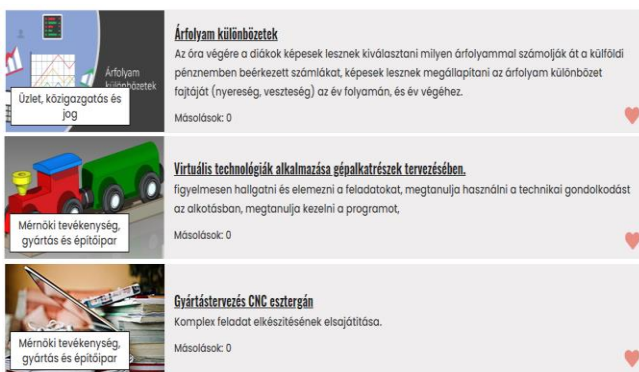




## Digitalna kultura za 21. stoletje Poklicno izobraževanje

### Ustvarjalno delo v razredu, ki temelji na IKT

Ta faza projekta je bila "preizkus pudinga" v učilnicah: učitelji so morali pripraviti učni načrt za preizkus znanja, spretnosti in digitalnih kompetenc, ki so jih pridobili v fazi sodelovalnega učenja in na delavnicah, organiziranih na njihovi šoli. Zasnovali so pouk za "izvajanje po učenju", v razredu so uporabili inovativno metodo poučevanja in vrednotenja, ki so jo podprli z digitalnimi orodji, izbranimi na spletni platformi "Digital Menu Card", ki jo je razvil konzorcij VETWork.



<https://dmc.prompt.hu/en>

Učitelji so morali poiskati tudi odprte izobraževalne vire ali ustvariti lastno interaktivno multimedijško učno gradivo za delo v razredu in ga deliti z učno skupnostjo na spletni platformi za sodelovanje Digital Menu Card.



**V pilotnem tečaju je sodelovalo več kot 50 učiteljev, približno 800 učencev pa je bilo vključenih v pouk, podprt z digitalnimi orodji, ki so uporabljala eno od inovativnih učnih metod, objavljenih na digitalni menijski kartici.**

Po pouku so učitelji analizirali in povzeli svoje izkušnje v poročilu o samorefleksiji, vključno z mnenjem učencev, ki so jih povprašali o novi metodi poučevanja in vplivu digitalnih orodij na njihovo razumevanje in kakovost učenja.

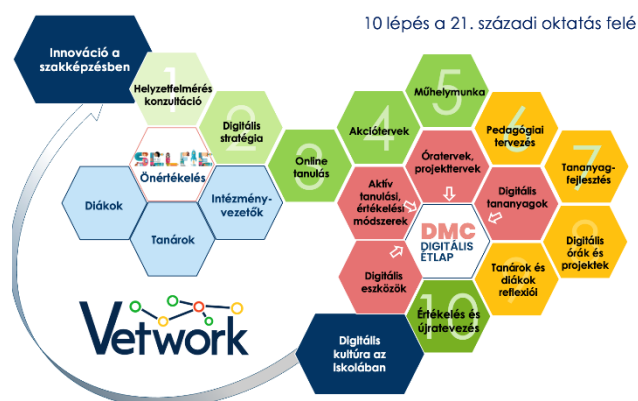
*"Menim, da imajo vsa digitalna učna gradiva merljive pedagoške koristi. Tudi v tem primeru sem prepričan, da bi učenci potrebovali več ur in utrjevanja, da bi se pravilno naučili obnašanja polinomskega grafa okoli ničel, če bi pouk z istim ciljem izvedli na oddelku brez demonstracije v programu GeoGebra." (Jože Premru, Biotehniški izobraževalni center, Slovenija)*

*"Učenci so pri pilotni uri sodelovali aktivno in s polno pozornostjo, prenos novega znanja z metodo obrnjene učilnice pa je bil tako uspešen, da so prosili za podoben način uvajanja novih tehnik tudi v prihodnje. Njihova povratna informacija je bila, da bodo naučene tehnike uporabljali v zasebnem življenju za svoje slike v družbenih medijih." (Hajnalka Molnár Csikós, SZÁMALK-Salesian Post-Secondary Technical School, Madžarska)*

*"Ne samo učenci, tudi jaz sem pri tem pouku veliko bolj uživala, saj če so učenci aktivni, dobro delajo, znajo rešiti zastavljene naloge, imam občutek, da so uspešni, pouk je bolj dinamičen in čas mine, ne da bi imeli vsi slabe izkušnje. Poleg tega je ura res "polna" in ne le prehodna, tj. učenci pridobijo koristno znanje in razvijajo svoje spretnosti pri zbiranju podatkov in raziskovanju." (Kele Tünde, Liceul Teologic Romano Catolic "Szent László", Romunija)*

Da bi ugotovili učinek delavnic, smo ponovno ocenili digitalne kompetence učiteljev. Na podlagi pridobljenih izkušenj so partnerji dokončali model digitalnega pedagoškega usposabljanja in intervencije.

V slovenski šoli je 90 % vseh sodelujočih učencev poročalo, da si želijo več takšnih ur, kot so bile v projektu. Približno 60-75 % učencev je poročalo, da je digitalno gradivo pripomoglo k temu, da je bila ura bolj interaktivna in zanimiva, kar je zagotovilo, da so se pozorno učili. Drugi so poročali, da so z digitalnim učnim gradivom lažje razumeli vsebino ali da so lahko postavljali dodatna vprašanja, kar jim je pomagalo pri boljšem razumevanju.



Az Európai Unió Erasmus+ programjának társfinanszírozásával 



"Kljub temu je bila učna ura vsekakor boljša kot nedigitalna učna ura, saj sta dva učenca na koncu pripomnila, kako hitro je minil čas. Po mojih izkušnjah so učenci vedno bolj motivirani, če pri pouku ali domači nalogi uporabljajo digitalna orodja, češnja na torti pa je, da pri teh urah resnično uživam." (Viktoria László, SZÁMALK-Salesian Post-Secondary Technical School, Madžarska)

SZÁMALK-Salesian Post-Secondary Technical School,  
Budimpešta



Partnerski sestanek (17. april)



Zaključni dogodek (18. april)

Kot zaključni dogodek projekta so bili v Budimpešti uspešno predstavljeni rezultati ustvarjalnih učilnic, ki temeljijo na IKT (O4).

Konferenca je potekala 18. aprila 2023 v Budimpešti, udeležili pa so se je poklicni učitelji, odločevalci in uradniki s področja izobraževanja z vse Madžarske.

## ○ O projektu

Projekt si prizadeva vključiti tradicionalni program usposabljanja za digitalno pedagogiko v širši kontekst, in sicer z organizacijo prilagojenih šolskih kontaktnih seminarjev, povezanih s komponentami organizacijskega razvoja, ki krepijo institucionalne digitalne kompetence in kulturo kakovosti.

## ○ Rezultati

Doseženih bo šest intelektualnih izidov:

- Orodje za razvoj digitalne pedagoške strategije za poklicne šole.
- Digitalna menijska kartica - spletno učno okolje za poklicne učitelje z elementi mikroučenja
- Digitalna menijska kartica - priporočilo metod poučevanja, razvijanja kompetenc in ocenjevanja za pedagoško načrtovanje in izvajanje
- Digitalne učne in ocenjevalne vsebine, razvite na delavnicah na kraju samem v partnerskih poklicnih šolah.
- Študije primerov, ki temeljijo na ustvarjalnem delu v razredu na podlagi IKT.
- Model digitalnega pedagoškega usposabljanja in posredovanja - e-knjiga za uporabo v evropskih šolah poklicnega izobraževanja in usposabljanja.

## ○ Osnovne informacije o projektu

Naslov: Digitalna kultura za poklicno izobraževanje v 21. stoletju

Kratica: VETWork

Identifikacijska številka projekta: 2020-1-HU01-KA202-078760

Program: Erasmus + KA2, Strateška partnerstva

Ciljna skupina: Učitelji, vodje usposabljanj in vodstveni delavci PIU

Upravičenci: Študenti PIU

Države partnerice: Madžarska, Slovaška, Slovenija, Romunija

Trajanje: 1. september 2020 – 31. maj 2023.

Splet: <https://vetwork.prompt.hu/sl>

Digitalna kartica z meniji: <https://dmc.prompt.hu/sl>

## ○ Kontakt

PROMPT-H Information Technology Educational, Trade and Service Ltd.

2100 Gödöllő, Testvérvárosok útja 28.

+36 28 430 695

[edu@prompt.hu](mailto:edu@prompt.hu)

