



## RAZVIJANJE DIGITALNE PISMENOSTI IN DIGITALNIH SPRETNOSTI PRI ROMSKIH UČENCIH

Učni načrt za prvo vzgojno-izobraževalno obdobje v OŠ

**Naziv projekta: Razvijanje digitalnih kompetenc pri romskih učencih«**

Številka projekta	2020-1-SI01-KA226-SCH-093610
Vrsta projekta	Erasmus+ Šolsko izobraževanje
Številka zadeve	KA2-SE-219/20
Začetek projekta	1.3.2021
Trajanje	24 mesecev



Sofinancira program  
Evropske unije  
Erasmus+

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorja(-ev) in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti EACEA.

## Kazalo

1 OPREDELITEV PREDMETA.....	1
2 SPLOŠNI CILJI .....	1
3 STRUKTURA PREDMETA.....	2
3 OPERATIVNI CILJI IN VSEBINE .....	3
5 STANDARDI ZNANJA .....	5
6 DIDAKTIČNA PRIPOROČILA.....	7
6. 1 URESNIČEVANJE CILJEV PREDMETA .....	7
6. 2 INDIVIDUALIZACIJA IN DIFERENCIACIJA .....	7
6. 3 MEDPREDMETNE POVEZAVE .....	8

## **1 OPREDELITEV PREDMETA**

Pandemija Covid-19 je omejila možnosti neposrednega povezovanja med ljudmi in močno vplivala na klasično izvajanje izobraževanja, pred pedagoške delavce pa je postavila nove izzive, saj se je poučevanje čez noč iz učilnic preselilo v digitalno okolje, na kar pa nihče, ne učitelji in ne učenci niso bili popolnoma pripravljeni. Največje težave pri nenadnem prehodu na šolanje na daljavo so imeli osnovnošolci, ki so od vseh šolajočih se posameznikov imeli najslabše razvite digitalne kompetence, v mnogih primerih pa jim zaradi slabo razvitih digitalnih kompetenc pri šolanju na daljavo niso mogli pomagati niti starši.

Prav pandemija Covid-19 je pokazala, da v današnji družbi brez razvite digitalne pismenosti in digitalnih spretnosti več ne moremo neovirano funkcionirati, saj sta slednji vključeni v vsa področja našega življenja, in sicer od začetka izobraževanja naprej. Da bi v današnji družbi bili uspešni, moramo razumeti tako delovanje IKT kot procese in koncepte na katerih ta tehnologija temelji. Razvite digitalne spretnosti in digitalna pismenost so osnova za uspešno in vključujoče učenje, hkrati pa pomenijo neovirano vključevanje v širšo družbeno skupnost. Prenosni računalniki, pametni telefoni, tablice in druge prenosne digitalne naprave so postale lahko dostopne in pogosto nujne za uporabo skoraj vsem ljudem. Posledično sta informacijsko-komunikacijska tehnologija (IKT) in njena uporaba danes sestavni del sodobnega življenja. Glede na to, da je šolski sistem tesno povezan s splošnimi družbenimi spremembami, digitalna transformacija družbe zahteva nujno implementacijo IKT v izobraževanje z vidika razvoja digitalnih kompetenc učencev in novih strategij poučevanja in učenja z uporabo digitalnih orodij.

Način dela pri predmetu spodbuja ustvarjalnost, sodelovaje in poseben način razmišljanja ter delovanja. Znanja, ki jih pridobijo učenci pri tem predmetu, so prenosljiva ter uporabna na vseh področjih človekove dejavnosti. Učencem bodo koristila tudi pri drugih predmetih in v poznejšem življenju. Digitalna pismenost je del evropskega referenčnega okvira 8 ključnih kompetenc in jo danes poleg jezikovnih spretnosti v maternem jeziku in matematičnih spretnosti uvrščamo v temeljno pismenost.

## **2 SPLOŠNI CILJI**

Pri predmetu učenci:

- spoznajo digitalne naprave s poudarkom na namiznem računalniku in njegovih osnovnih delih,
- spoznajo pojem in koncept interneta ter njegove možnosti s poudarkom na e-bontonu,
- spoznajo aplikacijo za digitalno risanje,
- spoznajo koncept video klica/sestanka,
- razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo,

- se zavedajo omejitev v računalniški tehnologiji,
- se seznanijo z abstrakcijo in poenostavljanjem,
- razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,
- razvijajo in bogatijo svoj besedni zaklad ter skrbijo za pravilno izražanje in strokovno terminologijo,
- razumejo pasti interneta, varno uporabo interneta in omejitve, ki veljajo za otroke.

### **3 STRUKTURA PREDMETA**

Predmet se sestoji iz 5 modulov:

1. Modul 1: Digitalne naprave.
2. Modul 2: Internet in e-bonton.
3. Modul 3: Digitalno risanje.
4. Modul 4: Digitalno pisanje.
5. Modul 5: Video klici/sestanki.

Predmet je namenjen učencem 2. in 3. razreda osnovne šole, in sicer naj bi v vsakem razredu obsegal 35 ur – v 2. razredu naj bi učenci spoznavali osnove vsakega od modulov, predvsem pa module 1, 3 in 4, znanje teh modulov pa naj bi v 3. razredu nadgradili, ko bi poučevanje bilo osredotočeno predvsem na modula 2 in 5.

#### ***Priporočilo učiteljem:***

V 2. razredu, predvsem zaradi starosti in razvitosti kognitivnega mišljenja učencev, naj učitelji obravnavajo predvsem module 1, 3 in 4, v 3. razredu pa modula 2 in 5. Prav tako naj upoštevajo pri obravnavanju vsakega posameznega modula pedagoško načelo od preprostega k zapletenemu.

Prav tako naj učencem omogočajo, da sami preizkušajo digitalne naprave ter jim, če lahko, omogočijo tudi uporabo digitalnega peresa in tablice. Že v 2. razredu pa naj govorijo tudi o pasteh digitalnih naprav, o posledicah pretirane uporabe slednjih ter o igranju igrice na računalniku ali drugih digitalnih napravah. Prav tako naj jih seznanijo tudi s poučnimi vsebinami, ki se nahajajo tako v obliki didaktičnih računalniških igrice ali pa dodatne razlage vsebin na kanalu YouTube ter jim na tak način sporočijo, kdaj digitalne naprave in internet uporabljati tudi za učenje.

Predmet je primeren tudi za medpredmetno povezovanje tako z naravoslovnimi kot družboslovnimi predmeti.

### 3 OPERATIVNI CILJI IN VSEBINE

#### PRVO VZGOJNO-IZOBRAŽEVALNO OBDOBJE

#### PODROČJE/TEMA (OBVEZNA IN/ALI IZBIRNA)

Modul 1: Digitalne naprave	
2. razred	3. razred
<b>Operativni cilj (s krepkim so označene vsebine, ki naj se obravnavajo v 2. razredu)</b>	
Učenci:	
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Spoznajo osnovne digitalne naprave: namizni računalnik, prenosnik, tablico, digitalno pero, mobilni telefon.</b></li><li>• <b>Ločijo digitalne naprave ter poznajo njihovo osnovno funkcijo.</b></li><li>• <b>Spoznajo dele namiznega računalnika in njihovo namembnost.</b></li><li>• Znajo poimenovati in prepoznati monitor, zvočnik, centralno enoto, tiskalnik, tipkovnico in miško kot osnovne dele namiznega računalnika.</li><li>• Znajo razložiti delovanje osnovnih delov računalnika.</li><li>• <b>Naučijo se prižigati in ugasniti namizni računalnik.</b></li><li>• <b>Znajo uporabljati tipkovnico in miško.</b></li><li>• <b>Naučijo se prižgati in ugasniti prenosnik.</b></li><li>• <b>Spoznajo digitalno pero in njegovo uporabo.</b></li><li>• <b>Znajo uporabiti digitalno pero na tablici.</b></li><li>• Znajo ugasniti in prižgati mobilni telefon.</li><li>• Znajo napisati kratko sporočilo.</li><li>• <b>Razumejo, zakaj pretirana uporaba digitalnih naprav lahko slabo vpliva na njihovo zdravje.</b></li><li>• Znajo pojasniti razliko med uporabo digitalnih naprav za zabavo in za učenje.</li><li>• <b>Spoznajo didaktične igre, ki jih lahko uporabijo za učenje ali utrjevanje učne snovi pri posameznih predmetih.</b></li></ul>	

Modul 2: Internet in e-bonton	
2. razred	3. razred
<b>Operativni cilj (s krepkim so označene vsebine, ki naj se obravnavajo v 2. razredu)</b>	
Učenci:	
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Spoznajo pojem internet.</b></li><li>• Znajo razložiti, kaj je internet.</li><li>• Spoznajo prednosti, ki jih omogoča internet.</li><li>• Znajo naštetih prednosti izmenjave, prejemanja in pošiljanja sporočil kot osnovne funkcije interneta.</li><li>• <b>Spoznajo pravila dostojnega obnašanja na internetu.</b></li><li>• Se znajo vljudno, odgovorno obnašati in spoštovati druge na internetu.</li><li>• Poznajo 1 brskalnik na internetu.</li><li>• Znajo uporabiti brskalnik.</li><li>• Spoznajo funkcijo elektronske pošte.</li><li>• <b>Vedo, kaj je spletna učilnica.</b></li><li>• Samostojno znajo dostopati v spletno učilnico.</li></ul>	

- Se naučijo varovati osebne podatke in varno uporabljati internet.
- Poznajo svoje osebne podatke in nevarnosti (pasti) njihove objave.
- **Razumejo pasti pretirane uporabe digitalnih naprav in interneta.**
- **Znajo pojasniti, zakaj pretirana uporaba računalniških igric vpliva na njihovo dobro počutje.**

### Modul 3: Digitalno risanje.

2. razred

3. razred

**Operativni cilj (s krepkim so označene vsebine, ki naj se obravnavajo v 2. razredu)**

Učenci:

- **Spoznajo koncept digitalnega risanja.**
- Razložijo koncept digitalnega slikanja/risanja in navedejo aplikacijo Fresh Paint kot možnost za digitalno risanje/slikanje.
- **Spoznajo aplikacijo Microsoft Fresh Paint in njene osnovne zmožnosti.**
- **Znajo sami dostopati do Microsoft Fresh Painta.**
- **Naučijo se digitalno risati/slikati.**
- **Znajo spreminjati barve.**
- **Ločijo med prostoročnim risanjem in uporabo različnih likov.**
- Znajo pokazati osnovna orodja v aplikaciji (barva, vrsta čopiča/pisala, vrsta papirja).
- **Znajo uporabljati Microsoft Fresh Paint na računalniku in na tablici.**
- **Znajo uporabiti digitalno pero.**
- Samostojno uporabljajo digitalno pero.
- **Samostojno izdelajo digitalno risbo/sliko in jo shranijo (v 2. razredu s pomočjo učitelja/starša).**

### Modul 1: Digitalno pisanje.

2. razred

3. razred

**Operativni cilj (s krepkim so označene vsebine, ki naj se obravnavajo v 2. razredu)**

Učenci:

- **Spoznajo koncept digitalnega pisanja.**
- Razložijo koncept digitalnega pisanja.
- **Na računalniku ločijo aplikaciji Microsoft Fresh Paint in WordPad.**
- **Uporabljajo aplikacijo Microsoft Fresh Paint za pisanje z digitalnim peresom.**
- **Samostojno pišejo v aplikaciji Fresh Paint z digitalnim peresom.**
- Znajo shraniti napisano v aplikaciji Fresh Paint.
- **Spoznajo tipkovnico.**
- **Spoznajo aplikacijo Microsoft WordPad in njene osnovne zmožnosti.**
- Navedejo dele programa WordPad in pojasnijo njihovo namembnost.
- **V WordPadu pišejo posamezne besede ali enostavčne povedi (spoznavanje tipkovnice).**
- Naučijo se ustvariti enostavno digitalno besedilo.
- Samostojno oblikujejo kratko digitalno besedilo in ga shranijo.

<b>Modul 5: Video klici/sestanki</b>	
2. razred	3. razred
<b>Operativni cilj (s krepkim so označene vsebine, ki naj se obravnavajo v 2. razredu)</b>	
Učenci: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vedo, kaj je video klic/sestaneček.</b></li> <li>• <b>Poznajo aplikacijo Zoom.</b></li> <li>• Poznajo aplikacijo Teams.</li> <li>• Naučijo se razložiti koncept in namen video klica/sestanka.</li> <li>• <b>Znajo razložiti, kako poteka video klic/sestaneček in čemu je namenjen.</b></li> <li>• Naučijo se pridružiti in zapustiti video klic/sestaneček v aplikaciji Zoom in Teamsih ter spoznajo temeljne funkcije obeh aplikacij.</li> <li>• S pomočjo se pridružijo in zapustijo video klic/sestaneček v aplikaciji Zoom in Teams ter poznajo osnovne funkcije obeh aplikacij.</li> </ul>	

## 5 STANDARDI ZNANJA

S poudarjenim tiskom so zapisani minimalni standardi znanja.

Standardi znanja in <b>minimalni standardi znanja</b>
Standardi znanja ob koncu prvega vzgojno-izobraževalnega obdobja.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Učenec pozna osnovne digitalne naprave: računalnik, prenosni računalnik, tablico, digitalno pero in mobilni telefon.</b></li> <li>• Učenec loči digitalne naprave ter poznajo njihovo osnovno funkcijo.</li> <li>• Učenec pozna dele namiznega računalnika in njihovo namembnost.</li> <li>• Učenec zna poimenovati in prepoznati monitor, zvočnik, centralno enoto, tiskalnik, tipkovnico in miško kot osnovne dele namiznega računalnika.</li> <li>• Učenec zna razložiti delovanje osnovnih delov računalnika.</li> <li>• <b>Učenec zna prižigati in ugasniti namizni računalnik ter uporabljati tipkovnico in miško.</b></li> <li>• Učenec pozna digitalno pero in ga zna uporabljati.</li> <li>• <b>Učenec razloži, zakaj pretirana uporaba digitalnih naprav lahko slabo vpliva na njihovo zdravje.</b></li> <li>• <b>Učenec zna pojasniti razliko med uporabo digitalnih naprav za zabavo in za učenje.</b></li> <li>• Učenec pozna didaktične igre, ki jih lahko uporabijo za učenje ali utrjevanje učne snovi pri posameznih predmetih.</li> <li>• <b>Učenec pozna pojem internet in zna razložiti, kaj je.</b></li> <li>• Učenec pozna prednosti, ki jih omogoča internet.</li> <li>• Učenec zna naštetih prednosti izmenjave, prejemanja in pošiljanja sporočil kot osnovne funkcije interneta.</li> <li>• <b>Učenec pozna pravila dostojnega obnašanja na internetu.</b></li> <li>• <b>Učenec pozna vsaj 1 brskalnik na internetu in ga zna uporabiti.</b></li> <li>• <b>Učenec ve, kaj je spletna učilnica.</b></li> </ul>

- Učenec samostojno dostopa v spletno učilnico.
- Učenec razume pomen varovanja osebnih podatkov in varno uporablja internet.
- Učenec pozna svoje osebne podatke in nevarnosti (pasti) njihove objave.
- **Učenec razume pasti pretirane uporabe digitalnih naprav in interneta.**
- **Učenec zna pojasniti, zakaj pretirana uporaba računalniških igrvic vpliva na njihovo dobro počutje.**
  
- **Učenec pozna koncept digitalnega risanja.**
- **Učenec pozna aplikacijo Fresh Paint kot možnost za digitalno risanje/slikanje in njene osnovne zmožnosti.**
- Učenec samostojno dostopa do Microsoft Fresh Painta.
- **Učenec zna digitalno risati/slikati in spreminjati barve.**
- **Učenec loči med prostoročnim risanjem in uporabo različnih likov.**
- Učenec zna pokazati osnovna orodja v aplikaciji (barva, vrsta čopiča/pisala, vrsta papirja).
- Učenec uporablja Microsoft Fresh Paint na računalniku in na tablici.
- Učenec zna uporabiti digitalno pero.
- Učenec samostojno izdelava digitalno risbo/sliko in jo shrani.
  
- **Učenec pozna koncept digitalnega pisanja.**
- **Učenec na računalniku loči aplikaciji Microsoft Fresh Paint in WordPad.**
- Učenec uporablja aplikacijo Microsoft Fresh Paint za pisanje z digitalnim peresom in samostojno piše v aplikaciji Fresh Paint z digitalnim peresom.
- Učenec znajo shraniti napisano v aplikaciji Fresh Paint.
- **Učenec pozna tipkovnico.**
- Učenec pozna aplikacijo Microsoft WordPad in njene osnovne zmožnosti.
- **Učenec v WordPadu piše posamezne besede ali enostavčne povedi (spoznavanje tipkovnice).**
- Učenec ustvari enostavno digitalno besedilo.
- Učenec samostojno oblikuje kratko digitalno besedilo in ga shrani.
  
- **Učenec zna pojasniti, kaj je video klic/sestaneček.**
- **Učenec pozna aplikacijo Zoom.**
- Učenec pozna aplikacijo Teams.
- Učenec razloži koncept in namen video klica/sestanka.
- Učenec razloži, kako poteka video klic/sestaneček in čemu je namenjen.
- **Učenec se pridruži in zapusti video klic/sestaneček v aplikaciji Zoom in Teamsih ter spozna temeljne funkcije obeh aplikacij.**



## **6 DIDAKTIČNA PRIPOROČILA**

### **6.1 URESNIČEVANJE CILJEV PREDMETA**

Učiteljeva ključna vloga pri poučevanju je ustvarjanje spodbudnega učnega okolja in okoliščin, ki učencem omogočajo odkrivanje, grajenje in oblikovanje (spo)znanj ter razvijanje kritičnosti in odgovornosti.

Cilji učnega načrta zajemajo spoznavanje in razvijanje temeljne digitalne pismenosti in digitalnih spretnosti ter razumevanje osnov obeh konceptov. Hkrati je učencem omogočeno temeljno spoznavanje osnovnih digitalnih naprav, predvsem tistih, s katerimi se bodo srečevali v življenju in njihova uporaba. Pri predmetu Razvijanje digitalne pismenosti in digitalnih spretnosti pri romskih učencih ustvarjamo pogoje, v katerih bodo romski učenci (pa tudi drugi) lahko usvojili osnove digitalne pismenosti in digitalnih spretnosti, ki bo omogočala nadaljnji razvoj digitalnih kompetenc, ter željo po nadaljnjem učenju slednjih. Hkrati želimo s predmetom spodbujati tudi samostojno raziskovanje pri učencih.

Pouk naj temelji na učenčevem aktivnem usvajanju znanja, zato je priporočljivo, da so v ospredju dejavnosti učencev, ki to omogočajo. Pri tem je priporočljivo upoštevati predznanje vsakega posameznega učenca, kar je ključno pri usvajanju novega, kakovostnejšega znanja s konstruktivističnim načinom poučevanja. Predlagamo, da se posamezne učne enote oblikujejo tako, da se lahko zaključijo v 45 minutah, pri tem pa se upošteva načelo od enostavnega k zahtevnejšemu. Priporočamo, da so posamezne enote orientirane na eno samo dejavnost.

Glavno vodilo poučevanja naj bo razmišljanje, kako različne didaktične pristope sprejeti kot izziv, v katerih bo dovolj prostora za inovativne pristope k poučevanju, kakor tudi za doseganje minimalnih standardov znanja. S premišljenim načrtovanjem pouka in izborom ustreznih dejavnosti za učence zagotavljajte pridobivanje vsebinskega znanja, ki ga nadgrajujete z urjenjem v postopkih in spretnostih. Obenem ne pozabite razvijati pozitivnega odnosa do digitalne pismenosti in digitalnih spretnosti.

Učiteljeva vloga naj bo tudi ustvarjanje okoliščin, ki bodo učence motivirale za pridobivanje novih znanj ter spodbujale za osmišljanje pridobljenega znanja tudi izven šole, v vsakdanjem življenju. Pri delu uporabljajte predvsem primere iz vsakdanjega življenja, ki jih učenci lahko osmislijo, zato naj večina pouka poteka izkustveno.

Pouk naj sporoča in privzgaja pozitiven odnos do sebe, soljudi in okolja, pri učencih pa naj razvija vedoželjnost in ohranja radovednost, objektivnost, kritičnost, natančnost in sistematičnost.

### **6.2 INDIVIDUALIZACIJA IN DIFERENCIACIJA**

Učencem glede na zmožnosti in druge posebnosti diferencirajte pouk pri predmetu v fazi načrtovanja, izvajanja in preverjanja. Pri tem še posebej bodite pozorni na specifične skupine in posameznike.

Upoštevajte naslednje koncepte:

- Odkrivanje in delo z nadarjenimi učenci.
- Koncept dela pri otrocih z učnimi težavami.
- Koncept dela z učenci s primanjkljaji na posameznih področjih učenja.

### **6. 3 MEDPREDMETNE POVEZAVE**

Učni načrt omogoča več možnosti medpredmetnega načrtovanja in izvajanja pouka. Medpredmetno povezovanje ne pomeni le vsebinskega povezovanja (sorodnih pojmov), ampak omogoča pri učencih tudi razvijanje spretnosti, ki so uporabne v različnih okoliščinah.

Predmet se lahko navezuje na različne druge predmete v prvem vzgojno-izobraževalnem obdobju:

- likovni pouk – uporaba aplikacije Fresh paint in uporaba digitalnega peresa, občutek za prostor, občutek za risanje;
- slovenščina – uporaba aplikacije WordPad, pisanje z digitalnim peresom, spoznavanje tipkovnice, pisanje besed, pisanje krajšega besedila;
- družba – razumevanje pomena interneta, poznavanje e-bontona, poznavanje prednosti in pomanjkljivosti digitalnih naprav ter njihove uporabe;
- okolje – osnovni koncept delovanja računalnika, poznavanje delov računalnika, preizkušanje postopkov, sistematično zaznavanje in opazovanje;
- angleščina – spoznavanje angleške računalniške terminologije;
- vsi predmeti – delo z viri, pridobivanje informacij, varna raba IKT, načrtovanje, preizkušanje.