</li><li>4. Razumeti miselnost (okvir) divergentnega mišljenja</li><li>5. Analiziranje elementov, ki so značilni za ustvarjalnost (aktivacija, metoda in energija) v procesu poučevanja.</li></ol> <p><b>Enota 2: usposabljanje (on-line ali v prisotnosti)</b> <b><i>Ustvarjalnost v praksi v šoli</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Metoda ustvarjalnosti (Uvod) – uporaba METODE PAPSA v šoli</li><li>2. Faza zaznavanja (tehnike in vaje in študije primerov)</li><li>3. Faza analize (tehnike in vaje in študije primerov)</li><li>4. Faza generiranja idej (tehnike in vaje in študije primerov)</li><li>5. Izbirna faza (tehnike in vaje in študije primerov)</li><li>6. Faza izvajanja (tehnike in vaje in študije primerov)</li></ol> <p><b>Enota 3: Učenje na delovnem mestu - Pilotni test v šoli</b> <b><i>Izvajanje metode ustvarjalnosti</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pilotni projekt v nekaterih razredih – test metode</li><li>2. Analiza rezultatov testa metode</li></ol>	

<b>2.3</b>	<b>Učni izidi</b>
Na koncu učne poti mora biti učenec/učitelj sposoben:	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Za hitro ustvarjanje različnih alternativnih in primernih rešitev (učne enote, učni predmeti, digitalni učni viri itd.) za reševanje specifičnih problemov / potreb, povezanih z učenjem učencev, individualno in v skupinah;</li> <li>2. Dojemati, opredeliti, nastaviti, analizirati značilnosti učencev</li> <li>3. Izbrati najboljše učne rešitve in učne vire (digitalne in tradicionalne), ki temeljijo na merilih, povezanih s posebnimi učnih izidi</li> <li>4. Oblikovanja učne enote, učne načrte, učne dogodke, nagnjene dejavnosti, učne izkušnje z uporabo ustvarjalnosti</li> <li>5. Da se med poučevanjem (znotraj ali zunaj učilnice) sooči z nepričakovanim problemom in najde pravo pedagoško rešitev</li> </ol>	
<b>2.4</b>	<b>Znanje</b>
Na koncu modula bodo udeleženci:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● seznanjeni z izzivi, s katerimi se soočajo edukatorji v 21. stoletju;</li> <li>● imeli vpogled v glavne značilnosti inovativnih metod poučevanja;</li> <li>● videli razliko med tradicionalnim in študentsko središčem vodenja učilnic;</li> <li>● imeli pregled nad morebitno praktično uporabo modela Flipped Classroom.</li> </ul>	
<b>2.5</b>	<b>Spretnosti</b>
Udeleženci bodo sposobni:	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. dojemati, opredeliti, nastaviti, analizirati značilnosti učencev</li> <li>2. za hitro ustvarjanje različnih alternativnih in primernih rešitev (učne enote, učni predmeti, digitalni učni viri itd.) za reševanje specifičnih problemov / potreb, povezanih z učenjem, individualno in v skupinah, v obrnjene učilnici</li> <li>3. izbrati najboljše učne rešitve in vire (digitalne in tradicionalne) na podlagi meril, povezanih s posebnimi rezultati učenja</li> <li>4. zasnovati, preizkusiti in izvajati učne enote / učne dogodke/dejavnosti/izkušnje v okolju obrnjene učilnice</li> <li>5. da se med poučevanjem (znotraj ali zunaj učilnice) soočijo z nepričakovanim problemom in najde pravo pedagoško rešitev</li> </ol>	
<b>2.6</b>	<b>Kompetence</b>
Modul prispeva k razvoju naslednjih kompetenc ustvarjalnosti:	
<b>Področje 1 - Dojemanje in analiza učitelja</b>	
(C1) poiskati in določiti težave, povezane z učenjem učencev	
(C2) oblikovati nove težave glede učnega procesa/dejavnosti	

(C3) v celoti razumeti učenca (učni slogi, značaj, osebnostne lastnosti itd.)

(C4) oceniti in analizirati nastajajočih informacij iz učilnice

#### Področje 2 - Faza izdelave idej

(C5) sposobni za izdelavo široke palete rešitev (učne enote, učni predmeti, digitalni učni viri, uporabljena metoda poučevanja itd.) za vsak analiziran problem (v kratkem času)

(C6) najti neverjetne učne vire, da bi pritegnili pozornost.

(C7) sposobni vključevati učence v učni proces poučevanja učnih dejavnosti v skladu različnih učnih slogov/navad učencev

(C8) generirati učne enote/dogodke pri razvijanju neskončnih rešitev z vključevanjem učencev in kolegov

(C9) razvoj neskončne, različne nove učne enote/dogodka

#### Območje 3 - Izbirna faza

(C10) Najti (izbrati) vedno najboljšo (pravo) rešitev za razvoj novih oblik poučevanja (v smislu virov usposabljanja, učnih gradiv, orodij, okolij itd.).

#### Območje 4 - Faza uporabe

(C11) Sposobnost učinkovitega izvajanja izbranih rešitev

2.7	Učenje izkušenj-dejavnosti	
	Individualno učenje	Izvajanje preskusov iz oči v oči in pilotni test
	<p>Samo-učenje o konceptu ustvarjalnosti z uporabo razpoložljivih vsebin, naloženih na učno platformo projekta</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jasno poznavanje koncepta ustvarjalnosti, njene vloge o kognitivnih in učnih slogih;</li><li>• Ozaveščanje o pomenu izboljšanja ustvarjalnega duha in razlage zakaj;</li><li>• Pozornost na, kaj so spodbujevalci in zaviralci ustvarjalnosti</li><li>• Pomembno je, da so trije moduli integrirani in imajo enak namen</li><li>• Razumeti miselnost divergentnega in lateralnega mišljenja</li><li>• Analiza elementov, ki so značilni za ustvarjalnost (aktivacija, metoda in energija)</li></ul>	<p>Uvodna seja</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Učitelji povejo skupini, kako lahko ustvarjalnost pomaga učnemu procesu pri uporabi pristopa Flipped Classroom.</li><li>• Opomnik na metodo PAPSA</li></ul> <p>Ustvarjalna seja</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uvod v temo / problem, ki ga zajema proces PAPSA.</li><li>• Warm Up: Creative Warm-up seja.</li><li>• Faza zaznavanja - faza zaznavanja težav. Udeleženci bodo najprej posamično in nato v skupinah uporabili ustvarjalno tehniko »Zame je problem?« za boljše dojetje problema, ki ga pokriva seja. Učitelj bo podrobno razložil uporabljeno tehniko. Problem bi lahko bil povezan z izvajanjem pristopa "Flipped Classroom"; ali bi se lahko</li></ul>

povezali s podrobnimi vidiki poučevanja z uporabo pristopa Flipped Classroom (kako individualno podpreti učence v razredu, kako ustvariti učne predmete (video, info-grafika, animacija, predstavitev, zemljevidi, igre itd.) *privlačne* za študente;

- Faza analize - faza analize težav. Udeleženci bodo najprej individualno in nato v skupinah uporabili ustvarjalno tehniko "Lipogram?" za boljšo analizo problema, ki je izhajal iz faze zaznavanja in predmeta seje. Učitelj bo podrobno razložil uporabljeno tehniko.
- Razmislek - Razmislek o tem, kaj je bilo do zdaj narejeno. Odprto za komentarje udeležencev
- Faza generiranja idej - Udeleženci bodo uporabili tehniko "brainwriting" za izdelavo največjega števila idej / rešitev uporabnih za reševanje problema / temo, ki jo zajema seja. Učitelj bo podrobno razložil uporabljeno tehniko.
- Faza izbora idej - Udeleženci bodo s tehniko »FEO« poskušali izbrati najboljše ideje, ki jih je pripravila prejšnja seja. Učitelj bo podrobno razložil uporabljeno tehniko.
- Faza uporabe ideje - Faza aplikacije idej. Udeleženci bodo uporabili obrazec »IDEA SHEET« za opredelitev korakov, ki bodo vodile do uresničitve ideje. Učitelj bo podrobno razložil uporabljeno tehniko.
- Zavijte (Wrap up) - Program se konča s splošnim razmislekom o tem, kaj je bilo izdelano čez dan. Učitelj uvaja delo, ki ga skupine počnejo naslednji dan.

	Načrtovana je drugačna ustvarjalna seja s pomočjo "novih težav". Ti se uporabljajo za omogočanje udeležencem, da preizkusijo metodo PAPSA v pristopu Flipped Classroom brez stalne prisotnosti učitelja, ki bo na zahtevo udeležencev na voljo za predlaganje in svetovanje.
<b>2.8</b>	<b>Ocena učenja</b>
<b>Individualno učenje</b>	<b>Izvajanje preskusov iz oči v oči in pilotni test</b>
Test na koncu faze samostojnega učenja.	<p>Ocena opravljenih nalog o uporabi metod ustvarjalnosti. Pred ocenjevanjem so opredeljena merila za ocenjevanje. Učbeniki-učitelji so obveščeni o merilih ocenjevanja.</p> <p>Orodje (zvezek), ki ga učitelji uporabljajo za uporabo razvitih spretnosti in kompetenc</p> <p>Dnevnik uporablja učenec/učitelj, da bi se naučil po razmisleku.</p>

### 5.3.3. Modul 3 – Metode aktivnega poučevanja

3	Modul 3 – Metode aktivnega poučevanja
3.1	Rationale
<p><b>Metoda ustvarjalnega projekta</b></p> <p>Po metodologiji, opredeljeni kot Tehnologija ustvarjalnosti, in uporabljeni v izobraževalnem procesu med študijskim tečajem, je kreativni projekt, kot element te metodologije, namenjen predmetu – ne za ves svet. Projekt je osredotočen na temo, vedno je nekemu namenjen. Če želimo govoriti o projektu, moramo določiti problem ali socialno vprašanje, ki vpliva na osebo ali skupino ljudi – obravnavano tudi kot Zadeva. Cilj projekta je izboljšanje, izboljšanje subjekta ali njegove resničnosti.</p> <p>Ta pristop zahteva visoko stopnjo angažiranosti študentov in njihovo pripravljenost za samostojno učenje. Zahteva tudi precejšnjo stopnjo strasti in vključenosti učitelja. Projekte lahko predlaga učitelj, vendar jih v čim bolj oddaljenem obsegu načrtujejo in izvedejo učenci sami, posamično ali v skupinah.</p> <p>Učenci, kot tudi učitelj, morajo opredeliti KAJ in za KOGA bo razvit kot končni rezultat. Rezultat projekta bi moral biti odgovor za resnično socialno ali ekonomsko potrebo in rešiti problem. Ta metoda ne samo, da ima izobraževalno funkcijo, uči, kako se samostojno izobražujemo, ampak razvija tudi podjetniške in socialne (državljske) spretnosti, ki so temeljne za pripravo mladih na današnji trg dela.</p> <p><b>Metoda simulacije</b></p> <p>Uporaba vlog in simulacij znotraj visokega šolstva ni nov razvoj. Mogoče je najti primere, ki se raztezajo v več kot petdesetih letih v različnih disciplinah, vključno z zakonodajo, psihologijo, poslovanjem in politiko. Obe metodi spadata v večje telo učnih strategij, ki so pogosto označene kot "aktivne učne tehnike". Ta oblika poučevanja vključuje tudi skupinske razprave, razprave, sodelovalne projekte in pripravništva. V bistvu lahko to vključuje vsako metodo, ki zahteva od učencev, da pomagajo razviti in uporabiti lastno znanje (Shaw 2010).</p> <p>Izkustveno učenje, kot je simulacija, je bilo predlagano kot sredstvo za spodbujanje študentske ustvarjalnosti. Uporablja se na različnih ravneh pouka. Izkustveno učenje spodbuja učenje višje ravni, ki spodbuja kritične sposobnosti razmišljanja in osredotočeno samo-učenje<sup>3</sup>. Učitelj lahko uporabi metodo za praktično in teoretično učenje, učenci pa se lahko usposablajo v simuliranih situacijah pred vstopom na trg dela. Simulacija je izobraževalna dejavnost, v kateri učenci kot nadzornik doživijo pravo delovno situacijo z učiteljem. Učitelj definira scenarij in parametre postopka in zagotavlja, da učenci pred začetkom razumejo naloge. Igranje vloge jim omogoča, da pridobijo izkušnje, se naučijo določenega dela in funkcije, bolje izberejo karierno pot v prihodnosti.</p>	

<sup>3</sup> Kreber, 2001

Splošni cilj te aktivne metode poučevanja je pridobivanje znanja in spretnosti z interakcijo z "realnim" stanjem in okoljem.

### 3.2

#### Topics

- Izboljšana sposobnost izvajanja projektne dela,
- Sposobnost sodelovanja in delovanja v ekipah,
- Izboljšane spretnosti v komunikaciji, sprejemanju odločitev,
- Povečan občutek osebne in družbene odgovornosti ter državljanstva na lokalni in svetovni ravni
- Poklicno sodelovanje
- Organizacijsko komuniciranje, strokovno sodelovanje, odsevna praksa,
- Poučevanje in učenje, sodelovalno učenje,
- Samoregulirano učenje, ocenjevanje, povratne informacije & načrtovanje
- Opolnomočenje učencev, aktivno vključevanje učencev
- Olajševanje digitalnih kompetenc učencev
- Komunikacija, reševanje težav
- Sposobnost sodelovanja in delovanja v ekipah,
- Večje izkušnje na področju študija in prihodnjega dela.

### 3.3

#### Učni izidi

Na koncu učne poti mora biti učenec/učitelj sposoben:

Kreativne projektne metode:

1. Predstaviti faze metode ustvarjalnega projekta
2. Te elemente uporabiti pri načrtovanju dejavnosti.
3. Razvoj in izvajanje projekta
4. Oceniti rezultate projekta na objektivni in subjektivni ravni
5. Načrtuje izboljšanje in spremembe v projektu
6. Zagotavljanje izobraževalnih dejavnosti (s kognitivnimi, izobraževalnimi in vzgojno-izobraževalnimi cilji)

Metode simulacije:

1. Zagotoviti scenarij razmer in nalog, ki jih je treba simulirati v realnem delovnem okolju, da se zagotovijo izkušnje, ki so čim bližje "resničnem delu"
2. Spodbujanje uporabe kritičnega in ocenjevalnega razmišljanja
  1. Razvijanje učenčevega cenjenja skupnosti in kulture

<b>3.4</b>	<b>Znanje</b>
<p>Na koncu modula bodo udeleženci:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Razumejo faze v metodi ustvarjalnega projekta</li> <li>2. Poznajo strukturo simulacijske metode</li> </ol>	
<b>3.5</b>	<b>Spretnosti</b>
<p>Udeleženci bodo lahko:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizirali informacije o pričakovanih ali doseženih rezultatih,</li> <li>2. Pripravili sklepe in sprejemali odločitve v zvezi z izboljšavami. O najpomembnejšem vprašanju bi morali razpravljati udeleženci, ki ocenjujejo delo – Osebna pridobitev.</li> <li>3. Ocena vrednosti in pridobitev za projektno skupino in vsakega udeleženca.</li> </ol>	
<b>3.6</b>	<b>Kompetence</b>
<p>Področje 1 - Strokovno sodelovanje, Organizacijska komunikacija, Strokovno sodelovanje, Refleksivna praksa</p> <p>Področje 2 -Digitalni viri, Izbira, Upravljanje, zaščita in skupna raba,</p> <p>Področje 3 Poučevanje in učenje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Razvijanje raziskovalnega (načina) razmišljanja, sposobnosti ustvarjalnega, konceptnega, analitskega značaja,</li> <li>● Oblikovanje estetske občutljivosti, doseganje čustvenega zadovoljstva,</li> <li>● Obvladanje intelekta.</li> <li>● Obvladanje posebnih sposobnosti.</li> <li>● Obvladanje sposobnosti za skupinsko delo, sodelovanje in odgovornost za lastno delo,</li> <li>● Pomen skupinskega dela, prilagojenega hobijem posameznih članov skupine.</li> <li>● Izmenjava rezultatov dela v skupnosti, oblikovanje demokratičnih navad,</li> <li>● Vzgoja ljudi, ki spoštujejo pravila demokracije in svobodnih volitev.</li> <li>● Oblikovanje moralnih odnosov.</li> <li>● Razvijanje izkustvene miselnosti.</li> </ul>	



3.7	Učenje iz izkušenj-dejavnosti
Individualno učenje	Izvajanje preskusov iz oči v oči in pilotni test
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Samostojno učenje in raziskovati temo ustvarjalnega projekta.</li> <li>2. Oblikovanje možnih dejavnosti</li> <li>3. Priprava orodij</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uporaba ustvarjalne projektne metode - izmenjava idej o priložnostih v izobraževalnem delu z drugimi. Brainstorming in izbira ideje za skupinski projekt, ki bi ga bilo mogoče razviti in realizirati med usposabljanjem. Okvirji za opravilo: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mora biti ustvarjalno!</li> <li>● Za udeležence se mora razvijati</li> <li>● Moraš narediti razliko (v tvojem življenju, v resnici, v življenju drugih ljudi..;)</li> </ul> </li> <li>1. Uporaba simulacijske metode - izmenjava idej o priložnostih v izobraževalnem delu z drugimi. Udeleženci določijo cilje in okvirje za opravilo. Brainstorming in izbira ideje za simulacijo, ki bi jo lahko oblikovali in realizirali med tečajem v njihovi instituciji.</li> </ol>
3.8	Ocena učenja
Individualno učenje	Izvajanje preskusov iz oči v oči in pilotni test
<p>Samostojno učenje kot samoocenitev. Priprava vrednotenja rezultatov.</p>	<p>Ocena temelji na oceni vrstnikov, ki vključuje učence, ki prevzemajo odgovornost za oceno dela svojih vrstnikov z določenim merilom za ocenjevanje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- razvijanje pripravljenosti za preverjanje nekaterih tradicij, vrednot in prepričanj, ki se prenašajo iz generacije v generacijo, - soočanje z izzivi in oblikovanjem rešitev,</li> <li>- razvijanje divergentnega mišljenja,</li> </ul>

- preseganje možnosti, razvijanje razmišljanja izven ustaljenih okvirjev,
- omogočanje razprave in razvijanje sposobnosti preučitve argumentov "za" in "proti",
- razvijanje kritičnega razmišljanja in "izposojanje" nekaterih idej od drugih sošolcev,
- odločanje o pravicah večine in manjšin<sup>4</sup>,
- možnost izražanja svojih mnenj, misli, idej ne glede na mnenja in prepričanja odraslih (PDF) Projektna metoda v izobraževalni praksi

#### 5.3.4. Poučevanje na podlagi pripovedovanja zgodb

Vodenje interaktivnega pouka se zelo razlikuje od predavanja ali tradicionalnega poučevanja. Zahteva posebno znanje in spretnosti ter drugačen pristop.

Učenje z delom (izkustveno učenje) je najučinkovitejši način pridobivanja znanja. Delo mentorja je, da udeležence usmerja skozi izkušnjo, ki jim bo odprla nove vpoglede.

Za mentorje v učnem načrtu je pripravljenih veliko delavnic. Vsi od mentorja zahtevajo, da je posrednik in udeležence vodi korak za korakom skozi izkušnjo, ki jim bo omogočila vpogled o določenem vidiku poslovanja.

Same izkušnje ne učijo ničesar. Šele ko se postavijo v kontekst, ko se vprašamo "kaj smo se naučili", se resnično naučimo.

Naloga mentorja je, da udeležence pripelje do želenih spoznanj. Dejavnost bi morala biti le nekaj, kar bo zagnalo razpravo o tej temi, študenti pa naj bi prišli do novih spoznanj in spoznanj, ki temeljijo na njihovih resničnih izkušnjah.

Pomemben element pristopa je, da se vse učne dejavnosti začnejo s "pripovedovanjem zgodbe". Zgodba, ki ujame pozornost učencev. Učitelj postane pripovedovalec zgodb.

Nato pa "vaja" omogoča učencem, da aktivno delajo na zgodbi od koder izhaja znanje.

Na koncu refleksijska dejavnost omogoča učencem, da kristalizirajo učne izide.

<sup>4</sup> Maciej Kołodziejski et al. / University Review, Vol. 11, 2017, Št. 4, str. 26-32

## **5.4 Metode poučevanja**

Metodologija, ki se uporablja v sejah iz oči v oči, temelji na izkustvenem učenju. Vidiki znanja se ne bodo prenesli na akademski način, temveč bodo izvedeni v praksi. Del učenja se spodbuja z interakcijo in dialogom med udeleženci.

Največ pozornosti namenjamo ocenjevanju in certificiranju učenja v skladu z načeli in postopki ECVET ter sistemom EUROPASS.

Ob koncu usposabljanja mora izvajalec usposabljanja sodelujočim učiteljem zagotoviti 6-mesečno mentorsko podporo, ki jim pomaga pri uporabi metode.

Kar zadeva PEER-TO-PEER UČENJE (vrstnik vrstniku), metodologija predstavlja oblikovno vrsto, v kateri se opravi delo za vzpostavitev odnosa vzajemnega izobraževanja, ki temelji na neposrednih relacijskih načinih in uporabi skupnega jezika: dvosmerno in krožno komunikacijo, za katero je značilen prost dostop do informacij. Prav vzajemne povratne informacije, ki se vzpostavijo, pri udeležencih ustvarjajo opustitev napačnega ravnanja, da bi iskali boljše rešitve. Ta strategija učenja temelji na krepitvi odnosa medsebojnega in stalnega vpliva, ki se pojavlja znotraj peer-to-peer skupine. Strategija, ki je sposobna ustvarjalno povezati mrežo učiteljev, usmerjenih v obogatitev učenja in utrditev razvitih veščin.

## **5.5 Dejavnosti ocenjevanja učenja**

Dejavnosti ocenjevanja učenja so različne za vsak modul. Te so povezane z vrsto predlaganih učnih dejavnosti. Uporabljena bo tako imenovana metoda "mrežnega učenja", ki podpira in spodbudi izmenjavo znanja med sodelujočimi učitelji na spletni platformi.

### **Modul obrnjene učilnice**

Metode ocenjevanja so zgrajene s pristopom "učenje z delom – izkustveno učenje". Udeleženci se bodo:

1. Pridružili spletni razpravi, ustvarjeni v virtualnem učnem okolju.

2. Razvili prvo idejo o tem, kako bo udeleženec uporabil metodo FC v svojem posebnem pedagoškem okolju (predmet, tema, starostna skupina, druge okoliščine in pogoji), podčrtana s pedagoškimi in didaktičnimi cilji.
3. Zbiranje digitalnih, odprtih izobraževalnih virov (OERS) in spletnih 2.0 orodij in izbirno za ustvarjanje digitalnih učnih gradiv za njihovo lekcijo.

(1) Plan, conducting and evaluate their FC lesson.

## **Modul ustvarjalnosti**

Ocenjevanje pridobljenega učenja je treba izvajati na dva različna načina.

- V zvezi z dejavnostjo samostojnega učenja je treba test (priložen v dodatku 2) dati učečim se učiteljem;
- Kar zadeva učne dejavnosti iz oči v oči, se bo učna ocena izvajala na področju kakovosti razvitega "izdelka", ki ga je naredil vsak učeči učitelj. Predloga za razvoj »izdelka« je na voljo v učni platformi.

## **Modul aktivne metode poučevanja**

Metode ocenjevanja, ki jih uporabljajo učitelji, se lahko razlikujejo glede na specifično temo pouka. Najpomembnejši vidik je vrstniška in samoocena, kjer se učenci med seboj ocenjujejo. Učence lahko spodbudi, da prevzamejo večjo odgovornost za svoje učenje.

Učitelj lahko s sodobno tehnično opremo beleži dejavnost dijakov. Kasneje se bodo lahko opazovali, kako sodelujejo pri pouku. Snemanje omogoča študentom, da so aktivneje vključeni v prihodnje projekte ter povečajo svoje veščine medsebojnega sodelovanja in raven zaupanja. Še posebej manj samozavestni učenci lahko vidijo, kaj počnejo narobe – v smislu leksičnih in slovničnih spretnosti; zagotovijo popolnoma usposobljene rešitve za soočanje s situacijami v realnem času; spremenijo svoj pristop; razvoj svojih načrtovalnih in organizacijskih spretnosti.

## **5.6 Merila za ocenjevanje**

Merila za ocenjevanje se pričakujejo za vsak modul in za vsako stopnjo. Ta merila so navedena spodaj.

## **Modul obrnjene učilnice**

### ***Samostojno učenje (IT študija)***

Uporabljajo priloženo Wordovo predlogo, vključno z odgovori na vprašanja.

Velikost: 1-2 A4 strani

#### **Ocena:**

Odraža razmerje med metodo FC in tehnologijo. 3 točke

Predmet, starostna skupina in izbrani predmet so opredeljeni in razlogi za izbiro so vključeni 3 točke

Omenjena sta vsaj 2 pedagoška cilja, kjer je uporaba metode FC lahko učinkovitejša od tradicionalnih pristopov. 4 točke

Največje dosegljive točke: 10 točk

#### ***Iz oči v oči***

**Cilj te naloge je pripraviti digitalno učno gradivo, ki bi ga lahko delili z učenci pred uro obrnjene učilnice.**

**PRIPRAVITE lastno digitalno vsebino, ki bi jo delili s študenti pred poukom (kratka video animacija, interaktivna predstavitev /razen PowerPointa/) o izbrani temi.**

Aplikacije, ki jih lahko uporabljate, so na primer:

Animoto, Biteable, Genially, h5p... katero koli orodje, predstavljeno v tečaju, seveda pa lahko uporabite drugačno, če želite.

1. Delite povezavo pripravljenega digitalnega gradiva z nami. Navedite ciljno skupino in povzemite pedagoške cilje z delom.
2. Načrtujte, kako ga deliti – kako bodo vaši učenci lahko dostopali do gradiva, ki ste ga ustvarili.

#### **Merila za ocenjevanje:**

povezava v skupni rabi deluje	1 točka
dolžina ustreza starostni skupini	1 točka

je dobro berljiva, zvočna, vidna	3 točke
Je ciljna, osredotočena na	1 točke
je motivacijska, dviga stopnjo interesa	2 točki
je vsebina dobro strukturirana pedagoško, so cilji pojasnjeni in upravičeni	3 točke
utemeljitev izbranega načina skupne rabe	1 točke
<b>SKUPAJ DOSEGLJIVO:</b>	<b>12 točk</b>

**11 – 12 točk: Odlično**

**9 - 10 točk: Dobro**

**7 – 8 točk: Sprejemljivo**

**manj kot 7 točk:** učno situacijo je treba ponoviti

**Način predložitve:**

Na spletu v učni platformi Moodle do 29. septembra, konec dneva.

## Modul ustvarjalnosti

### *Samostojno učenje (individualno)*

Merila za ocenjevanje, ki se uporabljajo na koncu faze samostojnega učenja, temeljijo na številu pravih odgovorov. Število vprašanj je deset, zato so ocenjevalna merila:

1. *Ne zadostuje - Manj kot 5 pravih odgovorov*
2. *Dovolj - med 5-6 pravih odgovorov*
3. *Dobro - med 7-8 pravih odgovorov*
4. *Odlično - 9 pravih odgovorov*
5. *Odlično - 10 pravih odgovorov*

### *Iz oči v oči*

Uporabljena merila za ocenjevanje so:

Faze PAPSA proces ustvarjalnosti	Sodbe	V smislu
Faza zaznavanja	Odličen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navedena količina različnih "stališč" (v smislu zaznavanja) problema.</li> <li>• Heterogenost in kakovost različnih "stališč"</li> </ul>

<b>Faze PAPSA proces ustvarjalnosti</b>	<b>Sodbe</b>	<b>V smislu</b>
Faza analize	Dobro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sposobnost, da se parafrazira "stališče" problema (v smislu dojetanja) izbrano.</li> <li>• Sposobnost celovitega preoblikovanja problema, dekonstruiranje tega problema za razumevanje smeri raziskav</li> </ul>
Proizvodna faza	Dobro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navedena količina idej za rešitev problema</li> <li>• Heterogenost in izvirnost idej za reševanje težav</li> </ul>
Izbirna faza	Dobro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na seznamu kontekstualnih značilnosti, ki olajšajo ali otežijo izvajanje idej</li> <li>• Pripis za vsako značilnost konteksta, ki se je pojavil idejo, ki najbolje ustreza za to, da se realizira (individualno)</li> </ul>
Faza uporabe	Dobro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Popolnost izpolnitve OBRAZCA IDEA</li> </ul>

## **Modul aktivne metode poučevanja**

### ***Samostojno učenje***

### **Vrednotenje in ocena projekta**

Samoevalvacija (1 –6)

temelji na:

- a) pomen predmeta
- b) priprava scenarija
- c) razvoj raziskav
- d) oblikovanje sklepov
- e) splošna ocena:

Ime in priimek: .....

Opravila, ki sem jih opravil samostojno:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....  
.....

Odstotna vrednost mojega prispevka k projektom:

Kaj sem se naučil med projektom:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Moj končni rezultat je... (1 – 6) ker:

***Iz oči v oči***

Vrednotenje drugih projektov:

Projekt I

Naslov:.....

Predstavitev (privlačnost, berljivost, točnost)

Vrednost projekta ( –6):

Priprava projekta (1-6):

Dodajanje pripomb:

Kdo je v projektne skupini:

Ime/priimek	Dokončana opravila	Odstotek delovnega prispevka za projekt	Ocena (1–6)
1.			
2.			
3.			
4.			



## Ocena in ocena projekta – oblikovanje in povzeta ocena

### Evalvacija in ocena projekta

Med izvajanjem projekta je priporočljivo uporabiti dve vrsti ocenjevanja: formativna in skupna ocena.

Formativna ocena se uporablja kot del izvajanja projekta. Uporablja se kot orodje za podporo učenčevi angažiranosti s tem, da učencem omogoča, da izrazijo svoje potrebe na področju kurikuluma, pa tudi metode in orodja, ki se uporabljajo. Taka ocena bi morala pomagati učitelju in učencu, da določita komponentne oznake dijaka in opredelita področja znanja in sposobnosti za dijaka, ki jih morda primanjkuje. Učitelj, ki učinkovito uporablja oceno iz tega ocenjevanja, bi moral doseči usklajenost z izobraževalnimi orodji in potrebami ter pričakovanjem skupine, s katero trenutno sodeluje. S tem ocenjevanjem ni treba vplivati na končno oceno študenta. Glede na časovni raspored in kompleksnost projekta se lahko formativna ocena uporabi več kot enkrat, se lahko uporablja po trajanju ene tretjine in dve tretjini časa, namenjenega projektu.

## Bibliografija

### Flipped Classroom (IT Study)

ŠPILKA, Radim a Martina MANĚNOVÁ. Flipped classroom, web-based teaching method analysis focused on academic performance. In: Proceedings of the International Conference on Education Technologies II. Praha, 2014, s. 95-100. ISBN 978-1-61804-234-7.

Bentley University. (2016). *The Time for the Hybrid Job is Now* Bentley University. Retrieved from <http://www.bentley.edu/prepared/time-for-hybrid-job>

Communiqué, B. (2010). Bruges Communiqué on enhanced European Cooperation in Vocational Education and Training for the period 2011-2020. In *Communiqué of the European Ministers for Vocational Education and Training, the European Social Partners and the European Commission, meeting in Bruges*. Bruges. Retrieved from [http://ec.europa.eu/dgs/education\\_culture/repository/education/library/publications/2011/bruges\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/repository/education/library/publications/2011/bruges_en.pdf)

Glynn, L. G., MacFarlane, A., Kelly, M., Cantillon, P., & Murphy, A. W. (2006). Helping each other to learn--a process evaluation of peer assisted learning. *BMC Medical Education*, 6, 18. <http://doi.org/10.1186/1472-6920-6-18>

Hinchcliffe, D. (2015). In Europe's biggest firms, social business is all grown up | ZDNet. Retrieved from <http://www.zdnet.com/article/the-growing-evidence-for-social-business-maturity/>

Hutchings, M., & Quinney, A. (2015). The flipped classroom, disruptive pedagogies, enabling technologies and wicked problems: Responding to "the bomb in the basement. *Electronic Journal of E-Learning*, 13(2), 105–118.

Johnson, D.W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (1998). *Active Learning: Cooperation in the College Classroom* (2nd ed.). Edina, MN: Interaction Book.

King, A. (1993). From Sage Guide on the Stage to on the Side, *41*(1), 1–7. Retrieved from <http://faculty.washington.edu/kate1/ewExternalFiles/SageOnTheStage.pdf>

Saulnier, B. M. (2009). From "Sage on the Stage" to "Guide on the Side" Revisited: (Un)Covering the Content in the Learner-Centered Information Systems Course. *Information Systems Education Journal*, 7(60), 1–9. Retrieved from <http://isedj.org/7/60/>

## **Creativity**

Jaoui, H., (2015). *"66 techniques créatives pour animateurs et formateurs"* – Éditions EMS

Cantardi, F. (2017) Il Sole24Ore – *"Creatività, una competenza di cui non potremo più fare a meno"*  
"Commission Staff Working Document "at the basis of the Recommendation of the board on key competences for lifelong learning COM (2018) n.24 of 17.01.2018

Baldriga. Prof. I. *"Le competenze del XXI secolo: idee e strategie per la scuola della complessità."*–  
Mondadori Education 18.01.18

Milani, I. (2013) – *"L'arte di insegnare"*– VALLARDI

Gardner, H. (2008) – *"Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice"* – BASIC BOOKS

Carta, F.; *"Stili di apprendimento, stili cognitivi e stili di insegnamento. Per una scuola inclusiva"*  
Liceo G.M. Dettori Cagliari

Kliem, R.L. (2014) *"Creative, Efficient, and Effective Project Management"* – CRC PRESS Taylor  
& Francis Group

Goleman, D.; Ray, M.; Kaufman, P. (1993) *"The Creative Spirit"* – Plume

An Introduction to Creativity

- <https://www.southampton.ac.uk/~assets/doc/hr/An%20introduction%20to%20creativity.pdf>

Creativity for Operational Researchers <https://orbit.dtu.dk/files/2770938/imm3343.pdf>

De Bono, E. (1998) – *"Creativity and lateral thinking"* – Harper Colophon; Reissue edition

Kotler, P.; Trias De Bes, F. (2004) *"Lateral Marketing: New Techniques for Finding Breakthrough Ideas"* – Wiley

## **Active Methods**

Stasiak, M.K; (2007) *"Creativity in Practice: Business and Education"*. Łódź: Wyd. WSHE

Stasiak, M.K. (2000) *"Twórczy i harmonijny rozwój człowieka"*. Łódź: Wyd. WSHE

Nęcka, E. (2012) *"Trening twórczości"* Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne

John Dewey, (1938/1997) *"Education and Experience"*, New York. Touchstone

Katz, L. and Chard, S.C. (2000) *Engaging Children's Minds: The Project Approach* (2d Edition),  
Greenwood Publishing Group, Inc.

De Bono, E. 2017 „Teach your child how to think”. books.google.com

<https://www.google.com/books?hl=en&lr=&id=S1grDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=De+Bono,+E.&ots=uyWuW6P8OW&sig=carXzsCQviadxhsSxzSTQFXdldo>

<https://www.edutopia.org/project-based-learning>

Last access April 30, 2022

<https://granite.pressbooks.pub/teachingdiverselearners/chapter/project-based-learning-2/>

<https://youtu.be/YyoZx3WPb9o>

Last access April 30, 2022

<https://blog.ed.ted.com/2017/09/01/take-project-based-learning-to-the-next-level-with-projects-worth-sharing/>

Last access April 30, 2022

Project-Based Learning in an Actual Classroom: Kris Schwengel at TEDxHonoluluED

## Sitografija - Članki

Toward a definition of creativity: construct validation of the cognitive components of creativity

Creative and Lateral Thinking Edward de Bono

Visions of the Split Brain

The Unconscious Mind according to Henri Poincaré

The Flow of Creativity

Teachers' creativity different approaches and similar results

A\_Study\_on\_the\_Relationship\_between\_Creativity\_and\_Innovation\_in\_Teaching\_and\_Learning\_

Methods\_towards\_Students\_Academic\_Performance\_at\_Private\_Higher\_Education\_Institution\_M  
alaysia

The Role of cognitive style in creative thinking among college students.

The Role of Multiple Intelligences and Creativity in Students' learning style.

The Relationship between learning styles and creativity

Nature of creativity

Design thinking educators

Innovation Creativity design

The\_Creative\_Process\_as\_Creators\_Practice\_It\_A\_View\_of\_Creativity\_With\_Emphasis\_on\_What\_Creators\_Really\_Do\_Jane\_Piirto\_THE\_CREATIVE\_PROCESS\_AS\_CREATORS\_PRACTICE\_IT\_A\_VIEW\_OF\_CREATIVITY\_WITHEMPHASIS\_ON

<https://education.stateuniversity.com/pages/2337/Project-Method.html>

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1052319.pdf>

(PDF) Project method in educational practice. Available from:

[https://www.researchgate.net/publication/321747866\\_Project\\_method\\_in\\_educational\\_practice](https://www.researchgate.net/publication/321747866_Project_method_in_educational_practice)  
[accessed Apr 22 2020].

<https://simulatedtraining.wordpress.com/advantages-disadvantages-of-using-simulation-training/>  
<https://www.auth.gr/sites/default/files/press/advantages-disadvantages-and-the-viability-of-project-based-learning-integration-180.pdf>

<https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl/>

[https://www.researchgate.net/publication/276272555\\_Metoda\\_projektu\\_w\\_nauczaniu\\_tehniki\\_szansa\\_na\\_kreatywna\\_dzialalnosc\\_uczniow](https://www.researchgate.net/publication/276272555_Metoda_projektu_w_nauczaniu_tehniki_szansa_na_kreatywna_dzialalnosc_uczniow)

## Sitografija - Video posnetki

<https://www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk>

<https://www.erasmustrainingcourses.com/project-based-learning.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ua57yXxJscE>

[https://youtu.be/EOm\\_YTkHK8M](https://youtu.be/EOm_YTkHK8M)

<https://youtu.be/bEusrD8g-dM>

<https://youtu.be/Nb9Oe83ruUw>

[https://www.ted.com/talks/sir\\_ken\\_robinson\\_do\\_schools\\_kill\\_creativity](https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity)

<https://www.youtube.com/watch?v=4Xr8AQWH75M>

[https://youtu.be/1nq4gFp\\_vAY](https://youtu.be/1nq4gFp_vAY)

<https://education.stateuniversity.com/pages/2337/Project-Method.html>

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1052319.pdf>

## Dodatek 1 – matrika kompetenc z učno dejavnostjo in povezava z drugimi kompetencami

### Področje usposobljenosti: Obrnjena učilnica

Ključno znanje	Osnovna kompetenca <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili to pristojnost v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine:	Transverzalna usposobljenost ( <i>mehke spretnosti</i> )	Sposobnost ( <i>naravna sposobnost</i> )
Značilnosti metode Obrnjena učilnica (Flipped Classroom method)	<p><b>1. PROFESSIONALNA DEJAVNOST</b></p> <p><b>1.2 Strokovno sodelovanje</b></p> <p>"Za uporabo digitalnih tehnologij za sodelovanje z drugimi pedagogi, za delitev in izmenjavo znanja in izkušenj, in sodelovalno inoviranje pedagoške prakse."</p> <p><b>1.3 Odsevna praksa</b></p> <p>"Da posamično in</p>	<p>1.2 Med tečajem/ usposabljanjem bodo učitelji morali delati v skupinah sami in bodo skupaj opravili naloge (kot so iskanje ERS, ustvarjanje digitalnih vsebin, ur načrtovanja).</p> <p>1.3 Učitelji bodo morali razmisliti o svoji praksi in načrtovati tudi predvidene spremembe tega na podlagi tega tečaja/usposabljanja.</p>	<p>Sodelovanje</p> <p>Refleksija</p> <p>Inovativnost</p>	<p>Odprt um</p> <p>Odprtost – Pripravljenost za delo izven tradicionalne omejitve</p> <p>Miselnost rasti</p>

Ključno znanje	Osnovna kompetenca <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili to pristojnost v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine:	Transverzalna usposobljenost ( <i>mehke spretnosti</i> )	Sposobnost ( <i>naravna sposobnost</i> )
	<p>skupaj preuči, kritično oceni in aktivno razvija svoje lastne digitalno pedagoško prakso in prakso izobraževalne skupnosti." Lahko na podlagi sklepov preuči svojo pedagoško strategijo.</p>			
<p>Kje najti odprte izobraževalne vire: Baze podatkov, Iskalniki</p> <p>Orodja za ustvarjanje in skupno rabo lastnih digitalnih učnih vsebin</p> <p><i>(Teachers will get familiar with OER</i></p>	<p>2. Digitalni viri</p> <p><b>2.1 Izbiranje</b></p> <p>"Za identifikacijo, oceno in izbiro digitalnih virov za poučevanje in učenje.</p> <p>Če želite preučiti specifično učno cilj, kontekst, pedagoški pristop in skupine učencev, kadar izbira digitalne vire in</p>	<p>2. Učitelji bodo morali iskati odprte izobraževalne vire na določenem predmetnem področju. Prav tako bodo morali ustvariti svojo vsebino z uporabo aplikacije, ki jo izberejo med razpoložljivo. To vsebino bodo morali deliti tudi na izbrani platformi ali v virtualnem učnem okolju, pri tem pa bodo spoštovali pravila o avtorskih pravicah v celotnem procesu.</p>	<p>Ustvarjalnost – Potrebno je biti sposoben izbrati pravo <i>motivacijsko</i> vsebino za dano starostno skupino in predmet</p>	

Ključno znanje	Osnovna kompetenca <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili to pristojnost v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine:	Transverzalna usposobljenost ( <i>mehke spretnosti</i> )	Sposobnost ( <i>naravna sposobnost</i> )
<p><i>Repositories, Pravila o avtorskih pravicah, Aplikacije za izdelavo videoposnetkov, kartiranje uma itd.. Seznanjeni bodo z virtualnimi učečimi se okolji.)</i></p>	<p>načrtuje njihovo uporabo." Izbiranje in predstavitev učnih vsebin  Kritično vrednotenje digitalnih vsebin</p> <p><b>2.2 Ustvarjanje in spreminjanje</b></p> <p>"Spremeniti in nadgraditi obstoječe odkrito licencirana sredstva in druge vire, kjer je to dovoljeno.</p> <p>Ustvarjanje ali so-ustvarjanje novih digitalnih izobraževalnih virov. Razmisliti o posebnem učnem cilju, kontekstu, pedagoškem pristopu in skupini učencev, pri oblikovanju digitalnih in načrtovanje njihove uporabe."</p>			



Ključno znanje	Osnovna kompetenca <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili to pristojnost v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine:	Transverzalna usposobljenost ( <i>mehke spretnosti</i> )	Sposobnost ( <i>naravna sposobnost</i> )
	<p>Lahko uporabite orodja IKT z veliko samozavestjo za ustvarjanje in izmenjavo digitalnih učnih gradiv v različnih formatih.</p> <p>Ustvarjanje učinkovitih vsebin – izbor digitalnih virov – ustvarjanje vsebin</p> <p><b>2.3 Upravljanje, varovanje, skupna raba</b></p> <p>„Organizirati digitalne vsebine in jih ponuditi na voljo učencem, staršem in drugim učiteljem. Za učinkovito digitalno vsebino.</p> <p>Spoštovati in pravilno uporabljati zasebnost in pravila o avtorskih pravicah.</p> <p>Razumeti uporabo in ustvarjanje odprtih licenc in odprtih izobraževalnih virov, vključno z njihovo ustrezno dodelitvijo.</p>			

Ključno znanje	Osnovna kompetenca <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili to pristojnost v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine:	Transverzalna usposobljenost ( <i>mehke spretnosti</i> )	Sposobnost ( <i>naravna sposobnost</i> )
	<p>3. Poučevanje in učenje</p> <p><b>3.1 Poučevanje</b></p> <p>"Načrtovati in izvajati digitalne vsebine in vire v poučevanju, postopek, da bi okrepili učinkovitost učenja. Ustrezno upravljajo in vodijo digitalno poučevanje</p> <p>Strategije za eksperimentiranje z novimi in razvitimi oblikami in pedagoškimi metodami za pouk."</p> <p><b>3.3 Sodelovalno učenje</b></p> <p>"Za uporabo digitalnih tehnologij spodbujanje in krepitev sodelovanja učencev.</p>	<p>3. Učitelji bodo morali pripraviti načrt lekcije, ki bo gradil na zbranih in ustvarjenih sredstvih v prejšnji fazi. Morali bodo izdelati lekcijo, uporabljati aktivne metode (kot so metoda Flipped Classroom ali metoda, ki temelji na projektu), z uporabo digitalnih tehnologij tudi v učilnici, npr.</p>		

Ključno znanje	Osnovna kompetenca <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili to pristojnost v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine:	Transverzalna usposobljenost ( <i>mehke spretnosti</i> )	Sposobnost ( <i>naravna sposobnost</i> )
	Omogočanje učencem uporabo digitalnih tehnologij kot del sodelovanja pri nalogi, kot sredstva za izboljšanje komunikacije, sodelovanja in sodelovalnega znanja in ustvarjanje."			
Metode ocenjevanja	<p><b>4. OCENA</b></p> <p><b>4.1 Strategije ocenjevanja</b></p> <p>"Za uporabo digitalnih tehnologij za oblikovanje in povzetek ocene. Za povečanje raznolikosti in primernosti in pristopov."</p> <p>Ovrednotenje napredka učencev</p>	4. Učitelji se bodo v podporo temu seznanili z novimi metodami ocenjevanja in digitalnimi orodji.		
Uporaba metod aktivnega učenja	<p><b>5. OPOLNOMOŽENJE UČENCEV</b></p> <p><b>5.1 Aktivno vključevanje učencev</b></p>	5. Ko bodo učitelji imeli lekcijo, bodo morali prilagoditi novo vlogo ("vodnik ob strani"), in	Upravljanje časa	Prilagodljivost, fleksibilnost

Ključno znanje	Osnovna kompetenca <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili to pristojnost v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine:	Transverzalna usposobljenost ( <i>mehke spretnosti</i> )	Sposobnost ( <i>naravna sposobnost</i> )
pri delu v učilnici; načrtovanje pouka	<p>"Za uporabo digitalnih tehnologij za spodbujanje aktivnih in ustvarjalnih zadev.</p> <p>Uporaba digitalnih tehnologij v pedagoške strategije, ki spodbujajo transverzalne spretnosti učencev, poglobljeno razmišljanje in ustvarjalno izražanje.</p> <p>Spodbuditi in odpreti nove poglede na učenje, učenje novih resničnih kontekstov, ki večajo vključenost učencev v dejavnostih, v znanstvene raziskavah ali v zapletenem reševanju težav ali na druge načine spodbujanje aktivnega vključevanja učencev problemsko reševanje."</p> <p>Fleksibilno organiziranje dejavnosti in časa.</p>	bodo morali zagotoviti, da bodo učencem predstavili težave, ki so povezane z resničnim življenjem, in v katerih so aktivno angažirani, in motivirani.	Organizacijske veščine Komunikacijske veščine	

Ključno znanje	Osnovna kompetenca <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili to pristojnost v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine:	Transverzalna usposobljenost ( <i>mehke spretnosti</i> )	Sposobnost ( <i>naravna sposobnost</i> )
	<p>Velika pospešitev pri reorganizaciji dejavnosti prek digitalnih orodij</p> <p>Lahko povežete tehnologijo z njegovimi pedagoškimi cilji</p>			

## Področje kompetenc: Ustvarjalnost

KLJUČNO ZNANJE	TEMELJNE KOMPETENCE <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili te kompetence v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine.	TRASVERZALNE KOMPETENCE	Drža / Slog	Povezava s temeljnimi kompetencami FC	Povezava z digitalnimi kompetencami
<p>Jasno poznavanje koncepta ustvarjalnosti, njene vloge v zvezi s kognitivnimi in učnimi slogi;</p> <p>Ozaveščanje o pomenu vzgoje ustvarjalnega duha in zakaj;</p> <p>Zavedajte se, kaj so zavore in blokade ustvarjalnosti</p> <p>Razumeti miselnost (okvir) divergentnega ali lateralnega mišljenja.</p> <p>Analizirati elemente, ki so značilni za ustvarjalnost (aktivacija,</p>	<p><b>1. FAZE ZAZNAVANJA IN ANALIZE</b></p> <p>(C1) za iskanje in določanje težav, povezanih z učenjem učencev</p> <p>(C2) za oblikovanje novih problemov</p> <p>(C3) da bi v celoti razumeli učenca (učni slogi, značaj, osebnostne lastnosti itd.)</p>	<p>(C1) Skupina bo vključena v delo zbiranja informacij, ki se nanašajo na značilnosti, nagnjenja in inteligenco učencev.</p> <p>(C2) Skupina bo vključena v fazo zaznavanja (posameznika in skupine) problema, povezanega z vprašanji diatemije, učnih enot, slabo učnih rezultatov, težav pri uporabi različnih vrst digitalnih virov.</p> <p>(C3- C4) Skupina bo vključena v fazo analize vprašanj, problemov in dojetih dilem. Tudi v tem primeru bo analiza najprej individualna in nato kolektivna (dialogična).</p>	<p>Skupinsko delo – povezovanje ljudi</p> <p>Vodstvo</p> <p>Učinkovita ustna in pisna komunikacija</p> <p>Radikalno sodelovanje</p>	<p>Aktivno poslušanje</p> <p>Osredotočen na reševanje problemov in ne na ovire</p> <p>Fleksibilen</p> <p>Samozadosten</p> <p>Razpoložljivost</p> <p>Prilagodljivost</p> <p><i>Osredotočen na učenca</i></p>	<p>Zmožen prilagati svoje pedagoške metode potrebam starostne skupine, učnemu slogu učencev (AIM1)</p> <p>Sposobni graditi na močeh, potencialih in preferencah učencev (z upoštevanjem njihovih okolij, kultur, interesov, ciljev, spretnosti in predhodnega znanja) kot ključnih virov in gonilnikov za motivacijo za</p>	

KLJUČNO ZNANJE	TEMELJNE KOMPETENCE <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili te kompetence v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine.	TRASVERZALNE KOMPETENCE	Drža / Slog	Povezava s temeljnimi kompetencami FC	Povezava z digitalnimi kompetencami
metoda in energija);	(C4) ovrednotenje in analiziranje nastajajočih informacij iz učilnice			<i>Sposobnost pritegnitve</i>  <i>Inkluzija</i>	kreativno učenje. (AIM1)  Sposobni prepoznati in zadostiti potrebam spreminjajočih se skupin, ki vsebujejo učence različnih sposobnosti. (AIM1)	
	<b>2. FAZA GENERIRANJA IDEJ</b>  (C5) Za izdelavo široke palete rešitev (učne enote, učni predmeti, digitalni učni viri, uporabljena metoda	(C5- C6- C7- C8- C9) Skupina bo vključena v generacijo neskončnih uporabnih učnih enot s pomočjo izdelave »učnih enot/rešitev dogodkov«.	Učinkovita ustna in pisna komunikacija  Domišljija  Sposobnost abstrakcije	Biti smešen  Radovednost  Pridite iz cone udobja.  Odprt um	Sposoben poučevati za ustvarjalnost in ustvarjalno poučevanje. (AIM1)  Lahko spremeni svojo strategijo poučevanja. (AIM1)	“To individually and collectively reflect on, critically assess and actively develop one’s own digital pedagogical practice and that of one’s educational community.” Able to redesign his/her pedagogical strategy based on

KLJUČNO ZNANJE	TEMELJNE KOMPETENCE <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili te kompetence v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine.	TRASVERZALNE KOMPETENCE	Drža / Slog	Povezava s temeljnimi kompetencami FC	Povezava z digitalnimi kompetencami
	<p>poučevanja itd.) za vsak analizirani problem (v kratkem času)</p> <p>(C6) da bi našli neverjetne učne vire, da bi dvignili pozornost.</p> <p>(C7) Vključevanje učenca v učni proces</p> <p>(C8) Sogeneriranje učne ali učeče enote/dogodka</p> <p>(C9) Razvoj nove učne enote/dogodka</p>		<p>Kritično razmišljanje</p> <p>Reševanje problemov</p> <p>Seznanjen s postopkom</p> <p>Sprejema nedvomnost</p> <p>Prestavna perspektiva</p> <p>Izven okvirjev</p>	<p><i>Pogum</i></p> <p><i>Vztrajnost</i></p> <p><i>Vnovčljiv</i></p> <p><i>Bodite pripravljeni na čudeže</i></p>	<p>Sodelovati z drugimi učitelji za izmenjavo znanja za testiranje novih metod, za razvoj. (AIM1)</p> <p>Lahko izbira področje, temo predmeta, pomembnega za poučevanje z FC in jih uskladi s potrebami in učnimi slogi svojih učencev. (AIM1)</p> <p>Lahko poveže tehnologijo s pedagoškimi cilji pri poučevanju</p>	<p>conclusions</p> <p>"Spreminjanje in nadgrajevanje obstoječih odprtih dovoljenih virov in drugih virov, kjer je to dovoljeno. Ustvarjanje ali soustvarjanje novih digitalnih izobraževalnih virov. Pri oblikovanju digitalnih virov in načrtovanju njihove uporabe je treba upoštevati poseben učni cilj, kontekst, pedagoški pristop in skupino učencev."</p>



KLJUČNO ZNANJE	TEMELJNE KOMPETENCE <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili te kompetence v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine.	TRASVERZALNE KOMPETENCE	Drža / Slog	Povezava s temeljnimi kompetencami FC	Povezava z digitalnimi kompetencami
					<p>posebne teme med načrtovanjem FC lekcije. (AIM2)</p> <p>Zmožen ustvariti podroben načrt za metodo obrnjene učilnice, z učinkovito strategijo vodenja in motivacije pri pouku. (AIM3) (posredno)</p> <p>Sposobni opredeliti cilje pouka, posebne spretnosti in kompetence, ki jih nameravajo razviti, in opisati</p>	

KLJUČNO ZNANJE	TEMELJNE KOMPETENCE <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili te kompetence v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine.	TRASVERZALNE KOMPETENCE	Drža / Slog	Povezava s temeljnimi kompetencami FC	Povezava z digitalnimi kompetencami
					<p>metode ocenjevanja uspešnosti, ki jih bodo uporabili.</p> <p>(AIM3) (posredno)</p> <p>Zmožen pripraviti učni načrt z opredelitev didaktičnih ciljev, oblikovanjem delov pouka, dejavnostmi učencev in delovnimi obrazci ter oceno uspešnosti učencev. (AIM3)</p>	

KLJUČNO ZNANJE	TEMELJNE KOMPETENCE <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili te kompetence v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine.	TRASVERZALNE KOMPETENCE	Drža / Slog	Povezava s temeljnimi kompetencami FC	Povezava z digitalnimi kompetencami
	<b>3. FAZA IZBIRE</b>  <b>(C10)</b> Najti (izbrati) vedno najboljšo (pravo) rešitev za razvoj novih oblik poučevanja (v smislu virov usposabljanja, učljivih gradiv, orodij, okolij itd.).	(C10) Skupina bo sodelovala pri izbiri najboljših rešitev, ki so izhajale iz faze generiranja idej. Opredeliti najboljše učne enote, ki so se pojavile, z merili.		<i>Refleksija</i>	Lahko razvrstite različna orodja IKT in izberete najbolj relevantne za izboljšanje učinkovitosti poučevanja z FC. (AIM2)	"Opredeliti, oceniti in izbrati digitalne vire za poučevanje in učenje. Pri izbiri digitalnih virov in načrtovanju njihove uporabe je treba upoštevati specifični učni cilj, kontekst, pedagoški pristop in skupino učencev."  "Za uporabo digitalnih tehnologij za sodelovanje z drugimi pedagogi, izmenjavo in izmenjavo znanja in izkušenj ter sodelovanje pri inovacijah pedagoških praks."

KLJUČNO ZNANJE	TEMELJNE KOMPETENCE <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili te kompetence v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine.	TRASVERZALNE KOMPETENCE	Drža / Slog	Povezava s temeljnimi kompetencami FC	Povezava z digitalnimi kompetencami
						<p>"Načrtovati in izvajati digitalne naprave in vire v procesu poučevanja, da bi izboljšali učinkovitost učnih posegov. Za ustrezno upravljanje in usklajevanje strategij digitalnega poučevanja. Eksperimentirati z in razviti nove oblike in pedagoške metode za pouk."</p> <p>"Uporaba digitalnih tehnologij za spodbujanje in</p>

KLJUČNO ZNANJE	TEMELJNE KOMPETENCE <i>Učitelj je sposoben...</i>	Kako bomo razvili te kompetence v okviru projekta. Kako bodo učitelji imeli veščine.	TRASVERZALNE KOMPETENCE	Drža / Slog	Povezava s temeljnimi kompetencami FC	Povezava z digitalnimi kompetencami
						krepitev sodelovanja učencev. Da bi učencem omogočili uporabo digitalnih tehnologij kot del skupnih nalog, kot sredstva za krepitev komunikacije, sodelovanja in ustvarjanja kolaborativnega znanja."
	<b>4. FAZA APLIKACIJE</b>  <b>(C11)</b> Sposobnost učinkovite implementacije najdene in izbrane rešitve	(C11) Skupina bo sodelovala pri opredelitvi akcijskega načrta učne enote/dogodka z idejno "kartico"	Usmerjenost v ukrepanje	Kultura prototipiranja  <i>Motivirani</i>  <i>Agilnost</i>	Lahko bodo razvili osnutek zamisli o svoji 1. obrnjeni učilnici. (AIM1)	

## Dodatek 2 Naloge

### Obrnjena učilnica

#### Opis opravila

Po branju vsebine tega prvega modula delite svoje prve ideje in vtise o uporabi metode Obrnjene učilnice (FC) v vaši učilnici. Pred odgovorom na naslednja vprašanja na kratko predstavite svoje učna okolja (svojo šolo, predmet/predmete, ocene vaših učencev)!

1. Kakšen je vaš prvi vtis o metodi Obrnjena učilnica? Ste že slišali za to? Če ste imeli prej izkušnje z njo, jih delite!
2. Kako bistvena je po tebi vloga tehnologije pri metodi Obrnjena učilnica? Si lahko predstavljate uporabo Obrnjene učilnice brez IKT?
3. Kako lahko uporabljate Obrnjeno učilnico na določenem področju poučevanja? Katero starostno skupino in katero temo bi izbrali za prvi poskus, in zakaj?
4. Kakšni bi bili posebni pedagoški (didaktični) cilji, ki bi jih lahko Obrnjena učilnica dosegla učinkoviteje kot s tradicionalno metodo?
5. Kaj bi bila za vas najtežja naloga, če bi začeli s to metodo v vaši učilnici?

#### Predložitev

Uporabite priloženo Wordovo predlogo, vključno z odgovori na vprašanja.

Velikost: 1-2 A4 strani

Uporabite to ime za datoteko: YourName\_Module\_1.docx

Naložite ga in kliknite gumb "Dodaj predložitev" pod besedilom, da ga pošljete.

#### Ovrednotenje

Odraža razmerje med metodo in tehnologijo Obrnjene učilnice. 3 točke

Predmet, starostna skupina in izbrani predmet so opredeljeni in razlogi za izbiro so vključeni 3 točke

Omenjena sta vsaj 2 pedagoška cilja, kjer je uporaba metode Obrnjene učilnice lahko učinkovitejša od tradicionalnih pristopov. 4 točke

# Modul ustvarjalnosti

## Samostojno učenje

### Preizkus

#### Opis opravila

Po branju vsebine tega modula, odgovori na 10 vprašanj, povezanih z vsebino samostojnega učenja o Ustvarjalnosti.

Deset vprašanj:

1. *Opišite koncept ustvarjalnosti*
2. *Kakšna bi morala biti kreativna ideja?*
3. *Kaj pomeni funkcionalna fiksnost?*
4. *Katere vrste ustvarjalnih blokad poznaš?*
5. *Kakšne so faze lateralnega mišljenja?*
6. *Katera od naslednjih izjav je pravilna (Vertical Thinking VT vs Lateral Thinking LT)?*
7. *Kateri so dejavniki sestavine - talenta?*
8. *Kakšni so koraki kreativne metode?*
9. *Kaj pomeni sestavina - energija?*
10. *Napišite vsaj tri značilnosti ustvarjalnega okolja*

#### Predložitev

Na platformi uporabite priloženo Word predlogo (odgovorite na vprašanja). Velikost: 1-2 A4 strani  
Poimenuj datoteko (YourName\_Module\_Creativity) in jo naloži.

#### Ovrednotenje

1. *Ne zadostuje - Manj kot 5 pravih odgovorov*
2. *Zadostuje - med 5-6 pravih odgovorov*
3. *Dobro - med 7-8 pravih odgovorov*
4. *Prav dobro - 9 pravih odgovorov*
5. *Odlično - 10 pravih odgovorov*

### Naloga

#### Opis opravila

Po branju vsebine tega modula delite svoje prve ideje in vtise o uporabi pristopa ustvarjalnosti na aktivne metode učenja v vaši učilnici.

Pred odgovorom na naslednja vprašanja na kratko predstavite svoje učna okolja (vašo šolo, predmet/predmete, ocene vaših učencev).

1. Ste mislili, da je koncept ustvarjalnosti tisti, ki ga opisuje modul? Si že kdaj slišal za to? Kako bi to opisali? Ali ga želite vnesti v svoje izobraževalne dejavnosti?
2. Z vašega stališča, kako se lahko ta pristop v bližnji prihodnosti uporablja pri aktivnih učnih metodah? Katere spremembe nameravate izvajati v učni praksi, da bi uporabili ustvarjalno metodo pri aktivnih metodah učenja?
3. Si lahko predstavljate učne enote brez blokad in zavor ustvarjalnosti? Vsaj preprost oris didaktične enote v zvezi s tvojo temo.

### ***Predložitev***

Na platformi uporabite priloženo Word predlogo (odgovorite na vprašanja). Velikost: 1-2 A4 strani  
Poimenuj datoteko (YourName\_Module\_Creativity) in jo naloži.

### ***Ovrednotenje***

Ocena za to nalogo ni pričakovana. Naloga ima edini cilj ustvariti dialog med udeleženci, ko delijo odgovore skupaj.



## Aktivne metode poučevanja

Del. 1

Predloga ustvarjalnega projekta za učence (primer)

Leto študija:	Oblika študije:	Semester:	Skupina:
Fakulteta			
Tečaj			
Učitelj			
Naslov projekta			
Cilj projekta je			
Cilji:	<ul style="list-style-type: none"><li>● znanje</li><li>● Spretnosti</li><li>● osebne in socialne kompetence</li></ul>		
Rezultat projekta	<ul style="list-style-type: none"><li>● Material</li><li>● subjektivna / osebna pridobitev</li></ul>		
Zakaj je bil projekt realiziran na poseben način: pojasnite svojo izbiro			
Inovativni vidik projekta			

Opis vsebine projekta				
Projektna skupina		Ime in priimek	Št. indeksa	Vloga v projektu
	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
	5.			
	6.			
Naloge in roki	Opravilo	Rok	Strošek	Odgovorna oseba
	1.			
	2.			
	3.			
	4			
	n			
Predstavitev končnega rezultata / izdelka	1. Način predstavitve 2. Trajanje 3. Mesto			

Vrednotenje projekta		
Projektna dokumentacija		
	Način dokumentacije	Odgovorna oseba
	1.	
n		
Viri		

Vzorčni urnik

<i>Urnik (s projektno skupino na prvem srečanju)</i>		
Datum		2009, 2
	<b>Sestanek</b> – organizacijsko srečanje Splošni opis projekta, dodelitev nalog	Svetovanje po elektronski pošti, f2f, po telefonu
	<b>II srečanje</b> – prezentacija projekta, SWOT analiza	Svetovanje po elektronski pošti, f2f, po telefonu
	Izboljšanje projekta, izvajanje projekta	
	Implementacija projekta	
	<b>III srečanje</b> – zagovarjanje in vrednotenje projekta s skupino in učiteljem (10 min – projekt je treba predstaviti na najbolj zanimiv način)	
	<b>IV srečanje</b> – zagovarjanje in vrednotenje projekta z drugimi skupinami (vsak po 15 min, je treba projekt predstaviti na najbolj zanimiv način) Končne ocene	
<b>Merila za ocenjevanje</b>		

*Del. 2*

*Vrednotenje in ocena projekta*

Ime in priimek: .....

Del I: Samoevalvacija

Opravila, ki sem jih opravil samostojno:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Odstotna vrednost mojega prispevka k projektom:

Kaj sem se naučil med projektom:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Moj končni rezultat je... (1 – 6) ker:

.....  
.....  
.....

## Del II. Vrednotenje dela v projektni skupini

Kdo je v projektni skupini:

Ime/priimek	Dokončana opravila	Odstotek prispevka za projekt	Rezultat (1–6)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Samoevalvacija (1 –6)

temelji na:

- a) pomen predmeta
- b) priprava scenarija
- c) razvoj raziskav
- d) oblikovanje sklepov
- e) splošna ocena:

Ocena za sodelovanje v projektu: sodelovanje, komunikacija, pomoč drug drugemu (1 – 6):

Del III. Vrednotenje drugih projektov:

Projekt I

Naslov:.....

Predstavitev (privlačnost, berljivost, točnost)

Vrednost projekta ( –6):

Priprava projekta (1-6):

Dodajanje pripomb:

*Del. 3*

*Ocena in rezultat projekta – oblikovanje in skupna ocena*

Ocena projekta

Med izvajanjem projekta je priporočljivo uporabiti dve vrsti ocenjevanja: formativno in skupno

Formativna ocena se uporablja kot del izvajanja projekta. Uporablja se kot orodje za podporo angažiranosti učencev s tem, da jim omogoča, da izrazijo svoje potrebe na učnem področju, kot tudi metodi in orodjih, ki se uporabljajo. Taka ocena bi morala pomagati učitelju in učencu, da določita komponentne oznake učenca in opredelita področja znanja in sposobnosti učenca, ki mu morda primanjkujejo. Učitelj, ki iz tega vrednotenja učinkovito uporablja to oceno, bi se moral prilagoditi z izobraževalnimi orodji potrebam in pričakovanjem skupine, s katero trenutno sodeluje. Pri tem vrednotenju ni treba vplivati na končno oceno učenca. Glede na časovni

razpored in kompleksnost projekta se lahko formativna ocena uporabi več kot enkrat, se lahko uporablja po trajanju ene tretjine in dve tretjini časa, namenjenega projektu.

Uporaba formativne ocene pri dodiplomskem izobraževanju.

Ocenjevanje se lahko opravi v obrazcu ali vprašalniku, ki ga mora učenec izpolniti, nato pa se o tem pogovori z učiteljem. V primeru skupine je priporočljivo narediti skupinsko razpravo z učiteljem. Formativna ocena lahko vključuje:

1. Ali so bile kakšne težave pri pripravi projekta?
2. Kako študent obravnava raziskovanje in uporabo virov informacij?
3. Ali študent sodeluje pri vsaki temi, ki je bila vpeljana v okviru modula, ali lahko združuje tudi znanje z različnih področij (teme, pouk, različni predmeti)?
4. Ali ima študent možnost sklepanja in oblikovanja sklepov?
5. Ali lahko učenci uporabljajo svoje znanje v resničnem svetu?
6. Ali ima študent sposobnosti komuniciranja in timskega dela?
7. Ali študent ve, kam je namenjen (opredeljeni cilji, učinki)?
8. Ali učenec ve, kaj se želi naučiti?
9. Kakšna je raven motivacije in učenca v projektu?
10. Ali študentje potrebujejo pomoč pri izvajanju projekta? Kakšna pomoč bi bila?

Študenti naj pripravijo podroben načrt projekta in njegov urnik. Uporabiti ga je treba kot osnovo za oblikovanje ocene.

Ob koncu projekta je narejena skupna ocena in jo je treba uporabiti za preverjanje, katere učne rezultate smo dosegli in v kakšni meri. S skupno oceno ni treba preveriti vseh opredeljenih rezultatov, temveč le njihove predstavnike.

Primer skupne ocene v dodiplomskem izobraževanju.

Ocena mora imeti pisni in ustni del (vstopni obrazec + razprava s celotno skupino, ki sodeluje). Vključevati mora oceno dijaka, pa tudi oceno skupine in učitelja. V primeru projekta skupine je najbolje predlagati oceno znotraj skupine.

Skupna ocena lahko vključuje:

I. Znanje in razumevanje

1. Katere vire je študent uporabil? (količina, kakovost, temeljitost)
2. Kako je študent uporabil znanje? (ocena kakovosti)
3. Ali je študent izbral teorijo neodvisno od skupine razpoložljivih virov, ki opisujejo nalogo?
4. Do katere stopnje je študent pokazal sposobnost sklepanja in oblikovanja sklepov

## Predloga učne enote Dodatka 3

<b>Učna enota</b> Ta učna enota se lahko nanaša na eno samo šolsko temo ali je lahko multidisciplinarna	
<b>Šola</b>	
<b>Ime in priimek udeleženega učitelja in vodje ekipe</b>	
<b>Naziv učne enote</b>	
<b>Vsebine:</b>	
<b>Tema:</b>	
<b>Izdelki</b>	Prijavi izdelek, ki ga mora študent ustvariti kot dokaz o doseženih učnih rezultatih
<b>Izmerljivi in specifični učni izidi</b>	Poročajte o rezultatih učenja (Preberite spodaj vodnik 1, 2 in 3 in kontrolni seznam 1)
<b>Ciljno usmerjene kompetence, usklajene z rezultati učenja</b>	Poročanje o usklajenih kompetencah (Preberite pod vodnikom 4)
<b>Spretnosti</b>	<b>Znanje</b>
<i>Navedite, na katerih spretnostih temelji vsaka usposobljenost</i>	Navedite, na katerem znanju temelji vsaka usposobljenost
<b>Cilj</b>	Navedite starostno skupino/razred učencev
<b>Predpogoji</b>	(izbirno)
<b>Faze aplikacije</b>	Na kratko opišite glavne učne dejavnosti in učne izkušnje, ki se izvajajo med učno potjo (podrobno jih morate opisati v načrtih lekcij)
<b>Trajanje v tednih</b>	
<b>Časovnica</b>	<i>Opišite časovni raspored glavnih dejavnosti, ki se izvajajo</i>
<b>Metodologija</b>	<i>Poročajte o aktivnih metodah poučevanja, ki jih boste uporabili pri izvajanju pristopa Flipped Classroom:</i>



	<input type="checkbox"/> Metoda simulacije <input type="checkbox"/> Metoda ustvarjalnega projekta <input type="checkbox"/> Drugo (navedite) .....
<b>Notranji in zunanji Človeški viri</b>	<i>Vključeni viri (strokovnjaki za učitelje in druge šole)</i>
<b>Spremljanje / ocena</b> <i>Kar bo ocenjeno, je bilo delno opredeljeno v učnih rezultatih</i>	<i>Določite:</i> - Merila za ocenjevanje - Stopnje mojstrstev

## Predloga načrta za učno uro Dodatka 4

NAČRT UČNE URE Z METODO OBRNJENE UČILNICE: \_\_\_\_\_

Predmet	
Razred	
Št. študentov	
Št. pouka	
Semester	
Učitelj	
Vrsta lekcije:	
Tema:	
Podtema:	
Cilj in naloga pouka:	
Učni rezultati:	
Spretnosti:	
Osebnostne kompetence:	
Didaktična naloga učne ure:	
FC gradiva (za učence, da se učijo pred učno uro):	
Metode	
Delovni obrazci	
Orodja	



Kako **izvajati** lekcijo