

Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev

DigCompEdu

Christine Redecker



Zavod
Republike
Slovenije
za šolstvo

Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev

DigCompEdu

Christine Redecker



Zavod
Republike
Slovenije
za šolstvo

Kazalo

Predgovor	04
Povzetek	06
Zahvale	08
Uvod	10
Kratka predstavitev okvirja	12
Razlaga okvirja	16
01 Poklicno delovanje	17
02 Digitalni viri	18
03 Poučevanje in učenje	18
04 Vrednotenje	19
05 Opolnomočenje učencev	20
06 Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc	21
07 Pregled	22
Podrobna predstavitev okvirja	24
01 Poklicno delovanje	30
02 Digitalni viri	40
03 Poučevanje in učenje	48
04 Vrednotenje	58
05 Opolnomočenje učencev	66
06 Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc	74
Slovar izrazov	86



Predgovor



Evropski okvir digitalnih kompetenc za izobraževalce je zasnovan v podporo državam članicam v njihovih prizadevanjih za spodbujanje digitalnih kompetenc državljanov in inovacij v izobraževanju. Njegov namen je podpreti nacionalna, regionalna ter lokalna prizadevanja pri vključevanju digitalnih kompetenc za izobraževalce s pomočjo enotnih opredelitev, poimenovanj in izrazov.

Skupno raziskovalno središče (SRS) je raziskavo Učenje in veščine za digitalno dobo začelo leta 2005 s ciljem, da bi Evropski komisiji in državam članicam nudilo z dokazi podprto podporo pri oblikovanju politik o možnostih vključevanja digitalnih tehnologij za prenovu praks izobraževanja in usposabljanja, izboljšanje dostopa do vseživljenjskega učenja in soočanje s pojavom novih (digitalnih) kompetenc, ki jih potrebujemo za zaposlitev, osebni razvoj in socialno vključenost. Na to temo je bilo izvedenih več kot dvajset pomembnih študij, njihovi rezultati pa so objavljeni v več kot sto dvajsetih različnih publikacijah.

Najnovejše delo na področju ustvarjanja pogojev za digitalno preobrazbo izobraževanja in učenja ter za spremembo zahtev glede kompetenc se je osredotočalo na razvoj okvirov digitalnih kompetenc za državljane (DigComp), izobraževalne institucije (DigCompOrg) ter uporabnike (DigCompConsumers). Leta 2016 sta bila izdana tudi okvirja za večjo odprtost visokošolskih institucij (OpenEdu) in kompetenčni okvir za podjetnost (EntreComp). Nekateri od teh okvirov vsebujejo tudi orodja za (samo)vrednotenje. Opravljene so bile tudi dodatne raziskave o učnih analitikah (Learning Analytics), udeležencih množičnih odprtih spletnih tečajev oz. MOOC (MOOCknowledge), množičnih odprtih spletnih tečajih ter brezplačnih možnostih digitalnega učenja za migrante in begunce (MOOCs4inclusion), računalniškem razmišljanju (CompuThink) ter politikah za integracijo in inovativno rabo digitalnih tehnologij v izobraževanju (DigEduPol). Poleg tega poteka tudi študija o tehnologiji veriženja blokov v izobraževalne namene.

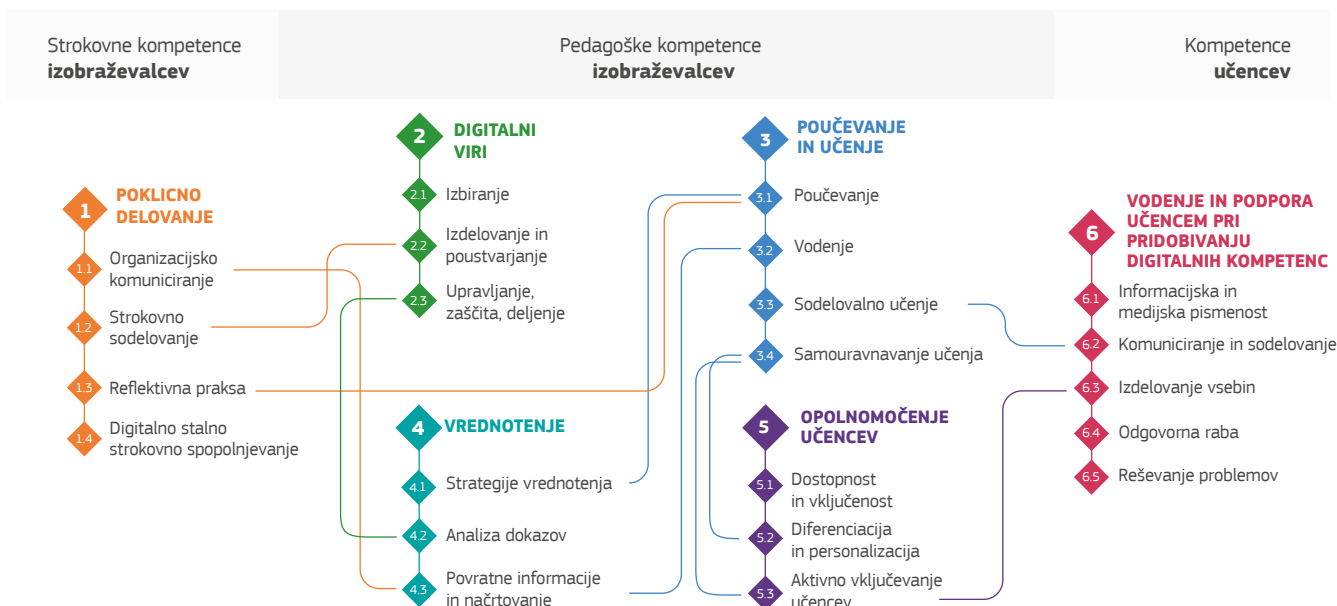
Več informacij o vseh naših študijah lahko najdete na spletni strani Skupnega znanstvenega središča: <https://ec.europa.eu/jrc/en/research-topic/learning-and-skills>.

Yves Punie

Generalni direktorat SRS
Enota za človeški kapital in zaposlovanje
Evropske komisije

Povzetek

Evropski okvir digitalnih kompetenc za izobraževalce (DigCompEdu) je odgovor na rastoče potrebe številnih držav članic Evropske unije, ki se zavedajo, da izobraževalci potrebujejo nabor digitalnih kompetenc, specifičnih za njihov poklic, ki jim bo omogočil izkoristiti potencial digitalnih tehnologij za izboljšave in inovacije v izobraževanju.



SLIKA 1: OKVIR DIGCOMPEDU



Cilj okvirja DigCompEdu je prikaz in opis digitalnih kompetenc, specifičnih za izobraževalce. Predlaganih je 22 osnovnih kompetenc, ki so razporejene v 6 področij (slika 1): področje 1 se nanaša na širše strokovno okolje in vključuje rabo digitalnih tehnologij v strokovnem komuniciranju s sodelavci, učenci, starši ter drugimi udeleženci tako za lasten strokovni razvoj kot za skupno dobro celotne organizacije. Področje 2 vključuje kompetence, potrebne za učinkovito in odgovorno rabo, izdelovanje ter deljenje digitalnih virov za učenje. Področje 3 je namenjeno upravljanju in organizaciji rabe digitalnih tehnologij pri poučevanju in učenju. Področje 4 obravnava rabo digitalnih strategij za izboljšanje vrednotenja. Področje 5 se osredotoča na potencial digitalnih tehnologij za v učenca usmerjene strategije poučevanja in učenja. Področje 6 opisuje specifične pedagoške kompetence za pomoč učencem pri doseganju digitalnih kompetenc. Za vsako kompetenco sta navedena ime in kratek opis, ki služita kot glavna referenčna točka (Tabela 7, str. 22).

Okvir vključuje tudi model napredovanja, s pomočjo katerega lahko izobraževalci ocenijo in razvijejo svoje digitalne kompetence. Opisuje šest različnih ravni razvoja, skozi katere izobraževalec običajno pridobi digitalno kompetenco, in tako izobraževalcu pomaga prepoznati trenutno raven njegove kompetence ter določiti in izbrati korake, potrebne za njeno izboljšanje. Na prvih dveh ravneh, to sta *začetna*

raven (A1) in *raven raziskovanja (A2)*, izobraževalci usvojijo nove informacije in razvijejo osnovne digitalne prakse; na naslednjih dveh ravneh, imenovanih *raven vključevanja (B1)* in *raven strokovnosti (B2)*, uporabijo, razširijo ter strukturirajo svoje digitalne prakse; na najvišjih ravneh, to sta *raven vodenja (C1)* in *raven pobudništva (C2)*, pa izobraževalci svoje znanje prenesejo drugim, kritično presojujejo obstoječe prakse ter razvijajo nove.

Okvir DigCompEdu združuje nacionalna in regionalna prizadevanja za vključitev digitalnih kompetenc, ki se nanašajo posebej na izobraževalce s ciljem zagotavljanja splošnega referenčnega okvirja za razvijalce modelov digitalnih kompetenc, kot so države članice, regionalne vlade, pristojne nacionalne in regionalne agencije, izobraževalne institucije ter javni ali zasebni ponudniki strokovnega izobraževanja. Namenjen je izobraževalcem na vseh ravneh izobraževanja – od zgodnjega otroštva do višješolskega izobraževanja in izobraževanja za odrasle, vključno s splošnim in poklicnim izobraževanjem, izobraževanjem oseb s posebnimi potrebami ter učenjem v neformalnih okvirih. Poziva in spodbuja k prilagoditvam in spremembam glede na posamezne primere in namene.

Okvir temelji na delu, ki ga izvaja Skupno raziskovalno središče (SRS) Evropske komisije v imenu Generalnega direktorata za izobraževanje, mladino, šport in kulturo (DG EAC).

Zahvale



Okvir DigCompEdu je rezultat skupnih prizadevanj številnih sodelujočih, ki so skozi različne stopnje njegovega nastanka pomagali pri njegovem oblikovanju in izpopolnjevanju. Vsem skupaj želimo izraziti svojo hvaležnost.

Vseh, ki se jim želimo zahvaliti, ne poznamo po imenu. Tako bi se na primer radi zahvalili več kot sto učiteljem, ki so se udeležili ene od treh delavnic na konferenci eTwinning, ki se je odvijala oktobra 2016 v Atenah. Z vašo pomočjo smo dobili realno oceno našega prvotnega načrta, na podlagi katere smo ga preoblikovali tako, da ustreza potrebam izobraževalcev. Poleg tega se želimo zahvaliti tudi 72 udeležencem spletnih posvetovanj z deležniki. S pomočjo vaših vpogledov in povratnih informacij smo zasnovali veliko bolj zanesljivo in trajnostno različico Okvirja.

Največjo skupino pomočnikov, katerih imena poznamo in ki so igrali osrednjo vlogo pri oblikovanju Okvirja, predstavljajo evropski strokovnjaki, ki so sodelovali pri strokovni delavnici DigCompEdu. Vaše strokovno znanje nam je pomagalo prerazporediti in preoblikovati kompetence ter področja kompetenc, s čimer smo zagotovili doslednost in povezanost. Zahvaljujemo se vam za živahne razprave, ki smo jih delili, ter pametne rešitve, do katerih smo prišli: Igor Balaban, Univerza v Zagrebu, Hrvaška; Anja Balanskat, European Schoolnet (EUN); Helen Beetham, Velika Britanija; Jeroen Bottema, Univerza Inholland, Nizozemska; Vincent Carabott, Ministrstvo za izobraževanje in zaposlovanje, Malta; Maria Jesús García, Ministrstvo za izobraževanje, Španija; Michael Hallissy, H2 Learning, Irska; Marijana Kelentric, Center za ICT na področju izobraževanja, Norveška; Katrin Kiilaspää, Sklad



za informacijske tehnologije na področju izobraževanja HITSA, Estonija; Seamus Knox, Ministrstvo za izobraževanje, Irska; Alvida Lozdienė, Izobraževalni razvojni center, Litva; Margarida Lucas, CIDFFF, Univerza Aveiro, Portugalska; Iain Mac Labhrainn (MacLaren), National University of Ireland, Galway, Irska; Mario Mäeots, Univerza Tartu, Estonija; Frank Mockler, Fundacija ECDL; Lise Møller, University College Copenhagen (UCC), Danska; Christina Papazisi, Ministrstvo za izobraževanje, Grčija; Bram Pynoo, Vrije Universiteit Brussel (VUB), Belgija; Daniela Ruzickova, Nacionalni institut za izobraževanje, Izobraževalni svetovalni center in Center za nadaljnje izobraževanje učiteljev, Češka; Joao Sousa, Ministrstvo za izobraževanje, Portugalska; Jens Tiburski, Institut za izobraževanje v zvezni deželi Saški, Nemčija; Jarmo Viteli, Univerza Tampere, Finska; Stephan

Waba, Ministrstvo za izobraževanje, Avstrija; Marta Zuvic, Univerza na Reki, Hrvaška.

Zlasti smo hvaležni majhni skupini strokovnjakov prostovoljcev, ki so pod vprašanje postavili nekatere od bolj zapletenih podrobnosti Okvirja, jih pregledali in dopolnili ter s svojo strokovnostjo bistveno pripomogli k njegovim izboljšavam: Josie Fraser, Wikimedia, Velika Britanija; Regina Obexer, MCI Management Center Innsbruck, Avstrija; Cristóbal Suárez-Guerrero, Universitat de València, Španija.

Zahvaliti se želimo tudi vsem, ki so naše delo obogatili s svojimi razmišljanji in opažanji: Alessandro Brolpito, ETF, Torino, Italija; Martina Emke, Servicestelle Offene Hochschule Niedersachsen gGmbH, Nemčija; Radovan Krajnc, Zavod Republike Slovenije za šolstvo, Slovenija; Nives Kreuh, Zavod Republike Slovenije za šolstvo, Slovenija; Niki Lambropoulos, Greece; Carlos Marcelo, Universidad de Sevilla, Španija; Stephan Müller, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Nemčija; Jennifer Tiede, Universität Würzburg, Nemčija; Nicola Brocca, Heidelberg School of Education, Nemčija.

Posebna zahvala gre članom delovne skupine European Training 2020 Working Group on Digital Skills and Competences (ET 2020 DSC), ki so nam predstavili različna stališča držav članic in pomagali razumeti, kako naj Okvir preoblikujemo tako, da bo primeren za vse.

Globoko smo hvaležni svojim izobraževalcem v Generalnem direktoratu za izobraževanje, mladino, šport in kulturo (DG EAC), ki so Okvir spremljali in podpirali v vseh fazah njegovega razvoja: Georgi Dimitrov, Hannah Grainger Clemson, Deirdre Hodson, Konstantin Scheller in Nicolai Skaft. Pri logistiki in administraciji so nam pomembno podporo nudili tudi izobraževalci iz Skupnega raziskovalnega središča (SRS): Maria Dolores Romero Lopez, Emiliano Bruno, Patricia Farrer in Tanja Acuna. Za njihove dragocene povratne informacije in sodelovanje na znanstvenem področju se zahvaljujemo tudi ekipi ICT for Learning and Skills: Margherita Bacigalupo, Stephanie Carretero, Andreia Inamorato dos Santos, Panagiotis Kamylyis, Margarida Rodrigues ter Riina Vuorikari.

Nenazadnje se želimo zahvaliti tudi Rafaeli Campani iz Prodigiousa Volcán SL, ki je s svojimi privlačnimi grafičnimi in vizualnimi elementi prispevala k posebni in zanimivi obliki tega poročila.



Uvod

Vseprisotnost digitalnih tehnologij je korenito spremenila skoraj vse vidike našega življenja: kako komuniciramo, kako delamo, kako uživamo prosti čas, kako si organiziramo življenje ter kako dostopamo do znanja in informacij. Spremenile so način razmišljanja in vedenja. Otroci in mladostniki odraščajo v svetu, kjer so digitalne tehnologije povsod prisotne, zato ne poznajo niti ne morejo poznati nič drugega. To pa ne pomeni, da so že rojeni z veščinami, potrebnimi za učinkovito in odgovorno rabo digitalnih tehnologij.

Državne in evropske politike se strinjajo, da je treba vsem državljanom zagotoviti ustrezne kompetence za kritično in ustvarjalno rabo digitalnih tehnologij. Okvir European Digital Competence Framework (DigComp), posodobljen v letu 2016/17, odgovarja na te potrebe z zagotavljanjem strukture, ki omogoča vsem državljanom Evropske unije boljše razumevanje, kaj pomeni biti digitalno kompetenten, ter oceniti in še bolj razviti svoje digitalne kompetence.

Za učence in dijake, vključene v obvezno izobraževanje, obstaja širok nabor pobud na evropski, državni in regionalni ravni, ki nudi smernice in priporočila glede tega, kako lahko mladim pomagamo razviti digitalne kompetence, pogosto s poudarkom na kritičnem mišljenju in digitalnem državljanstvu. V večini držav članic Evropske unije so bili ali se oblikujejo ustrezni učni načrti, ki mladi generaciji omogočajo ustvarjalno, kritično in učinkovito vključevanje v digitalno družbo.

Posledično je na mednarodni, evropski, državni in regionalni ravni veliko zanimanje za zagotavljanje kompetenc za učitelje, ki bodo zagotovile polno izkoriščanje potenciala digitalnih tehnologij za izboljšave poučevanja in učenja ter obenem tudi ustrezno pripravo učencev za življenje in delo v digitalni družbi. Številne države članice so že razvile ali so trenutno v procesu razvoja in pregledovanja okvirov, orodij za samovrednotenje ter programov usposabljanja, namenjenih učiteljem in stalnemu strokovnemu razvoju na tem področju.

Cilj okvirja DigCompEdu, predlaganega v tem poročilu, je pregledati obstoječa sredstva za digitalne kompetence za izobraževalce ter jih povezati v enoten model, ki bo zagotovil celovito vrednotenje in razvoj pedagoških digitalnih kompetenc za izobraževalce na vseh ravneh izobraževanja.

Okvir DigCompEdu ne posega v državna, regionalna in lokalna prizadevanja za zagotavljanje digitalnih kompetenc za izobraževalce; ravno nasprotno – raznovrstnost pristopov med državami članicami prispeva k plodni in aktivni razpravi ter je zato dobrodošla. Cilj je zagotoviti skupno podlago za te razprave ter skupni jezik in razmišljanje kot izhodišče za razvoj, primerjavo in pogovor o različnih sredstvih za razvoj digitalnih kompetenc za izobraževalce na državni, regionalni in lokalni ravni.

Okvir DigCompEdu nudi dodano vrednost z zagotavljanjem:

- ◆ zanesljivega zaledja za usmerjanje politik na vseh ravneh;
- ◆ predlog, ki zagotavlja hiter prehod k razvoju dejanskega sredstva, ki ustreza potrebam lokalnih deležnikov brez potrebe po razvoju konceptualne osnove;
- ◆ skupnega jezika in razmišljanja, ki omogoča razpravo in izmenjavo najboljših praks med vsemi deležniki;
- ◆ referenčno točko za države članice ter druge deležnike, ki omogoča preverjanje ustreznosti in pristopov njihovih obstoječih ter prihodnjih orodij in okvirjev.

Okvir DigCompEdu je rezultat številnih razprav ter posvetovanj s strokovnjaki in uporabniki ter temelji na pregledu izhodiščne dokumentacije in povezavi obstoječih sredstev na lokalni, državni, evropski ter mednarodni ravni. Namen teh razprav je bil doseči sporazum o glavnih področjih in elementih digitalnih kompetenc za izobraževalce, sprejeti odločitve glede osrednjih in obrobni elementov ter izbrati način napredovanja digitalnih kompetenc na posameznih področjih.

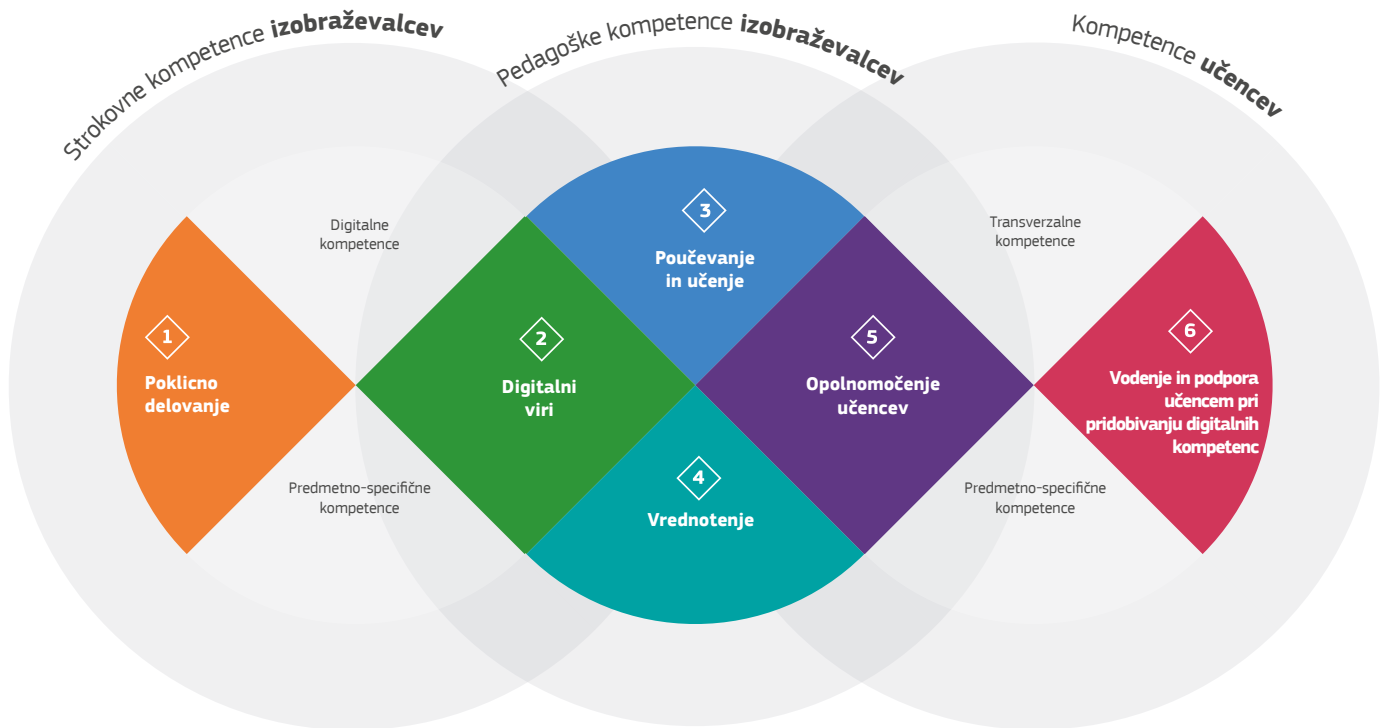
Oblika in usmeritev predlaganega modela bi bili lahko drugačni. Njegov namen ni poseči ali dvomiti v veljavnost in ustreznost podobnih modelov, ki sledijo drugačnim pristopom, temveč sprejeti to raznolikost ter z njo spodbuditi pogovore o stalno spreminjajočih se zahtevah glede digitalnih kompetenc za izobraževalce.

Okvir temelji na delu, ki ga izvaja Skupno raziskovalno središče (SRS) Evropske komisije v imenu Generalnega direktorata za izobraževanje, mladino, šport in kulturo (DG EAC).



DigCompEdu

Kratka predstavitev okvirja

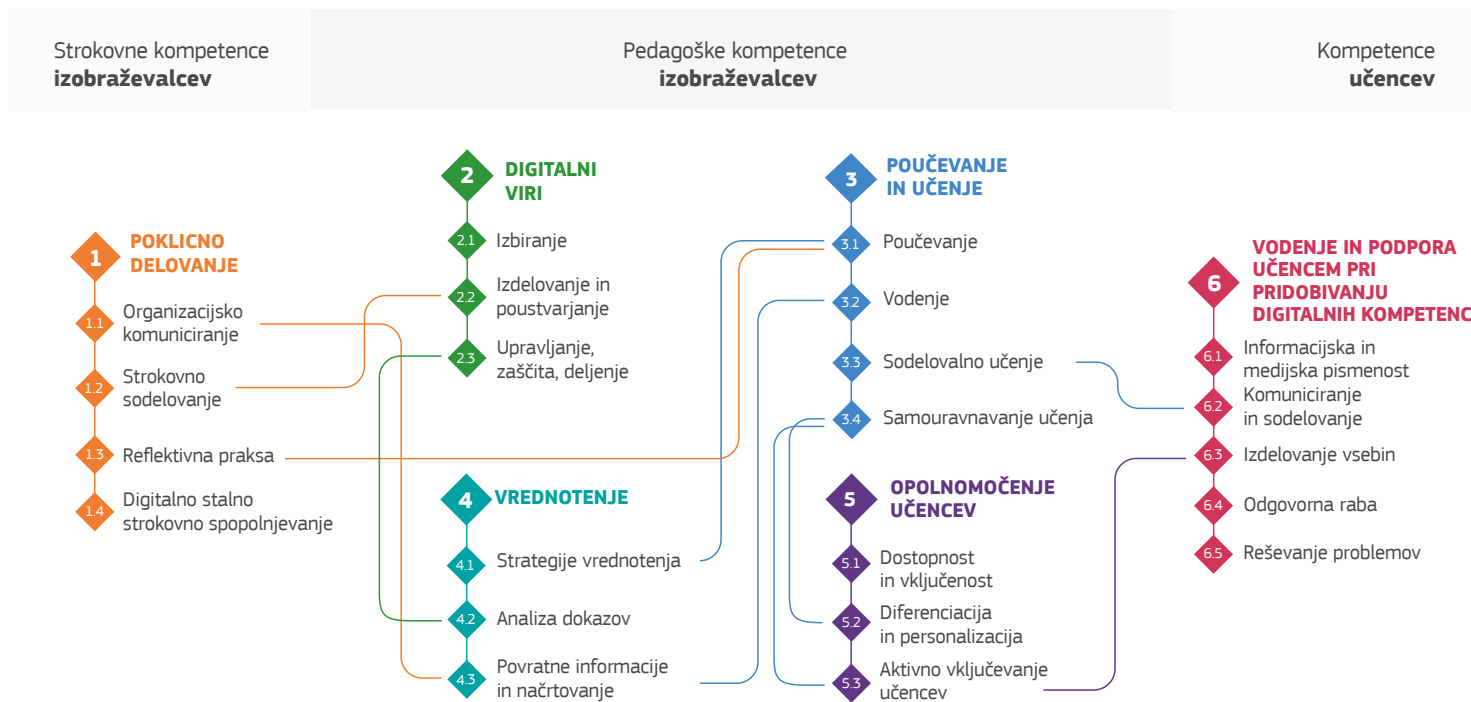


SLIKA 2: PODROČJA IN OBSEG OKVIRJA DIGCOMPEDU

Izobraževalci imajo vlogo vzornikov naslednji generaciji, zato je bistveno, da si zagotovijo digitalne kompetence, ki jih kot vsi drugi državljani potrebujejo za aktivno vključevanje v digitalno družbo. Te kompetence opisuje Okvir digitalnih kompetenc za državljane (DigComp), ki je splošno uveljavljeno orodje za merjenje in potrditev digitalnih kompetenc ter služi kot osnova za usposabljanje in strokovni razvoj učiteljev znotraj in zunaj Evrope. Kot državljani morajo imeti izobraževalci te kompetence za delovanje v družbi tako na osebni kot na strokovni ravni. Kot vzorniki morajo biti zmožni jasno pokazati svoje digitalne kompetence učencem ter jim posredovati ustvarjalno in kritično rabo digitalnih tehnologij.

Vendar pa izobraževalci niso le vzorniki. Njihova prva in najpomembnejša vloga je pomoč pri pridobivanju znanja ali z drugimi besedami: so učitelji. Kot poučevanju predani strokovnjaki potrebujejo, poleg splošnih digitalnih kompetenc za življenje in delo, specifične digitalne kompetence za izobraževalce, ki jim omogočajo učinkovito rabo digitalnih tehnologij za poučevanje. Cilj okvirja DigCompEdu je zbrati in opisati specifične digitalne kompetence za izobraževalce.

Okvir DigCompEdu razlikuje med šestimi različnimi področji, v katera je razporejenih skupno 22 digitalnih kompetenc za izobraževalce (slika 3, str. 16).



SLIKA 3: KOMPETENCE DIGCOMPEDU IN NJIHOVE POVEZAVE

Šest področij kompetenc DigCompEdu se osredotoča na različne vidike strokovnih dejavnosti izobraževalcev:

Področje 1: Poklicno delovanje

Raba digitalnih tehnologij za komuniciranje, sodelovanje in strokovni razvoj

Področje 2: Digitalni viri

Iskanje, izdelovanje in deljenje digitalnih virov

Področje 3: Poučevanje in učenje

Upravljanje in organizacija rabe digitalnih tehnologij pri poučevanju in učenju

Področje 4: Vrednotenje

Raba digitalnih tehnologij in strategij za izboljšanje vrednotenja

Področje 5: Opolnomočenje učencev

Raba digitalnih tehnologij za večjo vključenost, personalizacijo in aktivno sodelovanje učencev

Področje 6: Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc

Opolnomočenje učencev za ustvarjalno in odgovorno rabo digitalnih tehnologij za pridobivanje informacij, komuniciranje, izdelovanje vsebin, dobro počutje ter reševanje problemov.

Bistvo okvirja DigCompEdu je opredeljeno s področji 2 do 5, ki opisujejo digitalne pedagoške kompetence izobraževalcev oziroma digitalne kompetence, ki jih izobraževalci potrebujejo za spodbujanje učinkovitih, vključujočih in inovativnih strategij poučevanja in učenja. Področja 1, 2 in 3 temeljijo na ravneh, značilnih za vse procese poučevanja, ne glede na to, ali so podprte s tehnologijo. Kompetence, navedene pod vsako od teh področij, opisujejo podrobnosti učinkovite in inovativne rabe digitalnih tehnologij pri načrtovanju (področje 2), vpeljavi (področje 3) ter vrednotenju (področje 4) poučevanja in učenja. Področje 5 prepoznava potencial digitalnih tehnologij za v učenca usmerjene strategije poučevanja in učenja ter se povezuje s področji 2, 3 in 4 v smislu, da vsebuje nabor vodilnih načel, ki se nanašajo na ta področja in dopolnjujejo tudi kompetence teh področij.

Na primer: izobraževalci, kompetentni na področju 2, izbirajo, izdelujejo in prilagajajo digitalne vire glede na učne cilje ter trenutno kompetenčno raven skupine učencev. V idealnih pogojih to poteka tako, da izberejo in/ali pripravijo učne dejavnosti, s katerimi učencem pomagajo učinkovito doseči zastavljeni učni cilj. Izobraževalci, kompetentni na področju 5, pa digitalne vire izbirajo, izdelujejo in prilagajajo z namenom opolnomočenja učencev, in sicer tako, da zagotovijo, da so ti viri dostopni vsem učencem, predvidijo različne, posamezniku prilagojene učne poti ter vire oblikujejo tako, da aktivno vključijo vse učence. Digitalno kompetentni izobraževalec bi seveda moral upoštevati vse cilje: doseganje konkretnega učnega cilja (področje 2) in opolnomočenje učencev (področje 5). Medtem ko se prvi cilj nanaša na proces izbire ali izdelave, drugi cilj velja za vse kompetence področij 2, 3 in 4.

To pedagoško bistvo okvirja dopolnjujeta področji 1 in 6. Področje 1 je usmerjeno v širše strokovno okolje, kjer izobraževalci digitalne tehnologije uporabljajo v strokovni komunikaciji s sodelavci, učenci, starši in drugimi deležniki tako za svoj lasten strokovni razvoj kot za skupno dobro organizacije. Področje 6 opisuje specifične pedagoške kompetence, potrebne za vodenje in podporo učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc.

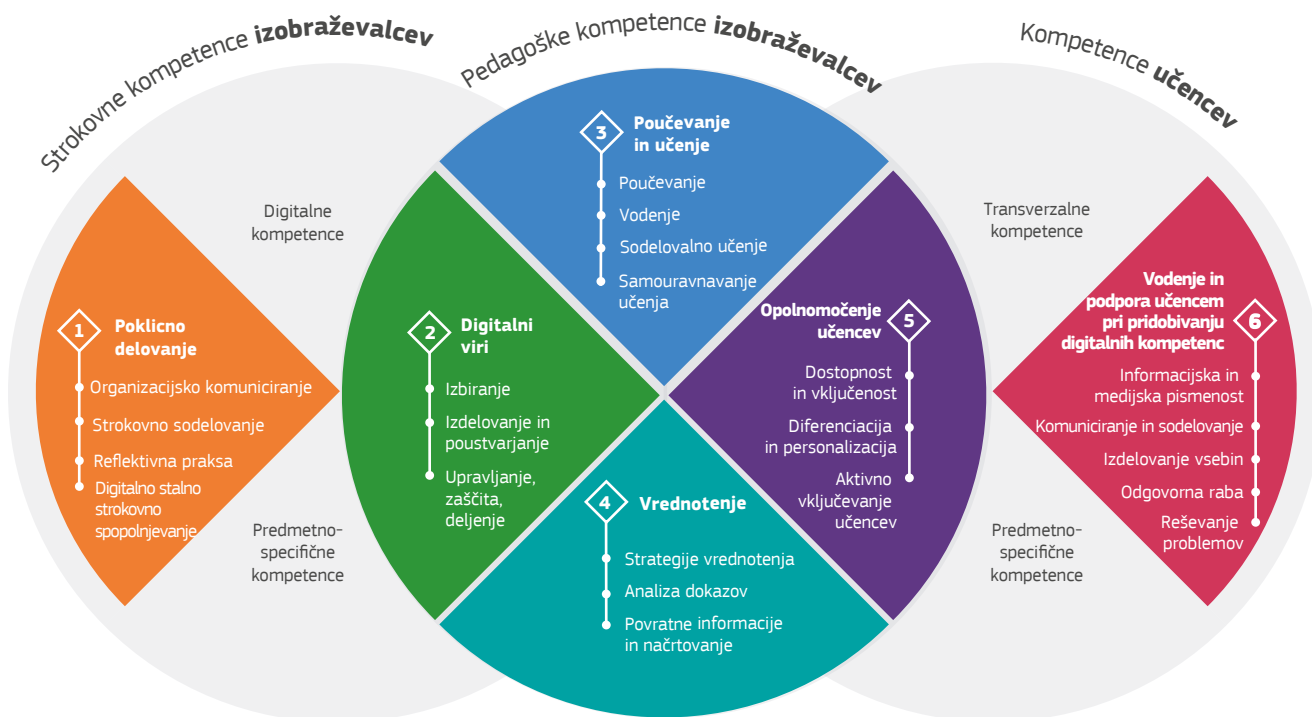
Obe področji priznavata, da digitalne kompetence izobraževalcev presegajo samo konkretno rabo digitalnih tehnologij v poučevanju in učenju. Digitalno kompetentni izobraževalci morajo upoštevati tudi širše okolje, v katerem potekajo interakcije poučevanja ter učenja, kar pomeni, da je del njihovih digitalnih kompetenc učencem omogočiti aktivno sodelovanje v življenju in delu digitalne dobe. Prav tako je del njihove vloge kot digitalno kompetentnih izobraževalcev izkoriščanje prednosti digitalnih tehnologij za izboljšanje pedagoške prakse in strategij organiziranosti.





DigCompEdu

Razlaga okvirja



SLIKA 4: CELOVIT PRIKAZ OKVIRJA DIGCOMPEDU

01 Poklicno delovanje

Digitalne kompetence izobraževalcev se izražajo skozi njihove zmožnosti rabe digitalnih tehnologij ne le za izboljšanje poučevanja, temveč tudi za strokovno komuniciranje s sodelavci, učenci, starši in drugimi deležniki z namenom osebnega strokovnega razvoja kot tudi skupnih koristi ter stalnih inovacij organizacije in učiteljskega poklica. To je cilj kompetenc področja 1.

Poklicno delovanje



Organizacijsko komuniciranje

Raba digitalnih tehnologij za izboljšanje organizacijskega komuniciranja z učenci, starši in drugimi deležniki. Prispevanje k skupnemu razvoju in izboljšanju strategij organizacijskega komuniciranja.



Strokovno sodelovanje

Raba digitalnih tehnologij za sodelovanje z drugimi izobraževalci, skupna raba in izmenjava znanj ter izkušenj in sodelovanje pri inovacijah pedagoških praks.



Reflektivna praksa

Individualno in soustvarjalno razmišljanje, kritična presoja ter aktiven razvoj lastne digitalne pedagoške prakse in prakse širše izobraževalne skupnosti.



Digitalno stalno strokovno spopolnjevanje (DSSS)

Raba digitalnih virov in sredstev za stalen strokovni razvoj.

TABELA 1: PODROČJE 1 – POKLICNO DELOVANJE

02 Digitalni viri

Izobraževalci se trenutno soočajo z obilico digitalnih (izobraževalnih) virov, ki jih lahko uporabijo pri poučevanju. Ena od ključnih kompetenc vsakega izobraževalca je, da sprejme to raznovrstnost, učinkovito izbere vire, ki najbolj ustrezajo učnim ciljem, skupini učencev in načinu poučevanja, organizira vsa zbrana gradiva, vzpostavi povezave ter spremeni, doda in sam razvije digitalne vire, ki podpirajo njegovo poučevanje.

Obenem se mora zavedati, kaj pomeni odgovorna raba in upravljanje digitalnih vsebin. Pri rabi, poustvarjanju in deljenju virov mora upoštevati pravila o avtorskih pravicah ter zaščititi občutljive vsebine in podatke, kot so digitalni izpiti ali ocene učencev.

Digitalni viri



Izbiranje digitalnih virov

Prepoznavanje, vrednotenje in izbiranje digitalnih virov za poučevanje in učenje. Upoštevanje specifičnih učnih ciljev, konteksta, pedagoških pristopov in skupine učencev pri izbiri digitalnih virov ter načrtovanju njihove rabe.



Izdelovanje in poustvarjanje digitalnih virov

Poustvarjanje in nadgrajevanje obstoječih virov z odprtimi dovoljenji ter drugimi viri, kjer je to dovoljeno. Izdelava ali soustvarjanje novih digitalnih izobraževalnih virov. Upoštevanje specifičnih učnih ciljev, konteksta, pedagoških pristopov in skupine učencev pri oblikovanju digitalnih virov ter načrtovanju njihove rabe.



Upravljanje, zaščita in deljenje digitalnih virov

Organizacija digitalnih vsebin ter zagotavljanje dostopa za učence, starše in druge izobraževalce. Učinkovita zaščita občutljivih digitalnih vsebin. Spoštovanje ter pravilna raba pravil o zasebnosti in avtorskih pravicah. Razumevanje rabe in podeljevanje pravic odprtih dovoljenj ter odprtih izobraževalnih virov, vključno s pogoji rabe.

TABELA 2: PODROČJE 2 - DIGITALNI VIRI

03 Poučevanje in učenje

Digitalne tehnologije lahko na številne načine podprejo ter izboljšajo strategije poučevanja in učenja. Kljub temu pa so, ne glede na izbrano pedagoško strategijo ali pristop, digitalne kompetence izobraževalcev specifične, ker je raba digitalnih tehnologij učinkovito organizirana na podlagi različnih faz in strukture učnega procesa. Temeljna kompetenca na tem področju – in morda v celotnem okvirju – je kompetenca 3.1: poučevanje, ki vključuje oblikovanje, načrtovanje ter vpeljavo rabe digitalnih tehnologij v različnih fazah učnega procesa.

To kompetenco dopolnjujejo kompetence 3.2, 3.3 in 3.4, ki poudarjajo, da je pravi potencial digitalnih tehnologij v preusmeritvi pozornosti z učitelja kot vodje procesa poučevanja na v učenca usmerjeno poučevanje. S tem postane digitalno kompetenten izobraževalec mentor in vodja učencem pri njihovih postopoma vedno bolj samostojnih učnih prizadevanjih, kar pomeni, da zna najti nove, z digitalnimi tehnologijami podprte načine zagotavljanja vodenja in podpore učencem, tako samostojno kot v sodelovanju z drugimi (3.2), ter vpeljati, podpreti in spremljati samostojne (3.4) in skupinske (3.3) učne dejavnosti.

Poučevanje in učenje



Poučevanje

Načrtovanje in vpeljava digitalnih naprav in virov v proces poučevanja za izboljšanje učinkovitosti učiteljevega posredovanja. Ustrezno upravljanje in organizacija digitalnih izobraževalnih strategij. Preizkušanje in razvoj novih oblik ter metod poučevanja.



Vodenje

Raba digitalnih tehnologij in storitev za izboljšanje komunikacije z učenci na individualni in skupni ravni znotraj in zunaj pouka. Raba digitalnih tehnologij za pravočasno in ciljno usmerjeno vodenje ter pomoč. Preizkušanje in razvoj novih oblik ter formatov za zagotavljanje vodenja in podpore.



Sodelovalno učenje

Raba digitalnih tehnologij za spodbujanje in izboljšanje sodelovanja med učenci. Omogočiti učencem rabo digitalnih tehnologij v okviru skupinskih nalog kot sredstvo za izboljšanje komunikacije, sodelovanja ter sodelovalnega pridobivanja znanja..



Samouravnavanje učenja

Raba digitalnih tehnologij za podporo samouravnavanja učenja, ki učencem omogoča načrtovanje, spremljanje in razmišljanje o lastnem procesu učenja, dokaz o napredku, izmenjavo vpogledov ter iskanje ustvarjalnih rešitev.

TABELA 3: PODROČJE 3 – POUČEVANJE IN UČENJE

04 Vrednotenje

Vrednotenje lahko spodbuja ali ovira inovacije v izobraževanju. Pri integraciji digitalnih tehnologij v procese učenja in poučevanja moramo upoštevati načine, kako lahko z digitalnimi tehnologijami izboljšamo obstoječe strategije vrednotenja. Obenem moramo upoštevati tudi to, kako jih lahko uporabimo za ustvarjanje ali spodbujanje inovativnih pristopov vrednotenja. Digitalno kompetentni izobraževalci bi morali znati uporabljati digitalne tehnologije za vrednotenje tako, da upoštevajo ta dva cilja.

Raba digitalnih tehnologij v izobraževanju, bodisi za namene vrednotenja, učenja, administracije ali druge, pomeni tudi to, da je vsakemu posamezniku na voljo zelo veliko podatkov. Analiza in razlaga teh podatkov ter njihova raba pri sprejemanju odločitev postajajo poleg analize standardnih dokazov o učenčevem vedenju vse pomembnejši vidiki izobraževanja.

Hkrati lahko digitalne tehnologije omogočijo neposredno spremljanje učenčevega napredka, poenostavijo izmenjavo povratnih informacij ter izobraževalcem zagotovijo načine za vrednotenje in prilagajanje njihovih strategij poučevanja.

Vrednotenje



Strategije vrednotenja

Raba digitalnih tehnologij za formativno in sumativno vrednotenje. Podpora raznovrstnosti in ustreznosti formatov ter pristopov vrednotenja.



Analiza dokazov

Ustvarjanje, izbira ter kritična analiza in razlaga digitalnih dokazov o učenčevih dejavnostih, uspešnosti ter napredku za izboljšanje poučevanja in učenja.



Povratne informacije in načrtovanje

Raba digitalnih tehnologij za ciljno usmerjene in pravočasne povratne informacije učencem ter za prilagajanje strategij poučevanja in zagotavljanje ciljne podpore na podlagi dokazov, pridobljenih s pomočjo digitalnih tehnologij. Pomoč učencem in staršem pri razumevanju dokazov, pridobljenih z digitalnimi tehnologijami, ter njihova raba pri sprejemanju odločitev.

TABELA 4: PODROČJE 4 – DIGITALNO VREDNOTENJE

05 Opolnomočenje učencev

Ena od ključnih prednosti digitalnih tehnologij v izobraževanju je njihov potencial za podporo v učenca usmerjenih pedagoških strategij ter za spodbujanje aktivnega vključevanja učencev v učni proces in njihovega nadzora nad njim. Tako se lahko digitalne tehnologije uporabijo za lažje aktivno sodelovanje učencev na primer pri raziskovanju določene teme, preizkušanju različnih možnosti ali rešitev, razumevanju povezav, iskanju ustvarjalnih rešitev ali ustvarjanju izdelkov in razmišljanju o njih.

Poleg tega lahko digitalne tehnologije prispevajo k podpori raznolikosti v razredu in personalizaciji izobraževanja z zagotavljanjem učnih dejavnosti, prilagojenih ravni zmožnosti, zanimanjem ter učnim potrebam vsakega posameznega učenca. Pri tem pa je treba poskrbeti, da se morebitne neenakosti ne poglobijo (npr. neenakosti v dostopu do digitalnih tehnologij ali digitalnih veščinah), ter zagotoviti dostopnost digitalnih tehnologij vsem učencem, vključno tistim s posebnimi potrebami.

Opolnomočenje učencev



Dostopnost in vključenost

Zagotavljanje dostopa do učnih virov in dejavnosti vsem učencem, vključno tistim s posebnimi potrebami. Upoštevanje in odziv na (digitalna) pričakovanja, zmožnosti, načine rabe ter napačne predstave učencev kot tudi kontekstualne, fizične ali kognitivne omejitve njihove rabe digitalnih tehnologij.



Diferenciacija in personalizacija

Raba digitalnih tehnologij za naslavljanje različnih učnih potreb učencev, kar učencem omogoči napredovanje po različnih stopnjah in z različno hitrostjo ter izbiro lastnih učnih poti in ciljev.



Aktivno vključevanje učencev

Raba digitalnih tehnologij za spodbujanje aktivnega in ustvarjalnega sodelovanja učencev pri učnem predmetu. Raba digitalnih tehnologij pri pedagoških strategijah, ki spodbujajo učenčeve transverzalne veščine, poglobljeno razmišljanje in ustvarjalno izražanje. Odpiranje učnega procesa novim temam, ki temeljijo na resničnem življenju in učence vključijo v praktične dejavnosti, znanstveno raziskovanje ali reševanje zapletenih problemov oziroma na druge načine povečujejo aktivno sodelovanje učencev pri zahtevnejših temah.

TABELA 5: PODROČJE 5 – OPOLNOMOČENJE UČENCEV



06 Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc

Digitalne kompetence so ene od transverzalnih kompetenc, ki jih morajo izobraževalci prenesti učencem. Medtem ko je spodbujanje drugih transverzalnih kompetenc z rabo digitalnih tehnologij le del digitalnih kompetenc izobraževalcev, pa je sposobnost izobraževalcev, da učencem pomagajo pri pridobivanju digitalnih kompetenc, sestavni del digitalnih kompetenc izobraževalcev. Zaradi tega je tej zmožnosti v okvirju DigCompEdu namenjeno posebno področje.

Digitalne kompetence učencev opredeljuje Evropski okvir digitalnih kompetenc za državljane (DigComp). Okvir DigCompEdu je zasnovan na podoben način ter opisuje pet kompetenc, ki so vsebinsko in opisno skladne z okvirjem DigComp, naslovi pa so bili prilagojeni, tako da poudarjajo pedagoški vidik ter bistvo okvirja DigCompEdu.



Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc



Informacijska in medijska pismenost

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter različne vrste vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da izkažejo potrebo po informacijah; poiščejo informacije in vire v digitalnih okoljih; jih organizirajo, obdelajo, analizirajo ter razložijo in primerjajo ter kritično ocenijo verodostojnost in zanesljivost njihovih virov.



Digitalno komuniciranje in sodelovanje

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo učinkovito in odgovorno rabo digitalnih tehnologij za komuniciranje, sodelovanje ter aktivno državljanstvo.



Izdelovanje digitalnih vsebin

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog in vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da se izrazijo prek digitalnih sredstev ter pustvarjajo in izdelujejo digitalne vsebine v različnih formatih. Prenos znanja o rabi avtorskih pravic in dovoljenj v povezavi z digitalnimi vsebinami, navajanju virov ter dodelitvi licenc.



Odgovorna raba

Zagotavljanje ukrepov za dobro počutje učencev v fizičnem, psihičnem in družbenem smislu med rabo digitalnih tehnologij. Opolnomočenje učencev pri upravljanju s tveganji ter varni in odgovorni rabi digitalnih tehnologij.



Digitalno reševanje problemov

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da prepoznajo in rešijo tehnične težave ali tehnološko znanje ustvarjalno uporabijo v novih situacijah.

TABELA 6: PODROČJE 6 – VODENJE IN PODPORA UČENCEM PRI PRIDOBIVANJU DIGITALNIH KOMPETENC

1. Poklicno delovanje

1.2 Organizacijsko komuniciranje

Raba digitalnih tehnologij za izboljšanje organizacijskega komuniciranja z učenci, starši in drugimi deležniki. Prispevanje k skupnemu razvoju in izboljšanju strategij organizacijskega komuniciranja.

1.2 Strokovno sodelovanje

Raba digitalnih tehnologij za sodelovanje z drugimi izobraževalci, skupna raba in izmenjava znanj ter izkušenj in sodelovanje pri inovacijah pedagoških praks.

1.3 Reflektivna praksa

Individualno in skupno razmišljanje, kritična ocena ter aktiven razvoj lastne digitalne pedagoške prakse in prakse izobraževalne skupnosti.

1.4 Digitalno stalno strokovno spopolnjevanje (DSSS)

Raba digitalnih virov in sredstev za stalen strokovni razvoj.

2. Digitalni viri

2.1 Izbiranje digitalnih virov

Prepoznavanje, vrednotenje in izbiranje digitalnih virov za poučevanje in učenje. Upoštevanje specifičnih učnih ciljev, konteksta, pedagoških pristopov in skupine učencev pri izbiri digitalnih virov ter načrtovanju njihove rabe.

2.2 Izdelovanje in poustvarjanje digitalnih virov

Poustvarjanje in nadgrajevanje obstoječih virov z odprtimi dovoljenji ter drugih virov, kjer je to dovoljeno. Izdelovanje ali soustvarjanje novih digitalnih izobraževalnih virov. Upoštevanje specifičnih učnih ciljev, konteksta, pedagoških pristopov in skupine učencev pri oblikovanju digitalnih virov ter načrtovanju njihove rabe.

2.3 Upravljanje, zaščita in deljenje digitalnih virov

Organizacija digitalnih vsebin ter zagotavljanje dostopa za učence, starše in druge izobraževalce. Učinkovita zaščita občutljivih digitalnih vsebin. Spoštovanje ter pravilna raba pravil o zasebnosti in avtorskih pravicah. Razumevanje rabe in podeljevanja pravic odprtih dovoljenj ter odprtih izobraževalnih virov, vključno s pogoji rabe.

3. Poučevanje in učenje

3.1 Poučevanje

Načrtovanje in vpeljava digitalnih naprav in virov v proces poučevanja za izboljšanje učinkovitosti učiteljevega pristopa. Ustrezno upravljanje in organizacija digitalnega poučevanja. Preizkušanje in razvoj novih oblik ter metod poučevanja.

3.2 Vodenje

Raba digitalnih tehnologij in storitev za izboljšanje komunikacije z učenci na individualni in skupni ravni znotraj in zunaj pouka. Raba digitalnih tehnologij za pravočasno in ciljno usmerjeno vodenje ter pomoč. Preizkušanje in razvoj novih oblik ter formatov za zagotavljanje vodenja in podpore.

3.3 Sodelovalno učenje

Raba digitalnih tehnologij za spodbujanje in izboljšanje sodelovanja učencev. Omogočanje rabe digitalnih tehnologij v okviru sodelovalnih nalog kot sredstva za izboljšanje komunikacije, sodelovanja ter sodelovalnega pridobivanja znanja.

3.4 Samouravnavanje učenja

Raba digitalnih tehnologij za podporo samouravnavanju učenja, ki učencem omogoča načrtovanje, spremljanje in razmišljanje o lastnem procesu učenja, dokazovanju napredka, izmenjavi vpogledov ter iskanju ustvarjalnih rešitev.

4. Vrednotenje

4.1 Strategije vrednotenja

Raba digitalnih tehnologij za formativno in sumativno vrednotenje. Podpora raznovrstnosti in ustreznosti formatov ter pristopov vrednotenja.

4.2 Analiza dokazov

Ustvarjanje, izbira ter kritična analiza in razlaga digitalnih dokazov o učenčevih dejavnostih, uspešnosti ter napredku za izboljšanje poučevanja in učenja.

4.3 Povratne informacije in načrtovanje

Raba digitalnih tehnologij za ciljno usmerjene in pravočasne povratne informacije učencem ter za prilagajanje strategij poučevanja in zagotavljanje ciljne podpore na podlagi dokazov, ustvarjenih s pomočjo digitalnih tehnologij. Pomoč učencem in staršem pri razumevanju dokazov, pridobljenih z digitalnimi tehnologijami, ter njihova raba pri sprejemanju odločitev.

5. Opolnomočenje učencev

5.1 Dostopnost in vključenost

Zagotavljanje dostopa do učnih virov in dejavnosti vsem učencem, vključno tistim s posebnimi potrebami. Upoštevanje in odziv na (digitalna) pričakovanja, sposobnosti, načine rabe ter napačne predstave učencev kot tudi kontekstualne, fizične ali kognitivne omejitve njihove rabe digitalnih tehnologij.

5.2 Diferenciacija in personalizacija

Raba digitalnih tehnologij za naslavljanje različnih učnih potreb učencev, kar učencem omogoči napredovanje na višje ravni in z različno hitrostjo ter izbiro lastnih učnih poti in ciljev.

5.3 Aktivno vključevanje učencev

Raba digitalnih tehnologij za spodbujanje aktivnega in ustvarjalnega sodelovanja učencev pri učnem predmetu. Raba digitalnih tehnologij pri pedagoških strategijah, ki spodbujajo učenčeve transversalne veščine, poglobljeno razmišljanje in ustvarjalno izražanje. Odpiranje učnega procesa novim temam, ki temeljijo na resničnem življenju in učence vključijo v praktične dejavnosti, znanstveno raziskovanje ali reševanja zapletenih problemov oziroma na druge načine povečujejo aktivno sodelovanje učencev pri zahtevnejših temah.

6. Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc

6.1 Informacijska in medijska pismenost

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da pokažejo informacijsko pismenost: poiščejo informacije in vire v digitalnih okoljih; organizirajo, obdelajo, analizirajo ter razložijo informacije; in primerjajo ter kritično ocenijo verodostojnost in zanesljivost informacij ter njihovih virov.

6.2 Digitalno komuniciranje in sodelovanje

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo učinkovito in odgovorno rabo digitalnih tehnologij za komuniciranje, sodelovanje ter aktivno državljanstvo.

6.3 Izdelovanje digitalnih vsebin

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog in vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da se izrazijo prek digitalnih sredstev ter poustvarjajo in izdelujejo digitalne vsebine v različnih formatih. Prenos znanja o rabi avtorskih pravic in licenc v povezavi z digitalnimi vsebinami, navajanju virov ter dodelitvi licenc.

6.4. Odgovorna raba

Zagotavljanje ukrepov za dobro počutje učencev v fizičnem, psihičnem in družbenem smislu med rabo digitalnih tehnologij. Opolnomočenje učencev pri upravljanju s tveganji ter varni in odgovorni rabi digitalnih tehnologij.

6.5 Digitalno reševanje problemov

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da prepoznajo in rešijo tehnične težave ali tehnološko znanje ustvarjalno uporabijo v novih situacijah.



DigCompEdu

Podrobna predstavitev okvirja

Kako lahko izobraževalci razvijejo digitalne kompetence?

To poglavje podrobneje opisuje, kaj pomeni biti digitalno kompetenten izobraževalec. Za vsako od 22 osnovnih kompetenc so poleg opisnika kompetence navedene tudi temeljne dejavnosti. Predlagan je model napredovanja po šestih ravneh, za katerega so navedene trditve, ki opisujejo ravni doseganja kompetenc in omogočajo samovrednotenje.

Terminologija

Opisnik kompetence

Vsebuje poimenovanje in kratek opis. Kratek opis, ki ga lahko sestavlja en ali več stavkov, jedrnato in celovito opisuje kompetenco ter služi kot glavna referenčna točka. Dejavnosti, ki ne ustrezajo opisu, niso del kompetence.



Dejavnosti

Seznam dejavnosti kot primerov določene kompetence, ki uporabnikom okvirja ponazarja, kakšne vrste dejavnosti pokriva kompetenca. Seznam ni popoln: pojasnjuje usmeritev in razsežnost kompetence, vendar je ne omejuje. Poleg tega lahko z razvojem digitalnih tehnologij in vzorcev rabe nekatere navedene dejavnosti postanejo neustrezne ali so seznamu dodane druge.

Napredovanje

Splošen opis načina, kako se posamezna kompetenca izkazuje na različnih ravneh doseganja kompetenc. Napredovanje je kumulativno v smislu, da vsak opisnik kompetence na višji ravni vključuje vse opisnike nižjih ravni. Napredovanje sledi logiki posamezne kompetence, ki se lahko razlikuje od logike drugih kompetenc.

Opisi ravni doseganja kompetenc

Opisi ravni doseganja kompetenc vsebujejo temeljne dejavnosti kompetence na vsaki ravni doseganja kompetenc in se stalno pregledujejo in dopolnjujejo, zato naj veljajo le kot ponazoritev uspešnosti napredovanja. Napredovanje po ravneh doseganja kompetenc je kumulativno, kar pomeni, da bi morala biti oseba, kompetentna na naprednejši ravni, sposobna opraviti dejavnosti na tej in na vseh nižjih ravneh.

Digitalne tehnologije

V tabelah se pojem digitalnih tehnologij uporablja kot nadpomenka za digitalne vire in naprave ter pomeni vsakršen digitalni vnos: programsko opremo (vključno z aplikacijami in igrami), strojno opremo (npr. tehnologije, ki se uporabljajo v razredu, ali mobilne naprave) ali digitalne vsebine oziroma podatke (vse vrste datotek, vključno s slikami ter zvočnimi in video posnetki). Več podrobnejših informacij o terminologiji, uporabljeni v tem poročilu, je na voljo v slovarju izrazov.

Model napredovanja

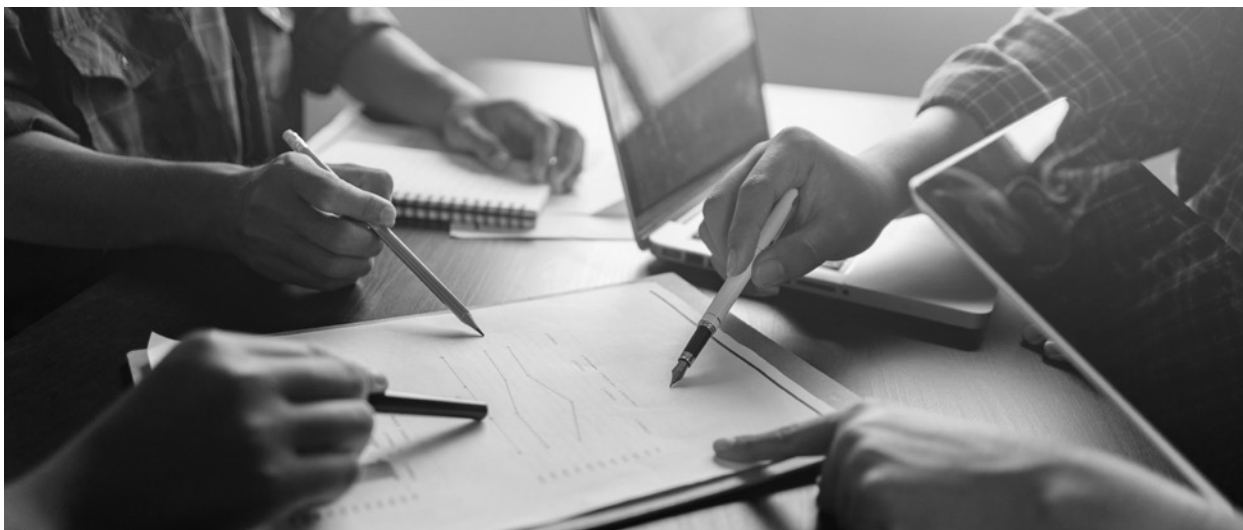
Namen predlaganega modela napredovanja je pomoč izobraževalcem pri razumevanju njihovih močnih in šibkih področij z opisom različnih stopenj ali ravni razvoja digitalnih kompetenc. Za lažjo uporabo so te ravni doseganja kompetenc razdeljene na šest ravni tako, kot je to postavljeno v Skupnem evropskem referenčnem okvirju za jezike – SEJO (Common European Framework of Reference for Languages - CEFR), in so označene v razponu od A1 do C2.

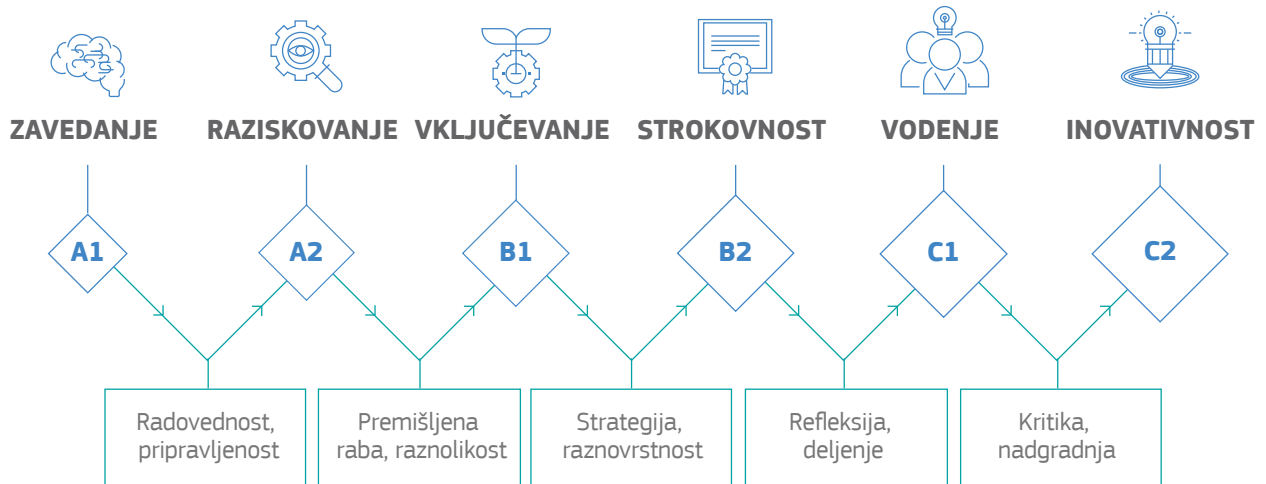
Razvrstitev po taksonomskih ravneh, ki jih ima tudi SEJO, prinaša več prednosti: taksonomske ravni SEJO so splošno znane in se že uporabljajo, zato izobraževalci lažje razumejo in ocenijo svoje osebne taksonomske ravni doseganja digitalnih kompetenc. Poleg tega uporaba le-teh prinaša skladnost evropskih okvirjev. S praktičnega vidika to pomeni, da lahko izobraževalci pri pisanju življenjepisa lažje ovrednotijo svojo raven za digitalne kompetence izobraževalcev, saj poznajo taksonomske ravni. Kar pa je še pomembneje, ker izobraževalci vedo, da se lahko njihove jezikovne kompetenčne ravni razlikujejo glede na to, ali gre za veščine poslušanja, govorjenja ali pisanja, jim bo lažje sprejeti, da morajo njihove digitalne kompetence ustrezati področju ter da lahko različna področja zahtevajo različne digitalne kompetence. Tako se jim bo pri razvoju kompetenc lažje osredotočiti na lastne specifične potrebe. Nenazadnje; s pojmovnega vidika referenčni okvir SEJO razdeli teh šest ravni v tri sklope, upoštevajoč dejstvo, da medtem ko so ravni A1 in A2, B1 in B2 ter C1 in C2 tesno povezane, obstaja kognitivni razkorak med ravnimi A2 in B1 ter B2 in C1. To

velja tudi za doseganje kompetenc v okvirju DigCompEdu.

Po drugi strani pa imajo te ravni tudi veliko pomanjkljivost: lahko delujejo strah vzbujajoče. Glavni cilj predlaganega modela napredovanja po okvirju DigCompEdu je podpora stalni strokovni rasti in ni mišljen kot normativni okvir ali orodje za ocenjevanje učinkovitosti. Ravno nasprotno, z opisom 22 kompetenc na šestih ravneh napredovanja želi izobraževalcem pomagati, da ugotovijo, kakšne so njihove trenutne kompetence, kaj so že dosegli ter kakšni naj bodo naslednji koraki, če želijo še naprej razvijati določeno kompetenco. Opisi ravni doseganja kompetenc so namenjeni potrditvi dosežkov in spodbujanju izobraževalcev pri razvoju njihovih kompetenc, tako da jim ponudijo majhne korake, ki jim bodo postopoma, en za drugim, pomagali povečati tako samozavest kot kompetentnost. Osrednji namen modela napredovanja je jasen prikaz različnih stopenj, skozi katere se vsaka osnovna kompetenca običajno razvije. Na podlagi tega lahko izobraževalci prepoznajo in se odločijo, kako delovati v smeri nadgrajevanja svojih kompetenc glede na svojo trenutno raven.

Da bi spodbudili izobraževalce k uporabi okvirja DigCompEdu kot orodja za njihov strokovni razvoj, smo ravni okvirja SEJO povezali z motivacijskimi opisniki vlog od *začetne ravni (A1)* do *ravni pobudništva (C2)*. Namen teh opisnikov je motivirati izobraževalce na vseh ravneh k cenjenju svojih dosežkov in želji po izboljševanju.





SLIKA 5: MODEL NAPREDOVANJA PO OKVIRJU DIGCOMPEDU

Te ravni in logika napredovanja so zasnovane na podlagi Bloomove nadgrajene taksonomije¹, s katero so dobro pojasnjene posamezne kognitivne ravni vsakega učnega procesa od »pomnjenja« in »razumevanja« do »uporabe« in »analize« ter na koncu »vrednotenja« in »izdelovanja«. Podobno na prvih dveh ravneh okvirja DigCompEdu, *začetni ravni (A1)* in *ravni raziskovanja (A2)*, izobraževalci usvojijo nove informacije ter razvijejo osnovne digitalne prakse; na naslednjih dveh ravneh, *ravni vključevanja (B1)* in *ravni strokovnosti (B2)*, izobraževalci uporabijo, nadgradijo ter razmislijo o svojih digitalnih praksah; na najvišjih ravneh, *ravni vodenja (C1)* in *ravni pobudništva (C2)*, pa prenesejo svoje znanje drugim, ocenjujejo obstoječe prakse ter razvijajo nove.

Oznake vsake kompetenčne ravni so bile izbrane tako, da zajamejo specifičen osrednji namen rabe digitalnih tehnologij za posamezno kompetenčno raven. Na primer: če je izobraževalec pri procesu poučevanja (področje 3) na *ravni vključevanja (B1)*, je njegov osrednji cilj v trenutni fazi razvoja digitalnih kompetenc vključevanje nabora digitalnih

tehnologij v poučevanje in učenje. To pomeni, da bo njegov naslednji korak v razvoju digitalnih kompetenc prehod na *raven strokovnosti (B2)*, ki vključuje povečanje samozavesti, boljše razumevanje tega kdaj, zakaj in katere digitalne tehnologije naj uporabi ter sposobnost najti ustrezne in inovativne rešitve, tudi tiste za zahtevnejše primere.

V tem smislu so opisniki povezani tudi z vrtilinami in vlogami izobraževalca znotraj strokovne skupnosti. Na primer: v skupini izobraževalcev, ki sodelujejo na skupnem projektu, je izobraževalec na *ravni vključevanja (B1)* najbolj primeren za iskanje novih zamisli in orodij, medtem ko je izobraževalec na *ravni strokovnosti (B2)* boljši pri odločitvah glede njihove vpeljave; izobraževalec na *ravni raziskovanja (A2)* lahko najbolj prepozna morebitne težave učencev pri rabi vključenih digitalnih tehnologij, vlogi izobraževalcev na *ravni vodenja (C1)* ali *ravni pobudništva (C2)* pa bi bili oblikovanje projekta na način, ki omogoča izkoriščanje inovativnega potenciala digitalnih tehnologij za izboljšanje učenja in opolnomočenje učencev.

1. Anderson, L.W., and D. Krathwohl (Eds.) (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Longman, New York.

Ravni doseganja kompetenc

Spodaj so navedeni splošni opisi posameznih ravni doseganja kompetenc:

Začetnik (A1):

Izobraževalci na začetni ravni se zavedajo potenciala digitalnih tehnologij za izboljšanje pedagoške in poklicne prakse, vendar imajo z digitalnimi tehnologijami zelo malo stika ter jih uporabljajo predvsem za pripravo učnih ur, administracijo ali organizacijsko komuniciranje. Pri razširitvi uporabe ter prenosu svojih obstoječih digitalnih kompetenc na pedagoško področje potrebujejo vodenje in spodbudo.

Raziskovalec (A2):

Izobraževalci na ravni raziskovanja se zavedajo potenciala digitalnih tehnologij in želijo poglobiti svoje znanje ter tako izboljšati pedagoško in poklicno prakso. Digitalne tehnologije so začeli uporabljati na določenih področjih digitalnih kompetenc, vendar pri tem ne uporabljajo celovitega ali doslednega pristopa, zato potrebujejo spodbudo, vpogled ter navdih na primer tako, da sledijo izobraževalcem in njihovemu vodenju v okviru sodelovanja ter izmenjave praks.

Vključevalec (B1):

Izobraževalci na ravni vključevanja preizkušajo digitalne tehnologije v različnih okoljih in za različne namene ter jih vključujejo v številne od svojih praks. Ustvarjalno jih uporabljajo za izboljšanje različnih vidikov svojega poklicnega delovanja ter si zelo želijo razširiti nabor praks. Obenem pa so še vedno v procesu razumevanja, katera orodja je najbolje uporabiti v določenih situacijah ter kako digitalne tehnologije prilagoditi učnim strategijam in metodam. Za prehod na strokovno raven potrebujejo le še malo več časa za preizkušanje in refleksijo, sodelovanje in spodbudo izobraževalcev ter izmenjavo znanja.

Strokovnjak (B2):

Izobraževalci za izboljšanje svojih poklicnih dejavnosti na ravni strokovnosti uporabljajo nabor digitalnih tehnologij samozavestno, ustvarjalno in kritično. Digitalne tehnologije za določene situacije izbirajo namensko ter poskušajo razumeti prednosti in pomanjkljivosti različnih digitalnih strategij. So radovedni in odprti novim zamislim, saj se zavedajo, da obstaja še veliko stvari, ki jih še niso preizkusili. Preizkušanje uporabljajo kot sredstvo za širitev, organizacijo ter utrjevanje svojih strategij. Pri inovacijah praks predstavljajo hrbtenico vsake izobraževalne organizacije.

Voditelj (C1):

Izobraževalci na ravni vodenja pri rabi digitalnih tehnologij sledijo doslednemu ter celovitemu pristopu za izboljšanje pedagoških in poklicnih praks. Pri tem uporabljajo širok nabor digitalnih strategij, med katerimi znajo izbrati najustreznejšo glede na vsako posamezno situacijo. O svojih praksah stalno razmišljajo ter jih nadgrajujejo. Sodelujejo z drugimi izobraževalci ter tako sledijo razvoju novosti in novim zamislim. So vir navdiha za druge ter nanje prenašajo svoje znanje.

Pobudnik (C2):

Izobraževalci na ravni pobudništva se sprašujejo o ustreznosti sodobnih digitalnih in pedagoških praks, pri katerih imajo sami vlogo voditeljev. Zanimajo jih omejitve ali pomanjkljivosti teh praks ter sledijo ciljem nadaljnjih inovacij v izobraževanju. Preizkušajo visoko inovativne ter zahtevne digitalne tehnologije in/ali razvijajo nove pedagoške pristope. Raven pobudništva doseže zelo malo izobraževalcev, ki z edinstvenimi kompetencami vpeljujejo inovacije ter so vzor mlajšim učiteljem.

Za vse kompetence velja kumulativno napredovanje po ravneh doseganja kompetenc, kar pomeni, da vsak opisnik višje ravni vključuje tudi vse opisnike nižjih ravni, razen prve, *začetne ravni (A1)*. Na primer: izobraževalec na *ravni strokovnosti (B2)* se lahko opiše tudi z vsemi izjavami na ravneh od A2 do B2, ne pa tudi z opisniki pod C1 in C2. *Začetna raven (A1)* se večinoma opisuje s pomanjkanjem določenih kompetenc, kot so znanje, veščine ali pristopi, prisotni na ravni A2 in drugih višjih ravneh. Tako so izobraževalci na *ravni raziskovanja (A2)* tisti, ki so že usvojili znanje oziroma premagali izzive *začetne ravni (A1)*.

Za vsako kompetenco se uporablja specifična logika nadgrajevanja, odvisno od značilnosti posamezne kompetence in načina, kako se kompetenca običajno razvije po doseženi višji ravni doseganja kompetenc. Kljub temu pa se za isto raven doseganja kompetenc uporabljajo nekatere skupne ključne besede za vse kompetence določenega področja. Te so navedene v Tabeli 8.



TABELA 8: RAVNI DOSEGANJA KOMPETENC DIGCOMPEDU PO PODROČJIH





01

Poklicno delovanje



Organizacijsko komuniciranje

Raba digitalnih tehnologij za izboljšanje komuniciranja z učenci, starši in drugimi deležniki. Prispevanje k skupnemu razvoju in izboljšanju strategij organizacijskega komuniciranja.

Dejavnosti

- ◆ Raba digitalnih tehnologij za zagotavljanje dodatnih učnih virov ter informacij za učence (in starše).
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za obveščanje učencev in staršev o organizacijskih postopkih, npr. pravilih, sestankih ali dogodkih.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za obveščanje učencev in staršev na individualni osnovi, npr. o napredku ter morebitnih težavah.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za komuniciranje z izobraževalci znotraj in zunaj organizacije..
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za komuniciranje z drugimi deležniki, povezanimi z izobraževalnim projektom, npr. vabila strokovnjakom ali obiski.
- ◆ Komuniciranje preko spletne strani organizacije ali izbranih digitalnih tehnologij, platform ali najetih storitev.
- ◆ Prispevanje vsebin za spletno stran organizacije ali digitalno učno okolje.
- ◆ Sodelovanje pri skupnem razvoju in izboljšavah strategij organizacijskega komuniciranja. .

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih tehnologij za komuniciranje</p>	<p>Redko uporabljam digitalne tehnologije za komuniciranje.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Zavedanje in osnovna raba digitalnih tehnologij za komuniciranje</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam za komuniciranje – na primer z učenci, starši, izobraževalci ali podpornim osebjem.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Učinkovita in odgovorna raba digitalnih tehnologij za komuniciranje</p>	<p>Uporabljam različne digitalne komunikacijske kanale ter orodja, odvisno od namena in konteksta komunikacije.</p> <p>Pri rabi digitalnih tehnologij za komuniciranje ravnam odgovorno in etično, npr. skladno z netiketo ter politiko sprejemljive rabe (PSU).</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Organizirana in odzivna raba digitalnih tehnologij za komuniciranje</p>	<p>Izbiram najustreznejše kanale, oblike in slog glede na namen in kontekst komunikacije.</p> <p>Svoje komunikacijske strategije prilagajam občinstvu.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Vrednotenje in razprava o komunikacijskih strategijah</p>	<p>Vrednotim, razmišljam ter sodelujem v razpravah o učinkoviti rabi digitalnih tehnologij za organizacijsko in individualno komuniciranje.</p> <p>Z rabo digitalnih tehnologij učencem in/ali staršem omogočam večjo preglednost administrativnih postopkov ter sprejemanje odločitev za prihodnost na podlagi informacij.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Razmišljanje o in preoblikovanje komunikacijskih strategij</p>	<p>Prispevam k razvoju povezane vizije ali strategije za učinkovito in odgovorno rabo digitalnih tehnologij za komuniciranje.</p>









Strokovno sodelovanje

Raba digitalnih tehnologij za sodelovanje z drugimi izobraževalci, skupna raba in izmenjava znanj ter izkušenj in sodelovanje pri inovacijah pedagoških praks.

Dejavnosti

- ◆ Raba digitalnih tehnologij za sodelovanje z drugimi izobraževalci pri določenem projektu ali nalogi.
- ◆ Raba strokovnih sodelovalnih omrežij za lasten strokovni razvoj.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za skupno rabo in izmenjavo znanj, virov ter izkušenj z izobraževalci in izobraževanci.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za sodelovalni razvoj izobraževalnih virov.
- ◆ Raba strokovnih sodelovalnih omrežij za raziskovanje ter razmišljanje o novih pedagoških praksah in metodah.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih tehnologij za sodelovanje</p>	<p>Redko uporabljam digitalne tehnologije za sodelovanje s sodelavci.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Zavedanje in osnovna raba digitalnih tehnologij za sodelovanje</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam za sodelovanje z izobraževalci znotraj organizacije, npr. pri določenem skupnem projektu ali izmenjavi vsebin, znanj in mnenj.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za skupno rabo in izmenjavo praks</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam za raziskovanje novih učnih virov ali metod ter za iskanje novih zamisli.</p> <p>Digitalne tehnologije uporabljam za skupno rabo in izmenjavo virov, ki jih uporabljam, svojega znanja ter mnenj z izobraževalci znotraj in zunaj organizacije.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za sodelovalno gradnjo znanja</p>	<p>Digitalne tehnologije aktivno uporabljam za izmenjavo zamisli in sodelovalni razvoj digitalnih virov.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za razmišljanje o ter izboljšanje praks in kompetenc</p>	<p>Vpoglede in vire, pridobljene v sodelovalnih omrežjih, uporabljam za pridobivanje povratnih informacij o lastnih kompetencah, za njihovo izboljšanje in za razširitev nabora lastnih digitalnih praks.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za vodenje in podporo inovativnih praks</p>	<p>Digitalne skupnosti uporabljam za pomoč drugim izobraževalcem pri razvoju njihovih digitalnih in pedagoških kompetenc.</p> <p>Digitalne skupnosti uporabljam za sodelovanje z izobraževalci pri inovacijah pedagoških praks.</p>









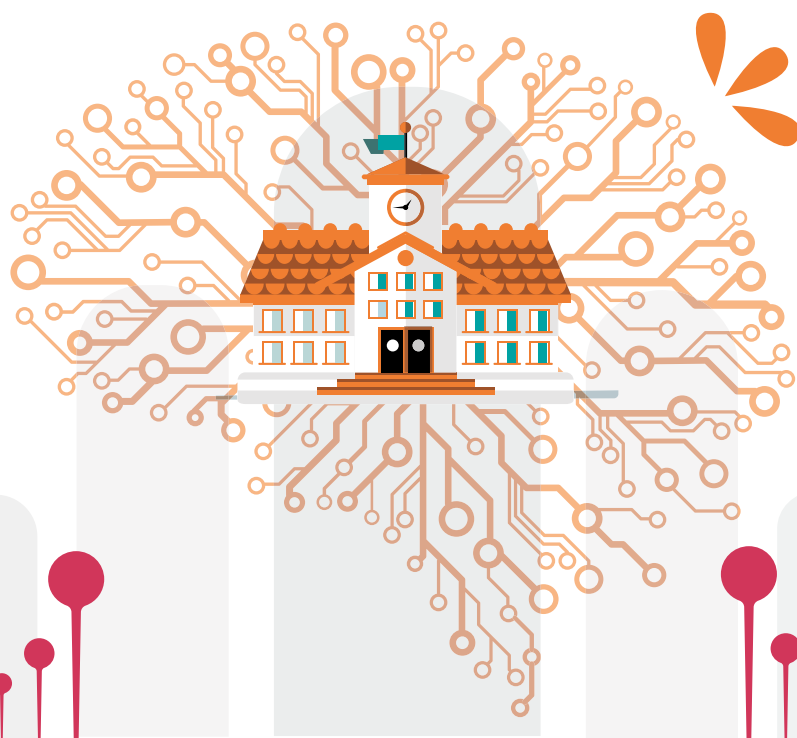
Reflektivna praksa

Individualno in skupno razmišljanje, kritična ocena ter aktiven razvoj lastne digitalne pedagoške prakse in prakse izobraževalne skupnosti.

Dejavnosti

- ◆ Kritično razmišljanje o lastni digitalni in pedagoški praksi.
- ◆ Prepoznavanje šibkih področij in iskanje možnosti za profesionalno rast.
- ◆ Iskanje pomoči za izboljšanje lastne digitalne in pedagoške prakse.
- ◆ Iskanje izobraževanja po lastni meri ter izrabljanje priložnosti za nenehno profesionalno rast.
- ◆ Stalna širitev in izboljšanje lastnega nabora digitalnih pedagoških praks.
- ◆ Pomoč drugim pri razvoju njihovih digitalnih pedagoških kompetenc.
- ◆ Kritično razmišljanje ter zagotavljanje povratnih informacij o digitalnih politikah in praksah na organizacijski ravni.
- ◆ Aktivno prispevanje k nadaljnemu razvoju organizacijskih praks, politik ter vizij o rabi digitalnih tehnologij.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Negotovost glede lastnih potreb razvoja</p>	<p>Zavedam se, da moram izboljšati svoje digitalne kompetence, vendar ne vem, kako in kje začeti.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Zavedanje lastnih potreb razvoja</p>	<p>Zavedam se tako svojih omejitev glede digitalnih kompetenc kot tudi potreb po usposabljanju.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Uporaba preizkušanja in vzajemnega učenja kot orodij za razvoj</p>	<p>Svoje digitalne pedagoške kompetence izboljšujem ter nadgrajujem s preizkušanjem in vzajemnim učenjem.</p> <p>Ustvarjalno preizkušam in razmišljam o novih pedagoških pristopih, ki jih omogočajo digitalne tehnologije.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Uporaba nabora virov za razvoj individualnih digitalnih in pedagoških praks</p>	<p>Aktivno sledim najboljšim praksam, izobraževanjem ali drugim smernicam za izboljšanje lastnih digitalnih pedagoških in širših digitalnih kompetenc.</p> <p>Vrednotim, razmišljam ter razpravljam z izobraževalci o tem, kako uporabiti digitalne tehnologije za inovacije in izboljšave izobraževalnih praks.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Sodelovalno presojanje in izboljšanje pedagoških praks na splošno</p>	<p>Sledim trenutnim raziskavam o inovativnem poučevanju ter ugotovitve raziskav vključujem v lastno prakso.</p> <p>Vrednotim, razmišljam ter sodelovalno razpravljam o politiki in organizacijski praksi rabe digitalnih tehnologij.</p> <p>Izobraževalcem nudim pomoč pri razvoju njihovih digitalnih kompetenc.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Inovacije izobraževalnih politik in praks</p>	<p>Razvijam, samostojno ali v sodelovanju z izobraževalci, vizijo ali strategijo za izboljšanje izobraževalnih praks z rabo digitalnih tehnologij.</p> <p>Razmišljam ter skupaj z izobraževalci in/ali raziskovalci vrednotim različne digitalne prakse, metode ter politike s ciljem razvoja inovativnih metod.</p>



Digitalno stalno strokovno spopolnjevanje

Raba digitalnih virov in sredstev za stalni strokovni razvoj.

Dejavnosti

- ◆ Raba svetovnega spleta za iskanje ustreznih priložnosti za izobraževanje in strokovni razvoj.
- ◆ Raba svetovnega spleta za nadgrajevanje lastnih predmetno-specifičnih kompetenc.
- ◆ Raba svetovnega spleta za spoznavanje novih pedagoških metod in strategij.
- ◆ Raba svetovnega spleta za iskanje in prepoznavanje digitalnih virov, ki podpirajo strokovni razvoj.
- ◆ Uporaba izmenjave v digitalnih strokovnih skupnostih kot orodja za strokovni razvoj.
- ◆ Izkoriščanje spletnih izobraževalnih priložnosti, npr. video vodičev, odprtih spletnih tečajev (MOOC), spletnih usposabljanj (webinarjev) itd.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij in okolij za zagotavljanje izobraževalnih priložnosti izobraževalcem.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba svetovnega spleta za nadgrajevanje kompetenc</p>	<p>Zelo redko ali sploh ne uporabljam svetovnega spleta za nadgrajevanje svojih kompetenc.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Raba svetovnega spleta za nadgrajevanje znanja</p>	<p>Svetovni splet uporabljam za nadgrajevanje svojih predmetno-specifičnih ali pedagoških kompetenc.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Raba svetovnega spleta za iskanje priložnosti za digitalno stalno strokovno spopolnjevanje</p>	<p>Svetovni splet uporabljam za iskanje ustreznih priložnosti za usposabljanje ter druge oblike strokovnega spopolnjevanja (npr. konference).</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Raziskovanje spletnih priložnosti za digitalno stalno strokovno spopolnjevanje</p>	<p>Svetovni splet uporabljam za strokovno spopolnjevanje, npr. s sodelovanjem na spletnih tečajih in spletnih usposabljanjih, pregledovanjem digitalnih izobraževalnih gradiv ter ogledom video vodičev.</p> <p>Uporabljam formalne in neformalne oblike izmenjave znotraj strokovnih spletnih skupnosti kot vire strokovnega spopolnjevanja.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Kritična in strateška raba svetovnega spleta za digitalno stalno strokovno spopolnjevanje</p>	<p>Spremljam različne priložnosti spletnega izobraževanja ter izbiram tiste, ki najbolj ustrezajo mojim razvojnim potrebam, učnemu slogu in časovnim omejitvam.</p> <p>Aktivno se udeležujem spletnih izobraževalnih priložnosti, prispevam k njihovim izboljšavam ter z zagotavljanjem povratnih informacij pomagam drugim pri izbiri najboljših možnosti.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba svetovnega spleta za zagotavljanje priložnosti za digitalno stalno strokovno spopolnjevanje izobraževalcev</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam pri svetovanju izobraževalcem glede inovativnih praks poučevanja, npr. v strokovnih skupnostih, na osebnih blogih ali z razvojem digitalnih izobraževalnih vsebin.</p>

A woman with long brown hair, wearing a black and white polka-dot top, is smiling and looking down at a laptop. She is in a meeting room with other people around a table. The image is overlaid with a green filter and a white diamond shape.

02

Digitalni viri









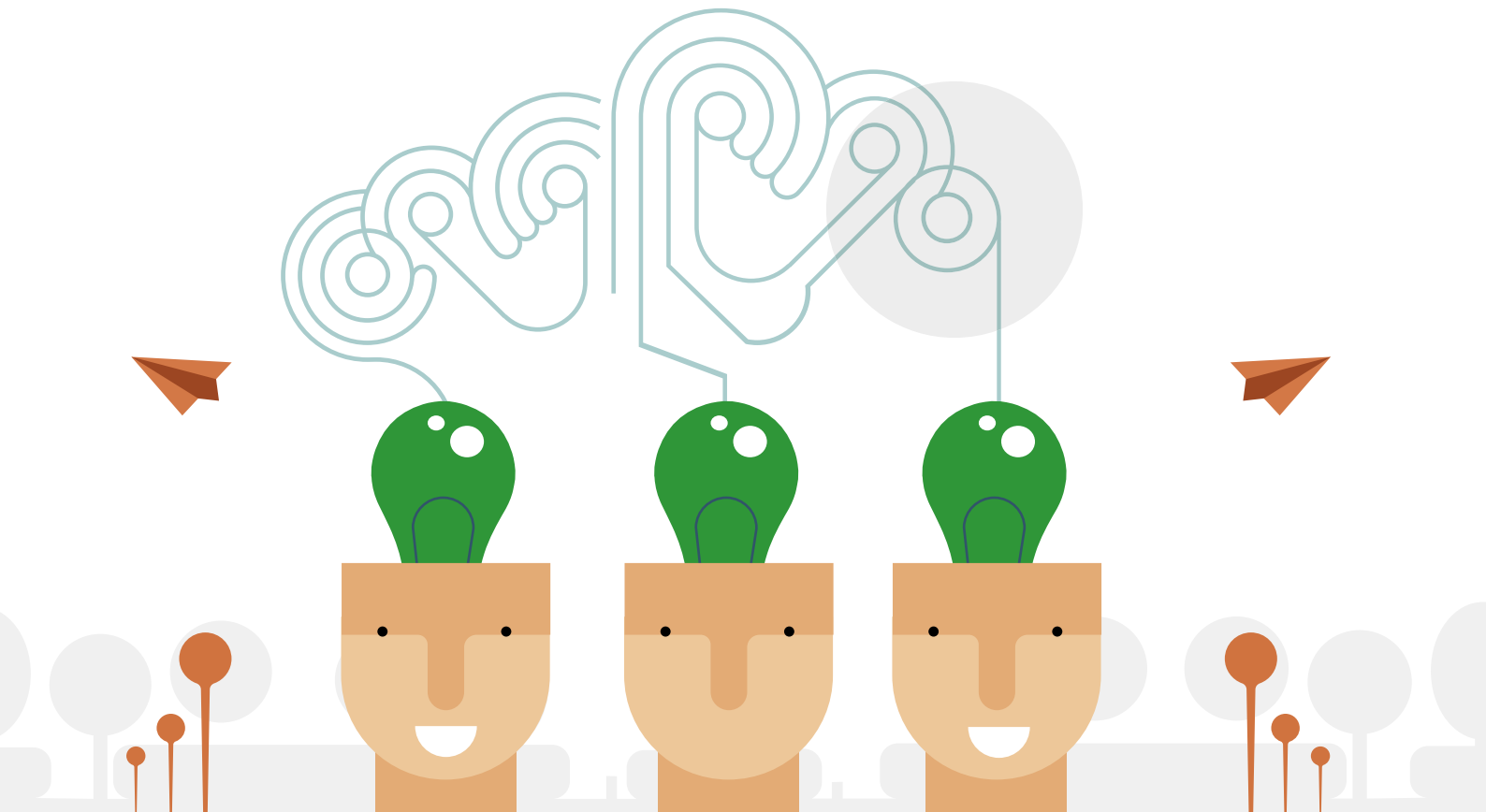
Izbiranje digitalnih virov

Prepoznavanje, vrednotenje in izbiranje digitalnih virov za podporo ter izboljšanje poučevanja in učenja. Upoštevanje specifičnih učnih ciljev, konteksta, pedagoških pristopov in skupine učencev pri izbiri digitalnih virov ter načrtovanju njihove rabe.

Dejavnosti

- ◆ Oblikovanje ustreznih strategij iskanja za prepoznavanje digitalnih virov za poučevanje in učenje.
- ◆ Izbiranje ustreznih digitalnih virov za poučevanje in učenje, upoštevajoč specifični učni kontekst ter učne cilje.
- ◆ Kritično vrednotenje verodostojnosti ter zanesljivosti digitalnih virov in sredstev.
- ◆ Upoštevanje morebitnih omejitev rabe ali ponovne rabe digitalnih virov (npr. avtorske pravice, datotečni tip, tehnične zahteve, zakonska določila, dostopnost).
- ◆ Vrednotenje uporabnosti digitalnih virov za doseganje učnih ciljev, kompetenčnih ravni posamezne skupine učencev ter izbranega pedagoškega pristopa.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba svetovnega spleta za iskanje virov</p>	<p>Zelo redko ali sploh ne uporabljam svetovnega spleta za iskanje virov za namene poučevanja in učenja.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Zavedanje in osnovna raba digitalnih tehnologij za iskanje virov</p>	<p>Uporabljam preproste strategije spletnega iskanja za iskanje digitalnih vsebin, primernih za poučevanje in učenje.</p> <p>Poznam splošno znane izobraževalne platforme, ki zagotavljajo vire za izobraževanje.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Prepoznavanje in vrednotenje ustreznih virov z uporabo osnovnih kriterijev</p>	<p>Svoje strategije iskanja prilagajam na podlagi pridobljenih rezultatov.</p> <p>Pri iskanju primernih virov uporabljam ustrezne kriterije za filtriranje rezultatov iskanja.</p> <p>Kakovost digitalnih virov vrednotim na podlagi osnovnih kriterijev, kot so mesto objave, avtorstvo ter povratne informacije drugih uporabnikov.</p> <p>Izbiram vire, za katere menim, da bodo privlačni mojim učencem – npr. video posnetke.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Prepoznavanje in vrednotenje ustreznih virov z uporabo zahtevnih kriterijev</p>	<p>Svoje strategije iskanja prilagajam tako, da z njimi poiščem vire, ki jih lahko pustvarim ter prilagodim, npr. z iskanjem in filtriranjem glede na vrsto dovoljenja, datoteke, po datumu, povratnih informacijah uporabnikov itd.</p> <p>Iščem aplikacije in/ali igre za svoje učence.</p> <p>Vrednotim zanesljivost digitalnih virov ter njihovo ustreznost za mojo skupino učencev in specifične cilje pouka.</p> <p>Nudim povratne informacije in priporočila o virih, ki jih uporabljam.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Celovito prepoznavanje in vrednotenje ustreznih virov z upoštevanjem vseh pomembnih vidikov</p>	<p>Poleg iskalnikov uporabljam tudi številne druge možnosti, npr. sodelovalne platforme, uradne repozitorije itd.</p> <p>Zanesljivost in ustreznost vsebin vrednotim na podlagi različnih kriterijev, pri čemer preverim tudi njihovo verodostojnost ter nepristranskost.</p> <p>Pri rabi virov med poukom jih opišem učencem – na primer tako, da poudarim, od kod izvirajo, ter njihovo morebitno pristranskost.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Spodbujanje rabe digitalnih virov v izobraževanju</p>	<p>Izobraževalcem nudim pomoč pri učinkovitih strategijah iskanja ter primernih repozitorijev in virov.</p> <p>Vzpostavljam lasten, ustrezno označen in ocenjen repozitorij (povezav do) virov ter ponudim dostop izobraževalcem.</p>



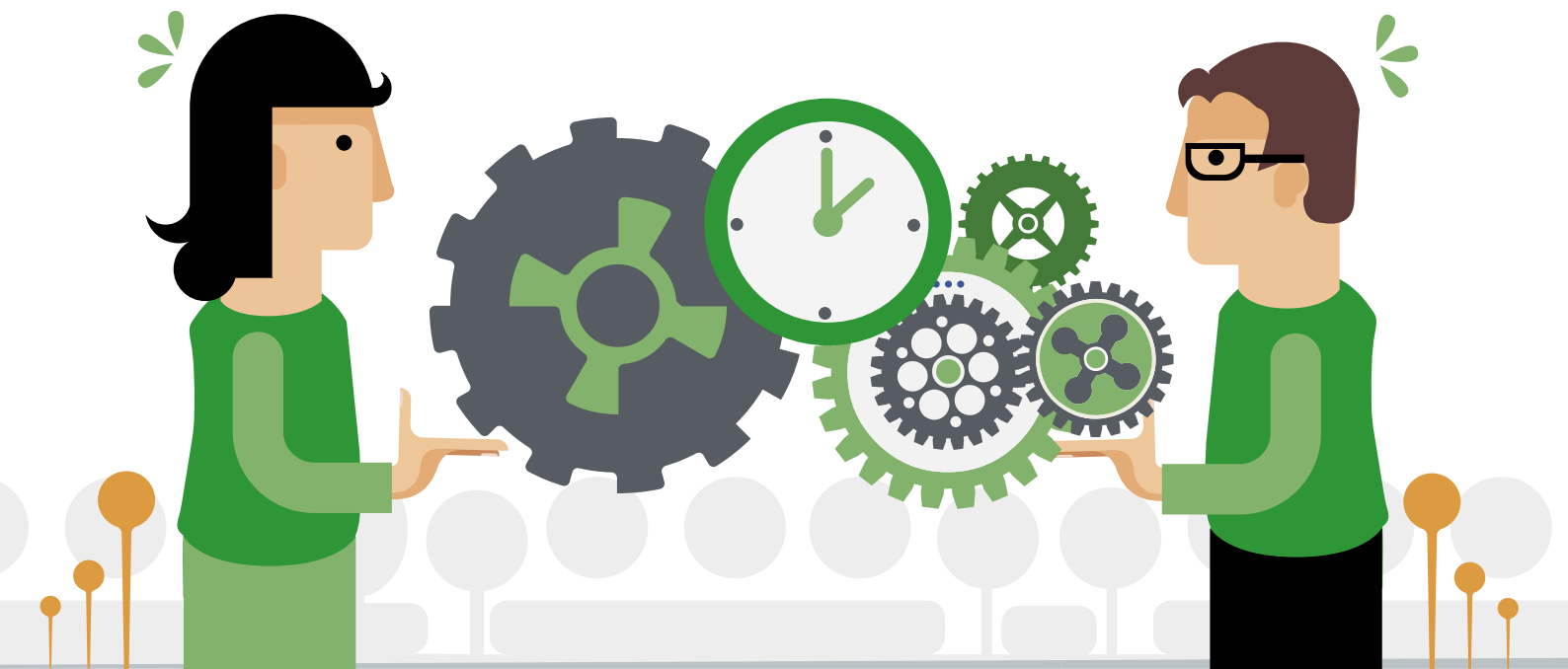
Izdelovanje in poustvarjanje digitalnih virov

Poustvarjanje in nadgrajevanje obstoječih virov z odprtimi dovoljenji ter drugih virov, kjer je to dovoljeno. Izdelava ali soustvarjanje novih digitalnih izobraževalnih virov. Upoštevanje specifičnih učnih ciljev, okoliščin, pedagoških pristopov in skupine učencev pri oblikovanju digitalnih virov ter načrtovanju njihove rabe.

Dejavnosti

- ◆ Poustvarjanje in urejanje obstoječih digitalnih virov, kjer je to dovoljeno.
- ◆ Združevanje in prepletanje obstoječih digitalnih virov ali njihovih delov, kjer je to dovoljeno.
- ◆ Izdelovanje novih digitalnih izobraževalnih virov.
- ◆ Sodelovalno izdelovanje digitalnih izobraževalnih virov.
- ◆ Upoštevanje specifičnih učnih ciljev, okoliščin, pedagoških pristopov ter skupine učencev pri prilagajanju ali izdelovanju digitalnih učnih virov.
- ◆ Razumevanje različnih licenc in pogojev rabe digitalnih virov ter posledic njihove ponovne rabe.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Izogibanje poustvarjanju digitalnih virov</p>	<p>Digitalne vire občasno uporabljam, vendar jih običajno ne poustvarjam niti ne izdelujem lastnih digitalnih virov.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Izdelovanje in poustvarjanje digitalnih virov z uporabo osnovnih orodij in strategij</p>	<p>Za izdelovanje in poustvarjanje, na primer preglednic ali kvizov, uporabljam programsko opremo.</p> <p>Izdelujem digitalne predstavitve v namene poučevanja.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Izdelovanje in poustvarjanje digitalnih virov z uporabo nekaterih naprednih možnosti</p>	<p>Pri izdelovanju digitalnih virov (npr. predstavitev) vključujem tudi animacije, povezave, večpredstavnostne vsebine ali interaktivne elemente.</p> <p>Digitalne učne vire, ki jih uporabljam, poustvarim tako, da vnesem nekatere osnovne spremembe, ter jih tako prilagodim učnim okoliščinam, npr. z urejanjem ali brisanjem nekaterih delov in prilagajanjem splošnih nastavitvev.</p> <p>Pri izbiranju, poustvarjanju, združevanju in izdelovanju digitalnih učnih virov upoštevam določene učne cilje.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Prilagajanje naprednih digitalnih virov konkretnemu učnemu kontekstu</p>	<p>V lastne, samoizdelane izobraževalne vire vključujem nabor interaktivnih elementov in iger.</p> <p>Obstoječe digitalne vire poustvarjam in združujem z namenom izdelave učnih dejavnosti, prilagojenih konkretnemu učnemu kontekstu ter cilju in tudi značilnostim skupine učencev.</p> <p>Poznam različne licence ter pogoje rabe digitalnih virov ter razumem dovoljenja, ki so mi dodeljena za poustvarjanje digitalnih virov.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Izdelovanje, soustvarjanje ter poustvarjanje digitalnih virov glede na učni kontekst z uporabo nabora naprednih strategij</p>	<p>Izdelujem in poustvarjam naprednejše ter interaktivne digitalne elemente, npr. interaktivne delovne liste, spletno vrednotenje, spletne sodelovalne učne dejavnosti (npr. wikije, bloge), igre, aplikacije in vizualizacije.</p> <p>Učne vire izdelujem v sodelovanju s sodelavci.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Izdelovanje zahtevnih, interaktivnih digitalnih virov</p>	<p>V podporo izobraževalnim ciljem učencev izdelujem lastne aplikacije ali igre.</p>









Upravljanje, zaščita in deljenje digitalnih virov

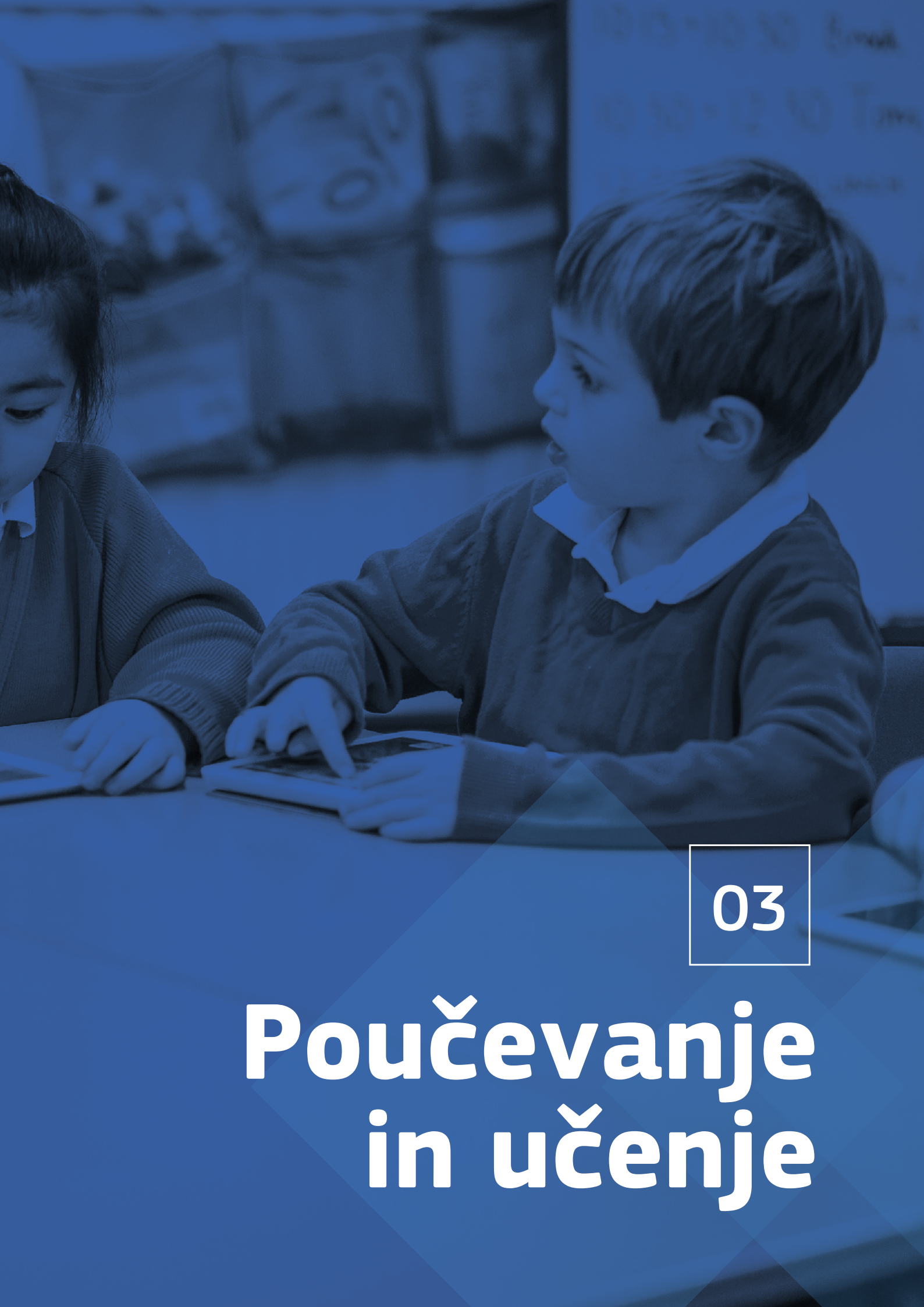
Organizacija digitalnih vsebin ter zagotavljanje dostopa za učence, starše in druge izobraževalce. Učinkovita zaščita občutljivih digitalnih vsebin. Spoštovanje ter upoštevanje pravil o zasebnosti in avtorskih pravicah. Razumevanje rabe in podeljevanje pravic odprtih dovoljenj ter odprtih izobraževalnih virov, vključno s pogoji rabe.

Dejavnosti

- ◆ Deljenje digitalnih virov v obliki povezav ali prilog, npr. v e-poštnih sporočilih.
- ◆ Deljenje digitalnih virov v digitalnih okoljih, na osebnih spletnih straneh, blogih ali spletnih straneh organizacij oz. institucij.
- ◆ Deljenje lastnih repozitorijev virov z drugimi, vključno z ustreznim upravljanjem dostopa in pravic.
- ◆ Spoštovanje morebitnih omejitev avtorskih pravic glede rabe, ponovne rabe in poustvarjanja digitalnih virov.
- ◆ Ustrezno navajanje virov pri deljenju ali objavi digitalnih virov, ki so zaščiteni z avtorskimi pravicami.
- ◆ Podeljevanje pravic (odprtih) dovoljenj za lastne digitalne vire.
- ◆ Zagotavljanje ukrepov za zaščito občutljivih podatkov in virov (npr. ocen učencev, izpitov).
- ◆ Deljenje administrativnih in z učenci povezanih podatkov s sodelavci, učenci ter starši, če je to primerno.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Nedeljenje digitalnih virov</p>	<p>Digitalne vire shranjujem in organiziram za lastno prihodnjo rabo.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Upravljanje virov z uporabo osnovnih strategij za deljenje</p>	<p>Izobraževalne vsebine delim v obliki e-poštnih prilog ali povezav.</p> <p>Zavedam se, da so nekateri viri, ki so dostopni na svetovnem spletu, zaščiteni z avtorskimi pravicami.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Učinkovito deljenje ter zaščita virov z uporabo osnovnih strategij za deljenje</p>	<p>Izobraževalne vsebine delim prek virtualnih učnih okolij ali z nalaganjem, povezavami ali vdelavo, na primer na spletnih straneh, namenjenih izobraževanju, ali na blogih.</p> <p>Zagotavljam učinkovito zaščito občutljivih vsebin, npr. izpitov in ocen učencev.</p> <p>Razumem pravila avtorskih pravic glede digitalnih virov (slik, besedil, zvočnih in video posnetkov), ki jih uporabljam za namene poučevanja.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Strokovno deljenje digitalnih virov</p>	<p>Digitalne vire delim tako, da jih vdelam v digitalna okolja.</p> <p>Zagotavljam učinkovito zaščito osebnih in občutljivih podatkov ter po potrebi omejim dostop do virov.</p> <p>Pravilno navajam digitalne vire, ki so zaščiteni z avtorskimi pravicami.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Digitalna objava lastnih digitalnih virov</p>	<p>Vzpostavljam celovite repozitorije digitalnih vsebin ter dostop do njih nudim učencem in drugim izobraževalcem.</p> <p>Za digitalne vire, ki jih objavljam na spletu, zagotovim ustrezne licence.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Strokovna objava lastnih digitalnih vsebin</p>	<p>Digitalnim virom, ki jih delim, dodam pojasnila ter omogočim drugim, da jih komentirajo, ocenijo, poustvarjajo, preurejajo in dopolnjujejo.</p>





03

Poučevanje in učenje









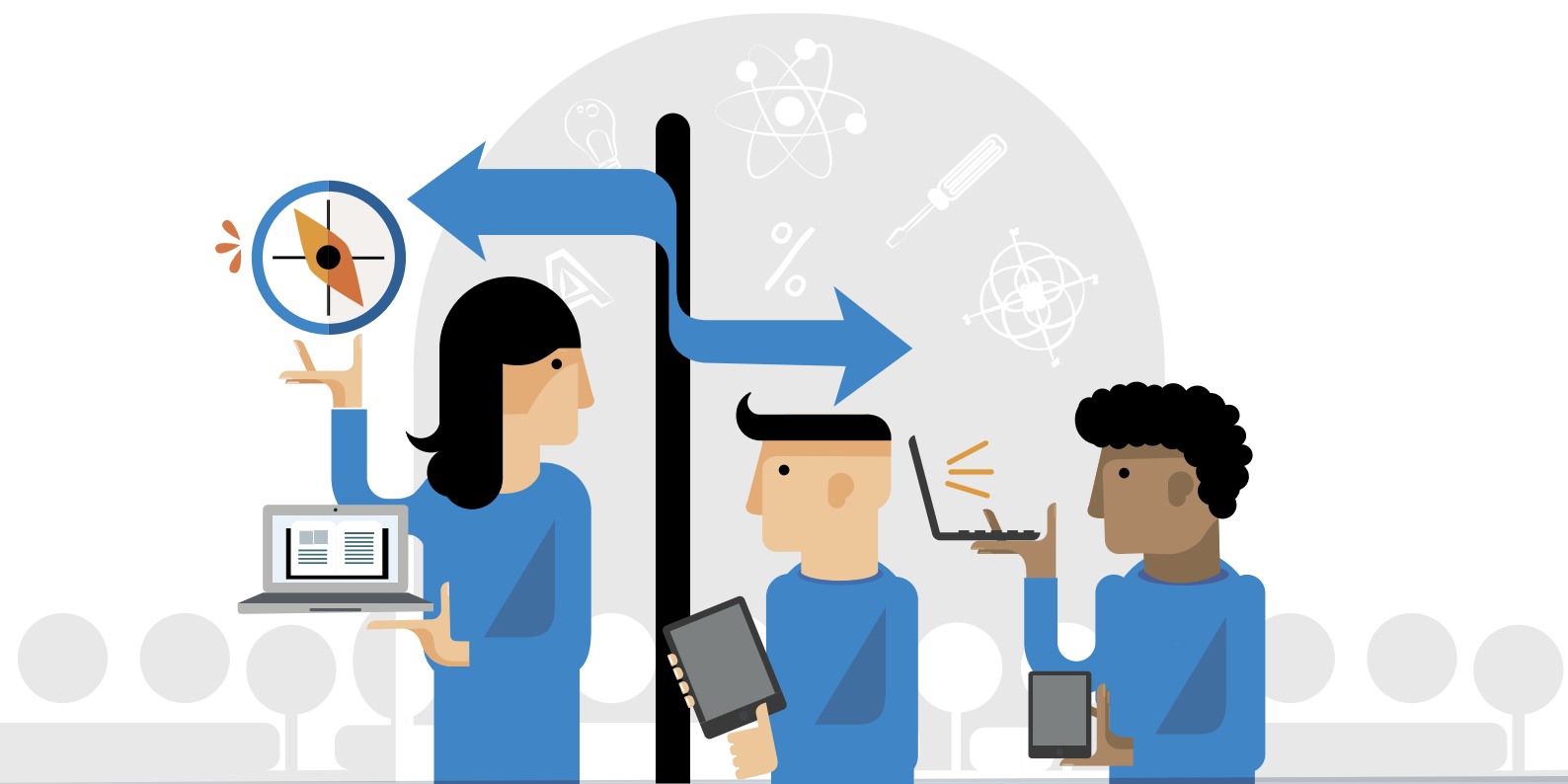
Poučevanje

Načrtovanje in vpeljava digitalnih naprav in virov v proces poučevanja za izboljšanje učinkovitosti učiteljevega pristopa. Ustrezno upravljanje in organizacija digitalne pedagoške prakse. Preizkušanje in razvoj novih oblik ter pedagoških metod poučevanja.

Dejavnosti

- ◆ Raba tehnologij med poukom kot podpora poučevanju, npr. interaktivne table, mobilne naprave.
- ◆ Organizacija učne ure na način, ki povezuje različne (v učitelja usmerjene in v učenca usmerjene) digitalne dejavnosti z namenom podpore uresničenju učnih ciljev.
- ◆ Priprava učnih ur, dejavnosti ter interakcij v digitalnem okolju.
- ◆ Organizacija in upravljanje vsebin, sodelovanja ter interakcij v digitalnem okolju.
- ◆ Upoštevanje načina, kako lahko digitalni pedagoški pristopi izobraževalca – bodisi neposredno ali v digitalnem okolju – zagotovijo najboljšo podporo uresničenju učnih ciljev.
- ◆ Razmišljanje o učinkovitosti in ustreznosti izbranih digitalnih pedagoških strategij ter odprto prilagajanje metod in strategij.
- ◆ Preizkušanje ter razvoj novih oblik in pedagoških metod poučevanja (npr. obrnjeno učenje).

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih tehnologij za poučevanje</p>	<p>Pri poučevanju zelo redko ali sploh ne uporabljam digitalnih naprav ali digitalnih vsebin.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Osnovna raba dostopnih digitalnih tehnologij za poučevanje</p>	<p>Uporabljam dostopne tehnologije za učilnice, npr. interaktivne table, projektorje, osebne računalnike.</p> <p>Digitalne tehnologije izbiram glede na učne cilje in okoliščine.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Premišljeno vključevanje dostopnih digitalnih tehnologij v proces poučevanja</p>	<p>Organiziram ter upravljam vključevanje digitalnih naprav (npr. učne tehnologije, naprav učencev) v proces poučevanja in učenja.</p> <p>Upravljam z vključevanjem digitalnih vsebin, npr. video posnetkov in interaktivnih dejavnosti v proces poučevanja ter učenja.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Namenska raba digitalnih tehnologij za izboljšanje pedagoških strategij</p>	<p>Pri vključevanju digitalnih tehnologij upoštevam učeče skupnosti ter načine interakcije.</p> <p>Pri poučevanju uporabljam digitalne tehnologije z namenom raznovrstnosti pristopov pedagoške prakse.</p> <p>Vzpostavljam učne ure ali druge oblike interakcij v digitalnem okolju.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Organizacija, spremljanje ter odprto prilagajanje rabe digitalnih tehnologij za izboljšanje pedagoške prakse</p>	<p>Učne ure pripravljam na način, ki povezuje različne (v učitelja usmerjene in v učenca usmerjene) digitalne dejavnosti z namenom čim boljše podpore uresničevanju učnih ciljev.</p> <p>Organiziram in upravljam vsebine, prispevke ter interakcije v digitalnem okolju.</p> <p>Stalno vrednotim učinkovitost izboljšav digitalne pedagoške prakse in v skladu s tem prilagodim svoje pristope.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za inovacije strategij poučevanja</p>	<p>Zagotavljam celovita izobraževanja ali učne module v digitalnem učnem okolju.</p> <p>Preizkušam ter razvijam nove oblike in metode poučevanja.</p>









Vodenje

Raba digitalnih tehnologij za izboljšanje komunikacije z učenci na individualni in skupni ravni med, pred in po pouku. Raba digitalnih tehnologij za pravočasno in ciljno usmerjeno vodenje ter pomoč. Preizkušanje in razvoj novih oblik ter formatov za zagotavljanje vodenja in podpore.

Dejavnosti

- ◆ Raba digitalnih komunikacijskih orodij za pravočasne odzive na vprašanja in izzive učencev, npr. pri domačih nalogah.
- ◆ Vzpostavitev učnih dejavnosti v digitalnih okoljih na podlagi predvidenih potreb učencev po vodenju ter odziv na te potrebe.
- ◆ Interakcija z učenci v sodelovalnih digitalnih okoljih.
- ◆ Digitalno spremljanje vedenja učencev med poukom ter zagotavljanje vodenja po potrebi.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za oddaljeno spremljanje napredka učencev, posredovanje po potrebi ter hkratno omogočanje samouravnavevanja učenja.
- ◆ Preizkušanje in razvoj novih oblik ter formatov za zagotavljanje vodenja in podpore z rabo digitalnih tehnologij.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih tehnologij za interakcijo z učenci</p>	<p>Za komuniciranje z učenci zelo redko ali sploh ne uporabljam digitalnih kanalov, npr. e-pošte.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Uporaba osnovnih digitalnih strategij za interakcijo z učenci</p>	<p>Digitalne tehnologije, npr. e-pošto ali klepet, uporabljam za odgovore na vprašanja ali dvome učencev, npr. pri domačih nalogah.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za izboljšanje interakcije z učenci</p>	<p>Za odgovore na vprašanja in izzive učencev uporabljam najpogostejše digitalne komunikacijske kanale.</p> <p>Pogosto sem v stiku z učenci ter odgovarjam na njihove težave in vprašanja.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za izboljšanje spremljanja in vodenja</p>	<p>Z učenci komuniciram v sodelovalnih digitalnih okoljih, ki jih uporabljam, ter pri tem spremljam njihovo ravnanje in po potrebi zagotavljam individualno vodenje ter podporo.</p> <p>Preizkušam nove oblike ter načine za zagotavljanje vodenja in podpore z rabo digitalnih tehnologij.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Strateška in namenska raba digitalnih tehnologij za zagotavljanje vodenja ter podpore</p>	<p>Pri pripravi učnih dejavnosti v digitalnih okoljih predvidim potrebe učencev po vodenju ter se nanje odzovem – npr. z zavihkom Pomoč ali Najpogosteje zastavljena vprašanja ali z video vodiči.</p> <p>Pri vpeljavi digitalnih učnih dejavnosti v pouk zagotovim, da imam možnost (digitalnega) spremljanja vedenja učencev, kar mi omogoča, da jim po potrebi nudim vodenje.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za inovacije vodenja</p>	<p>Razvijam nove oblike ter načine za zagotavljanje vodenja in podpore z rabo digitalnih tehnologij.</p>









Sodelovalno učenje

Raba digitalnih tehnologij za spodbujanje in izboljšanje sodelovanja učencev. Omogočiti učencem rabo digitalnih tehnologij v okviru sodelovalnih nalog kot sredstev za izboljšanje komunikacije, sodelovanja ter sodelovalnega usvajanja znanja.

Dejavnosti

- ◆ Vpeljava sodelovalnega dela, pri katerem se uporabljajo digitalne naprave ali digitalni viri.
- ◆ Vpeljava sodelovalnega dela v digitalno okolje, npr. z uporabo blogov, wikijev in sistemov za samouravnavanje učenja.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za sodelovalno učenje.
- ◆ Spremljanje in vodenje učencev pri sodelovalnem učenju v digitalnih okoljih.
- ◆ Od učencev zahtevati, da svoje načine sodelovanja predstavijo v digitalni obliki ter jim pri tem nuditi pomoč.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za vrstniško vrednotenje ter podporo samouravnavanju učenja in sodelovalnemu učenju.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za preizkušanje novih oblik in načinov sodelovalnega učenja.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih tehnologij pri sodelovalnem delu</p>	<p>Zelo redko ali nikoli ne razmišljam o tem, kako bi lahko učenci uporabljali digitalne tehnologije pri sodelovalnem delu ali nalogah.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Spodbujanje učencev k rabi digitalnih tehnologij pri njihovem sodelovalnem delu</p>	<p>Pri vpeljavi sodelovalnih dejavnosti ali projektov učence spodbujam k rabi digitalnih tehnologij za podporo njihovem delu – npr. za spletno iskanje ali predstavitev dosežkov.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Vpeljava digitalnih tehnologij v zasnovano sodelovalnega dela</p>	<p>Pripravljam ter vpeljujem sodelovalne dejavnosti, pri katerih učenci uporabljajo digitalne tehnologije za sodelovalno delo, npr. za iskanje in izmenjavo informacij.</p> <p>Od učencev pričakujem, da svoje sodelovalno delo dokumentirajo z rabo digitalnih tehnologij, npr. v obliki digitalnih predstavitev, video posnetkov ali objav na blogih.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Raba digitalnih okolij za podporo sodelovalnemu učenju</p>	<p>Vzpostavljam sodelovalno delo v digitalnem okolju, npr. na blogih, wikijih, v spletnih učilnicah Moodle ter virtualnih učnih okoljih.</p> <p>Spremljam in vodim načine sodelovanja učencev v digitalnih okoljih.</p> <p>Digitalne tehnologije uporabljam tako, da učencem omogočim deljenje in povratne informacije izobraževalcev tudi pri individualnih nalogah.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Raba digitalnih okolij za sodelovalno učenje učencev ter vrstniško vrednotenje</p>	<p>Pripravljam in upravljam različne sodelovalne učne dejavnosti, pri katerih učenci uporabljajo nabor tehnologij za sodelovalno raziskovanje, dokumentiranje ugotovitev ter razmišljanje o lastnem učenju tako v fizičnem kot virtualnem učnem okolju.</p> <p>Digitalne tehnologije uporabljam za vrstniško vrednotenje ter podporo samournavnanju učenja in sodelovalnemu učenju.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za inovacije sodelovalnega dela učencev</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam za iskanje novih oblik sodelovalnega učenja.</p>









Samouravnavanje učenja

Raba digitalnih tehnologij za podporo samouravnavanja učenja, ki učencem omogoča načrtovanje, spremljanje in razmišljanje o lastnem procesu učenja, dokaz o napredku, izmenjavo vpogledov ter iskanje ustvarjalnih rešitev.

Dejavnosti

- ◆ Raba digitalnih tehnologij (npr. blogov, dnevnikov, načrtovalnih orodij), ki učencem omogoča načrtovanje lastnega procesa učenja.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij, ki učencem omogoča zbiranje dokazov o napredku ter beleženje napredka, npr. z zvočnimi in video posnetki ali slikami.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij (npr. e-listovnikov, blogov za učence), ki učencem omogoča beleženje in predstavitev lastnega dela.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij, ki učencem omogoča razmišljanje o ter samovrednotenje lastnega učnega procesa.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih tehnologij za samournavanje učenja</p>	<p>Zelo redko ali sploh ne razmišljam o tem, kako bi lahko učenci uporabljali digitalne tehnologije pri samouravnanih učnih dejavnostih ali nalogah.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Spodbujanje učencev k rabi digitalnih tehnologij za samournavanje učenja</p>	<p>Učence spodbujam k rabi digitalnih tehnologij za podporo lastnih individualnih učnih dejavnosti in nalog – npr. za pridobivanje informacij ali predstavitev rezultatov.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Vpeljava digitalnih tehnologij v zasnovo samournavanja učenja</p>	<p>Učence spodbujam k rabi digitalnih tehnologij za zbiranje dokazov o napredku ter beleženje napredka – npr. za snemanje zvočnih ali video posnetkov ter pripravo slik in besedil.</p> <p>Z rabo digitalnih tehnologij (npr. e-portfeljev, blogov za učence) učencem omogočim, da beležijo in predstavijo svoje delo.</p> <p>Digitalne tehnologije uporabljam za samovrednotenje učencev.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Raba digitalnih okolij za celovito podporo samournavanja učenja</p>	<p>Z digitalnimi tehnologijami ali okolji (npr. e-listovniki, blogi, dnevniki, načrtovalnimi orodji) učencem omogočam upravljanje in dokumentiranje vseh stopenj njihovega učnega procesa – npr. za načrtovanje, pridobivanje informacij, dokumentiranje, razmišljanje ter samovrednotenje.</p> <p>Učencem pomagam pri razvoju, uporabi ter preverjanju ustreznih kriterijev za samovrednotenje s podporo digitalnih tehnologij.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Kritično razmišljanje o digitalnih strategijah za spodbujanje samournavanja učenja</p>	<p>Razmišljam o ustreznosti lastnih digitalnih strategij za spodbujanje samournavanja učenja ter jih stalno izboljšujem.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Razvoj novih digitalnih oblik in/ali pedagoških pristopov za samournavanje učenja</p>	<p>Razvijam nove digitalne oblike in/ali pedagoške pristope za spodbujanje samournavanja učenja.</p>





04

Vrednotenje









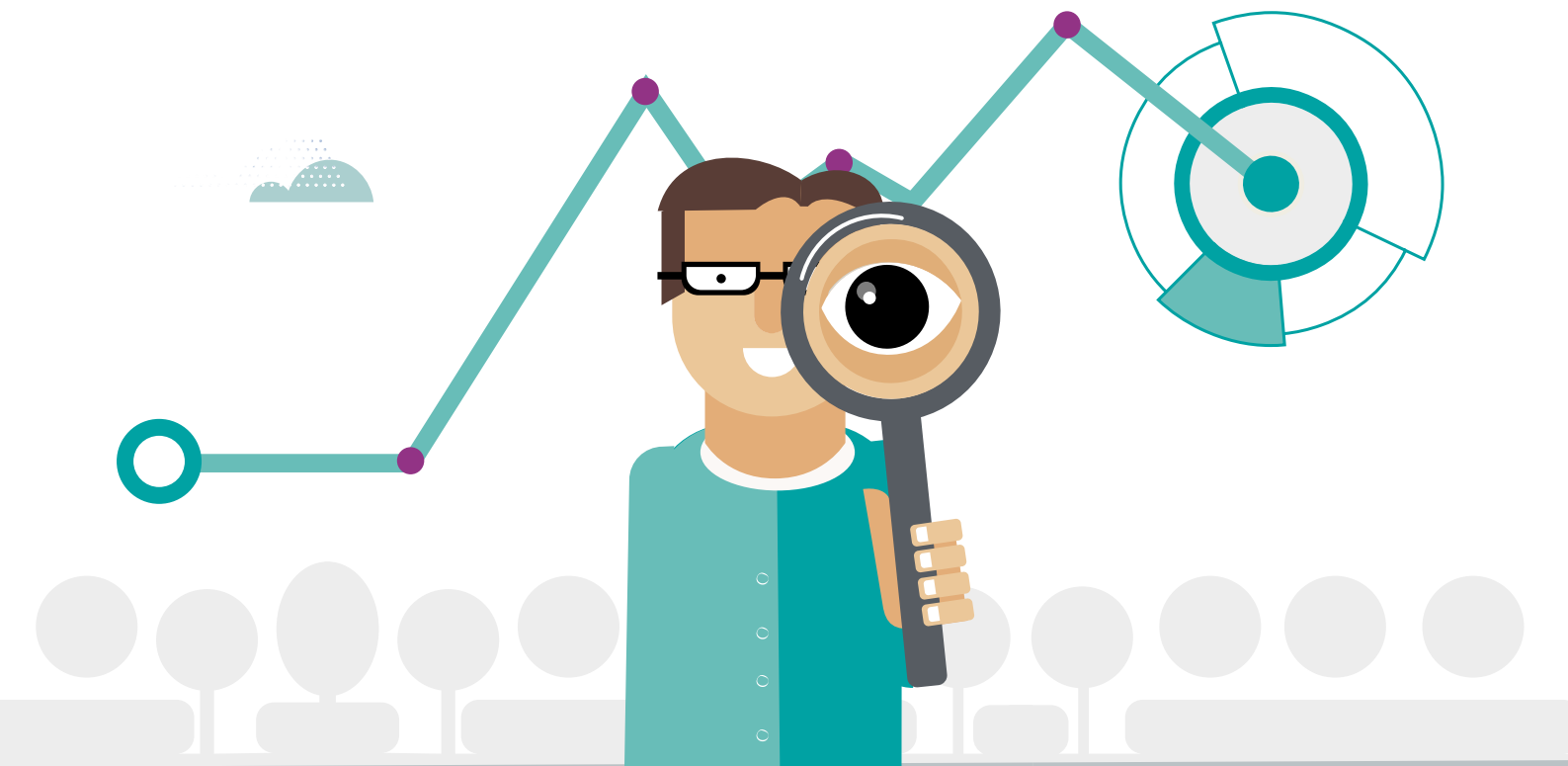
Strategije vrednotenja

Raba digitalnih tehnologij za formativno in sumativno spremljanje in preverjanje. Podpora raznovrstnosti in ustreznosti načinov ter pristopov vrednotenja.

Dejavnosti

- ◆ Raba digitalnih orodij za vrednotenje za spremljanje učnega procesa ter pridobivanje informacij o napredku učencev.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za izboljšanje strategij formativnega spremljanja in preverjanja, npr. uporaba osebnih odzivnih sistemov, kvizov in iger.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za izboljšanje sumativnega spremljanja in preverjanja npr. z računalniško podprtimi testi, vpeljavo zvočnih ali video posnetkov (npr. pri učenju jezikov), simulacijami ali predmetno-specifičnimi digitalnimi tehnologijami kot okolji s testi.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za gradnjo platform z nalogami za učence in njihovo vrednotenje, npr. e-listovnikov.
- ◆ Raba različnih digitalnih ter drugih oblik vrednotenja ter poznavanje njihovih prednosti in pomanjkljivosti.
- ◆ Kritično razmišljanje o ustreznosti pristopov digitalnega vrednotenja ter temu primerno prilagajanje strategij.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih tehnologij za vrednotenje</p>	<p>Zelo redko ali sploh ne uporabljam digitalnih oblik vrednotenja.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Vključevanje digitalnih tehnologij v tradicionalne strategije vrednotenja</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam za izdelavo nalog za vrednotenje, ki so nato opravljene v papirni obliki.</p> <p>Naloge za vrednotenje pripravljam tako, da učenci pri njihovem reševanju v podporo uporabljajo tudi digitalne tehnologije.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Raba ter poustvarjanje obstoječih digitalnih orodij in oblik vrednotenja</p>	<p>Nekatere od obstoječih digitalnih tehnologij uporabljam za formativno in sumativno spremljanje in preverjanje, npr. digitalne kvize, e-portfelje ter igre.</p> <p>Digitalna orodja prilagajam svojim specifičnim ciljem vrednotenja, npr. pri izdelavi testov uporabljam digitalni sistem testiranja.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Strateška raba nabora digitalnih oblik vrednotenja</p>	<p>Pri formativnem spremljanju in preverjanju uporabljam nabor programske opreme, orodij ter pristopov za e-vrednotenje tako pri pouku kot za učenčevo domačo uporabo.</p> <p>Med različnimi oblikami vrednotenja izberem tisto, ki najbolj ustreza naravi učnih rezultatov, ki bodo vrednoteni.</p> <p>Izdelujem digitalno vrednotenje, ki je veljavno in zanesljivo.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Celovito in kritično izbiranje, izdelovanje ter prilagajanje digitalnih oblik vrednotenja</p>	<p>Uporabljam različne digitalne in analogne oblike vrednotenja, ki so skladne z vsebinskimi in tehnološkimi standardi, ter poznam njihove prednosti in pomanjkljivosti.</p> <p>Kritično razmišljam o lastni rabi digitalnih tehnologij za vrednotenje ter temu primerno prilagajam svoje strategije.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Razvoj inovativnih oblik vrednotenja z rabo digitalnih tehnologij</p>	<p>Razvijam nove digitalne oblike vrednotenja, ki odražajo inovativne pedagoške pristope ter omogočajo vrednotenje transverzalnih veščin.</p>







Analiza dokazov

Ustvarjanje, izbira ter kritična analiza in razlaga digitalnih dokazov o učenčevih dejavnostih, uspešnosti ter napredku za izboljšanje poučevanja in učenja.

Dejavnosti

- ◆ Zasnova in vpeljava učnih dejavnosti za pridobivanje podatkov o dejavnostih ter napredku učencev.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za beleženje, primerjavo ter prikaz podatkov o napredku učencev.
- ◆ Zavedanje, da dejavnosti učencev v digitalnih okoljih ustvarjajo podatke, ki lahko vplivajo na poučevanje in učenje.
- ◆ Analiza ter razlaga dostopnih dokazov o dejavnostih in napredku učencev, vključno s podatki, ustvarjenimi z uporabljenimi digitalnimi tehnologijami.
- ◆ Upoštevanje, združevanje ter vrednotenje različnih virov dokazov o napredku in dosežku učencev.
- ◆ Kritično vrednotenje razpoložljivih dokazov, ki vplivajo na poučevanje in učenje.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih tehnologij za spremljanje napredka učencev</p>	<p>Zelo redko ali sploh ne pogledam digitalnih zapisov podatkov, da bi razumel učenčeve dosežke.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Vrednotenje osnovnih podatkov o dejavnosti in dosežkih učencev</p>	<p>Administrativne podatke (npr. prisotnost) ter podatke o dosežkih učencev (npr. ocene) vrednotim za individualne povratne informacije ter usmerjeno posredovanje.</p> <p>Zavedam se, da se lahko orodja digitalnega vrednotenja (npr. kvizi, glasovalni sistemi) uporabijo v procesu poučevanja za pridobivanje pravočasnih povratnih informacij o napredku učencev.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Vrednotenje nabora digitalnih podatkov za poučevanje</p>	<p>Podatke, pridobljene na podlagi digitalnega vrednotenja, vrednotim za poučevanje in učenje.</p> <p>Zavedam se, da mi podatki o dejavnostih učencev, zapisani v digitalnih okoljih, ki jih uporabljam skupaj z učenci, lahko pomagajo spremljati njihov napredek ter jim zagotoviti pravočasne povratne informacije in pomoč.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Strateška raba digitalnih orodij za ustvarjanje podatkov</p>	<p>Digitalne tehnologije (npr. kvize, glasovalne sisteme, igre) uporabljam v procesu poučevanja za pridobivanje pravočasnih povratnih informacij o napredku učencev.</p> <p>Uporabljam orodja za analizo podatkov, ki so na voljo v digitalnih okoljih, ki jih uporabljam za spremljanje in vizualizacijo dejavnosti.</p> <p>Dostopne podatke in dokaze uporabim za boljše razumevanje potreb posameznih učencev po podpori.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Raba digitalnih podatkov za razmišljanje o učnih vzorcih in strategijah poučevanja</p>	<p>Stalno spremljam digitalne dejavnosti ter sproti razmišljam o digitalno zapisanih podatkih učencev, kar mi omogoča pravočasno prepoznavanje in odziv na kritično vedenje ter izzive posameznikov.</p> <p>Podatke, pridobljene z različnimi digitalnimi tehnologijami, ki jih uporabljam, vrednotim in združujem z namenom razmišljanja o učinkovitosti ter primernosti različnih strategij poučevanja in učnih dejavnosti tako v splošnem smislu kot za potrebe določenih skupin učencev.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Inovativno ustvarjanje in vrednotenje podatkov</p>	<p>V svoje digitalne dejavnosti vpeljujem napredno zbiranje podatkov in vizualizacijske metode – npr. na podlagi učnih analitik.</p> <p>Kritično vrednotim in razpravljam o vrednosti ter veljavnosti različnih podatkovnih virov kot tudi o ustreznosti uveljavljenih metod analize podatkov.</p>









Povratne informacije in načrtovanje

Raba digitalnih tehnologij za zagotavljanje ciljno usmerjenih in pravočasnih povratnih informacij učencem ter za prilagajanje strategij poučevanja. Zagotavljanje ciljne podpore na podlagi dokazov, pridobljenih s pomočjo digitalnih tehnologij. Pomoč učencem in staršem pri razumevanju dokazov, pridobljenih z digitalnimi tehnologijami, ter njihova raba pri sprejemanju odločitev.

Dejavnosti

- ◆ Raba digitalnih tehnologij za vrednotenje in zagotavljanje povratnih informacij o elektronsko posredovanih nalogah.
- ◆ Raba sistemov za upravljanje vrednotenja za izboljšanje učinkovitosti zagotavljanja povratnih informacij.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij za spremljanje napredka učencev ter po potrebi zagotavljanje podpore.
- ◆ Prilagajanje praks poučevanja in vrednotenja na podlagi podatkov, pridobljenih z rabo digitalnih tehnologij.
- ◆ Zagotavljanje osebnih povratnih informacij ter prilagojene podpore učencem na podlagi podatkov, pridobljenih z rabo digitalnih tehnologij.
- ◆ Omogočanje učencem, da vrednotijo ter razlagajo rezultate formativnega in sumativnega vrednotenja, samovrednotenja ter vrstniškega vrednotenja.
- ◆ Pomoč učencem pri prepoznavanju področij, kjer lahko napredujejo, ter skupni razvoj načrtov učenja za ta področja.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij, ki učencem in/ali staršem omogoča redno spremljanje napredka ter sprejemanje odločitev o prihodnjih učnih prednostnih ciljih, izbirnih predmetih ali nadaljnjem študiju na podlagi zanesljivih informacij.

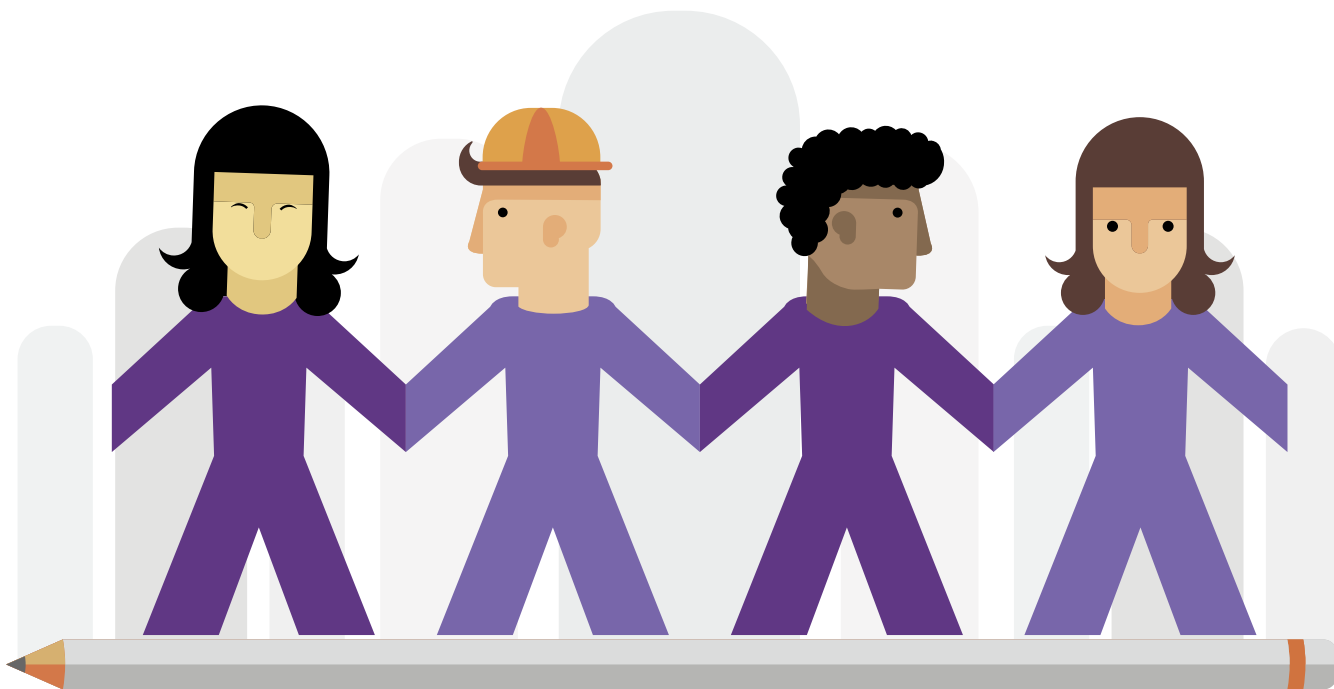
Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih podatkov za posredovanje povratne informacije ter načrtovanje</p>	<p>Ne zavedam se, kako mi lahko digitalne tehnologije pomagajo pri zagotavljanju povratnih informacij učencem ali prilagajanju lastnih strategij poučevanja.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za pripravo povratnih informacij</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam za pregled napredka učencev, na podlagi katerega nudim povratne informacije in svetujem.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za zagotavljanje povratnih informacij</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam za vrednotenje ter zagotavljanje povratnih informacij o posredovanih nalogah.</p> <p>Učencem in/ali staršem pomagam pri dostopu do informacij o dosežkih učencev s pomočjo digitalnih tehnologij.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Raba digitalnih podatkov za izboljšanje učinkovitosti podpore in povratnih informacij</p>	<p>Svoje prakse poučevanja in vrednotenja prilagajam na podlagi podatkov, pridobljenih z rabo digitalnih tehnologij.</p> <p>Na podlagi podatkov, pridobljenih z rabo digitalnih tehnologij, učencem zagotavljam osebne povratne informacije ter prilagojeno podporo.</p> <p>Z rabo digitalnih tehnologij učencem in/ali staršem omogočim redno spremljanje napredka ter sprejemanje odločitev o prihodnjih učnih prednostnih ciljih, izbirnih predmetih ali nadaljnjem študiju na podlagi pravih informacij.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za personalizacijo povratnih informacij in podpore</p>	<p>Na podlagi dostopnih dokazov učencem pomagam pri prepoznavanju področij, kjer lahko napredujejo, ter skupaj z njimi razvijam načrte učenja za ta področja.</p> <p>Podatke, pridobljene z digitalnimi tehnologijami, uporabljam za razmišljanje o tem, katere strategije poučevanja so uspešne za katere učence ter temu primerno prilagajam svoje strategije poučevanja.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba digitalnih podatkov za vrednotenje in izboljšanje poučevanja</p>	<p>Na podlagi dostopnih digitalnih dokazov razmišljam in razpravljam o ..., izdelujem nove rešitve strategij poučevanja v povezavi z željami in potrebami učencev ter učinkovitostjo različnih vrst učiteljskega posredovanja in učnih oblik.</p>





05

Opolnomočenje učencev









Dostopnost in vključenost

Zagotavljanje dostopa do učnih virov in dejavnosti vsem učencem, vključno tistim s posebnimi potrebami. Upoštevanje in odziv na (digitalna) pričakovanja, zmožnosti, načine rabe ter napačne predstave učencev kot tudi kontekstualne, fizične ali kognitivne ovire njihove rabe digitalnih tehnologij.

Dejavnosti

- ◆ Zagotavljanje pravičnega dostopa do ustreznih digitalnih tehnologij in virov – npr. zagotovitev, da imajo do uporabljenih digitalnih tehnologij dostop vsi učenci.
- ◆ Izbiranje in vpeljava digitalnih pedagoških strategij glede na digitalne okoliščine učencev – npr. vsakdanje omejitve rabe digitalnih tehnologij (npr. dostopnost), kompetence, pričakovanja, pristopi, napačne predstave ter napačna raba.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij in strategij – npr. podpornih tehnologij, zasnovanih za učence, ki potrebujejo posebno podporo (npr. učence s posebnimi potrebami ter učence z učnimi težavami).
- ◆ Upoštevanje ter odzivi na morebitne težave, povezane z dostopnostjo, pri izbiranju, poustvarjanju ali izdelovanju digitalnih virov in zagotavljanje drugih možnosti ali nadomestnih orodij ali pristopov za učence s posebnimi potrebami.
- ◆ Vpeljevanje pedagoških načel za izboljšanje dostopnosti do virov ter digitalnih okolij, ki se uporabljajo pri poučevanju.
- ◆ Stalno spremljanje ter razmišljanje o primernosti vpeljanih ukrepov za izboljšanje dostopa in temu ustrezno prilagajanje strategij.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
Začetna raven (A1) 	Zaskrbljenost glede dostopnosti in vključenosti digitalnih tehnologij	<p>Skrbi me, da bo z vpeljavo digitalnih tehnologij v poučevanje učencem, ki imajo že tako omejene možnosti, še težje sodelovati in obdržati korak z drugimi učenci.</p>
Raven raziskovanja (A2) 	Zavedanje pomena dostopnosti in vključenosti digitalnih tehnologij	<p>Razumem pomen zagotavljanja enakovrednega dostopa do rabe digitalnih tehnologij za vse učence.</p> <p>Zavedam se, da digitalne tehnologije lahko omejijo ali izboljšajo dostopnost.</p>
Raven vključevanja (B1) 	Naslavljanje vprašanj, povezanih z dostopnostjo in vključenostjo digitalnih tehnologij	<p>Razumem, da dostop do digitalnih tehnologij lahko povzroči neenakosti ter da socialne in ekonomske okoliščine učencev lahko vplivajo na način rabe tehnologij.</p> <p>Poskrbim, da imajo vsi učenci dostop do digitalnih tehnologij, ki jih uporabljam.</p> <p>Zavedam se, da se za učence, ki potrebujejo posebno podporo (npr. učence s posebnimi potrebami ter učence z učnimi težavami), lahko uporabijo nadomestne digitalne tehnologije.</p>
Raven strokovnosti (B2) 	Zagotavljanje dostopnosti in vključenosti digitalnih tehnologij	<p>Izbiram digitalne pedagoške strategije, ki se prilagajajo digitalnim okoliščinam učencev, npr. omejen čas rabe, vrsta dostopne naprave.</p> <p>Pri izbiranju, poustvarjanju ter izdelovanju digitalnih virov upoštevam in naslavljam morebitne težave, povezane z dostopom do digitalnih tehnologij, ter učencem s posebnimi potrebami zagotavljam druge možnosti ali nadomestna orodja ali pristope.</p> <p>Za pomoč posameznim učencem pri težavah, povezanih z dostopnostjo digitalnih tehnologij, kot so motnje vida ali sluha, uporabljam podperne digitalne tehnologije in strategije.</p>
Raven vodenja (C1) 	Izboljševanje dostopnosti in vključenosti digitalnih tehnologij	<p>Izbiram in vpeljujem digitalne pedagoške strategije, prilagajene različnim potrebam učencev glede rabe digitalnih tehnologij, njihovim kompetencam, pričakovanjem, odnosom, napačnim predstavam ter napačni rabi.</p> <p>Za izboljšanje dostopnosti do virov in digitalnih okolij, ki se uporabljajo pri poučevanju, uporabljam ustrezna načela oblikovanja, npr. pisavo, velikost, barve, jezik, postavitev, strukturo.</p> <p>Stalno spremljam ter razmišljam o primernosti vpeljanih ukrepov za izboljšanje dostopnosti in temu ustrezno prilagajam svoje strategije.</p>
Raven pobudništva (C2) 	Inovacije strategij za dostopnost in vključenost digitalnih tehnologij	<p>Razmišljam in razpravljam ter prispevam nove rešitve strategij za enako dostopnost ter vključenost v digitalno izobraževanje.</p>









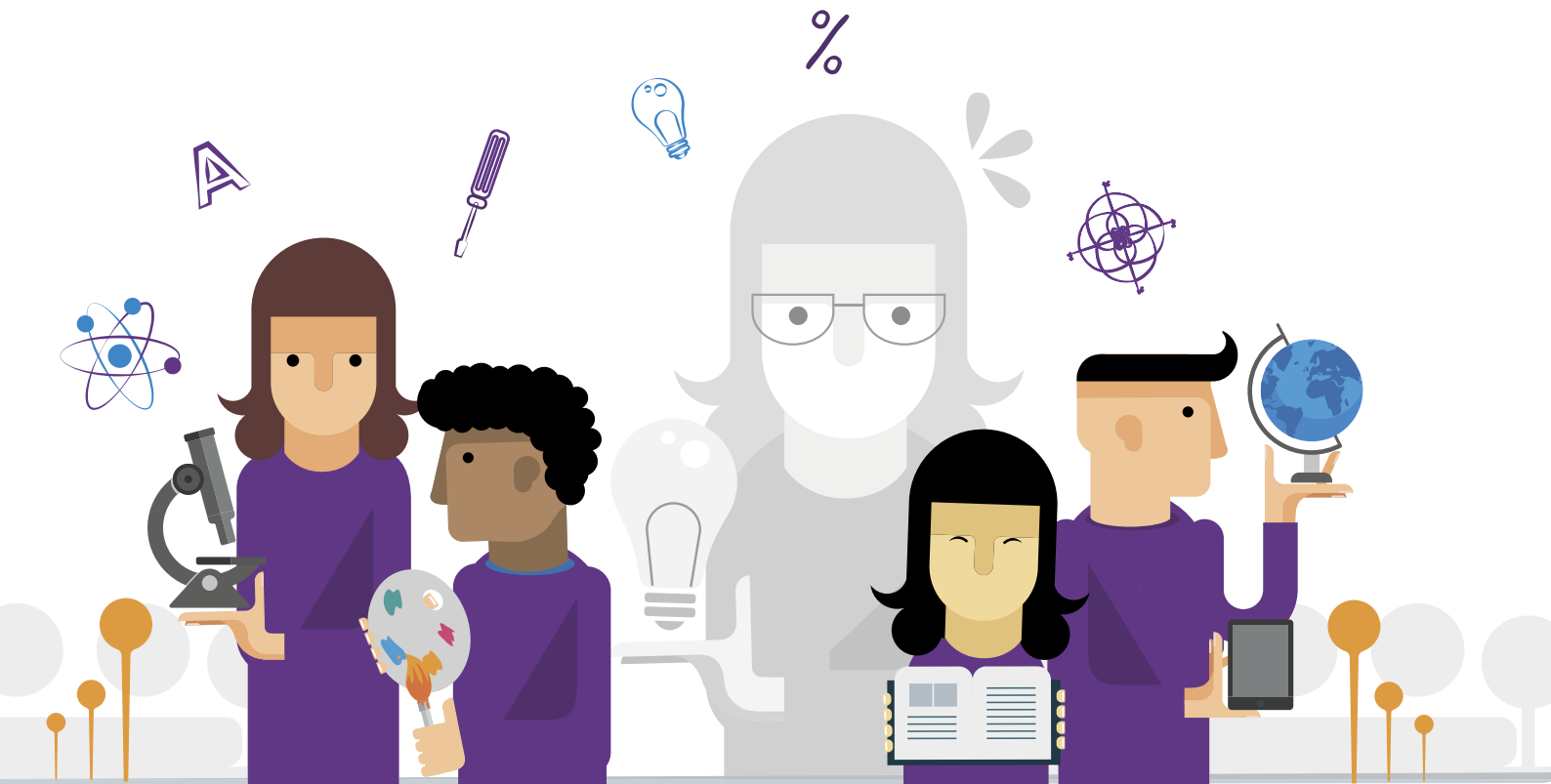
Diferenciacija in personalizacija

Raba digitalnih tehnologij za naslavljanje različnih učnih potreb učencev, kar učencem omogoči napredovanje po različnih stopnjah in z različno hitrostjo ter z izbiro lastnih učnih poti in ciljev.

Dejavnosti

- ◆ Raba digitalnih tehnologij za naslavljanje posebnih potreb posameznih učencev (npr. disleksija, motnja pozornosti in hiperaktivnosti (ADHD), nadarjeni učenci) s pomočjo digitalnih tehnologij.
- ◆ Vključevanje različnih učnih poti, ravni ter hitrosti pri oblikovanju, izbiranju in vpeljavi digitalnih učnih dejavnosti.
- ◆ Zasnova individualnih načrtov učenja ter raba digitalnih tehnologij za njihovo podporo.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Negotovost glede potenciala digitalnih tehnologij za diferenciacijo in personalizacijo</p>	<p>Ne vem, kako mi digitalne tehnologije lahko pomagajo pri zagotavljanju personaliziranih učnih priložnosti.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Zavedanje potenciala digitalnih tehnologij za diferenciacijo in personalizacijo</p>	<p>Zavedam se, da digitalne tehnologije lahko podprejo diferenciacijo in personalizacijo, npr. z zagotavljanjem dejavnosti na različnih ravneh ter z različnimi hitrostmi.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Vpeljava digitalnih tehnologij za diferenciacijo in personalizacijo</p>	<p>Izbiram ter uporabljam nekatere učne dejavnosti, npr. kvize ali igre, ki učencem omogočajo napredovanje z različno hitrostjo, izbiranje različnih težavnostnih ravni in/ali ponavljanje dejavnosti, ki jih predhodno niso uspešno izvedli.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Strateška raba nabora digitalnih tehnologij za diferenciacijo in personalizacijo</p>	<p>Pri zasnovi dejavnosti učenja in vrednotenja uporabljam nabor različnih digitalnih tehnologij, ki jih prilagam ter pripravljam v skladu z različnimi potrebami, ravnmi, hitrostmi in željami.</p> <p>Pri načrtovanju in vpeljavi učnih dejavnosti upoštevam različne učne poti, ravni ter hitrosti in prilagam svoje strategije glede na spremembe okoliščin ali potreb.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Celovita ter kritična vpeljava diferenciranega in personaliziranega učenja</p>	<p>V sodelovanju z učenci in/ali starši oblikujem personalizirane načrte učenja ter tako omogočim vsem učencem, da s pomočjo ustreznih digitalnih virov sledijo svojim individualnim učnim potrebam in željam.</p> <p>Razmišljam o tem, kako učinkovite so trenutne strategije poučevanja za spodbujanje diferenciacije in personalizacije ter skladno s tem prilagam svoje lastne strategije poučevanja in digitalne dejavnosti.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Inovacije strategij za diferenciacijo in personalizacijo z rabo digitalnih tehnologij</p>	<p>Razmišljam in razpravljam ter prispevam nove rešitve pedagoških strategij za personalizacijo izobraževanja z rabo digitalnih tehnologij.</p>



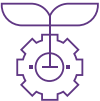





Aktivno vključevanje učencev

Raba digitalnih tehnologij za spodbujanje aktivnega in ustvarjalnega sodelovanja učencev pri obravnavani učni snovi. Raba digitalnih tehnologij pri pedagoških strategijah, ki spodbujajo učenčeve transverzalne veščine, poglobljeno razmišljanje in ustvarjalno izražanje. Odpiranje učnega procesa novim temam, ki temeljijo na resničnem življenju in učence vključijo v praktične dejavnosti, znanstveno raziskovanje ali reševanje zapletenih problemov, oziroma na druge načine povečujejo aktivno sodelovanje učencev pri zahtevnejših temah.

Dejavnosti

- ◆ Raba digitalnih tehnologij za vizualizacijo ter razlago novih konceptov z motiviranjem in vključevanjem učencev – npr. z animacijami ali video posnetki.
- ◆ Vpeljava digitalnih učnih okolij ali dejavnosti, ki motivirajo in vključujejo učence – npr. iger in kvizov.
- ◆ Postavitev spodbujanja učencev k aktivni rabi digitalnih tehnologij v središče izobraževalnega procesa.
- ◆ Raba digitalnih tehnologij, ki učencem omogočajo aktivno sodelovanje pri obravnavani učni snovi – npr. uporaba različnih čutil, obravnava virtualnih predmetov, različne postavitve problema, ki omogočajo raziskovanje njegove strukture itd.
- ◆ Izbiranje ustreznih digitalnih tehnologij za spodbujanje aktivnega učenja v določenem učnem kontekstu ali s specifičnim učnim ciljem.
- ◆ Razmišljanje o tem, kako primerne so različne digitalne tehnologije za izboljšanje aktivnega učenja učencev, ter temu skladno prilagajanje strategij in odločitev.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba digitalnih tehnologij za vključevanje učencev</p>	<p>Zelo redko ali sploh ne uporabljam digitalnih tehnologij za motiviranje ali vključevanje učencev.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za vključevanje učencev</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam za vizualizacijo in razlago novih konceptov z motiviranjem ter vključevanjem učencev, npr. z animacijami ali video posnetki.</p> <p>Vpeljujem digitalne učne dejavnosti, ki motivirajo ter vključujejo učence, npr. igre in kvize.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Spodbujanje učencev k aktivni rabi digitalnih tehnologij</p>	<p>Spodbujanje učencev k aktivni rabi digitalnih tehnologij postavljam v središče izobraževalnega procesa.</p> <p>Izbiram najprimernejša orodja za spodbujanje aktivnega vključevanja učencev glede na določene učne kontekste ali specifične učne cilje.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Raba digitalnih tehnologij za aktivno sodelovanje učencev pri obravnavi učni snovi</p>	<p>Z rabo različnih digitalnih tehnologij izdelujem primerna, bogata ter učinkovita digitalna učna okolja, npr. z naslavljanjem različnih čutilnih kanalov, učnih slogov in strategij ter z metodološkim spreminjanjem vrste dejavnosti in sestave skupin.</p> <p>Razmišljam o učinkovitosti trenutnih strategij poučevanja za spodbujanje vključevanja učencev in aktivnega učenja.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Celovita in kritična vpeljava strategij za aktivno učenje</p>	<p>Rabo digitalnih tehnologij v učnem procesu izbiram, načrtujem, vpeljujem ter organiziram skladno z njihovim potencialom za spodbujanje aktivnega, ustvarjalnega in kritičnega vključevanja učencev v obravnavano učno snov.</p> <p>Razmišljam o tem, kako primerne so za izboljšanje aktivnega učenja učencev različne digitalne tehnologije, ki jih uporabljam, ter skladno s tem prilagajam svoje strategije in izbire.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Inovacije digitalnih strategij za aktivno učenje</p>	<p>Razmišljam in razpravljam ter prispevam nove rešitve pedagoških strategij za aktivno vključevanje učencev.</p>



A woman with glasses is looking at a laptop screen in a library setting. The background shows bookshelves filled with books. The image has a red overlay.

06

Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc









Informacijska in medijska pismenost

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da izrazijo informacijske potrebe: poiščejo informacije in vire v digitalnih okoljih; organizirajo, obdelajo, analizirajo ter razložijo informacije; primerjajo ter kritično ocenijo verodostojnost in zanesljivost informacij ter njihovih virov.

Dejavnosti

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki učence spodbujajo in zavezujejo k:

- ◆ izražanju informacijskih potreb; iskanju podatkov, informacij ter vsebin v digitalnih okoljih; dostopu do njih in upravljanju z njimi;
- ◆ oblikovanju in posodabljanju osebnih strategij iskanja;
- ◆ prilagajanju strategij iskanja na podlagi kakovosti pridobljenih informacij;
- ◆ analizi, primerjavi ter kritičnemu vrednotenju verodostojnosti in zanesljivosti virov podatkov, informacij ter digitalnih vsebin;
- ◆ organiziranju, shranjevanju ter priklicu podatkov, informacij in vsebin v digitalnih okoljih;
- ◆ organiziranju in obdelavi informacij v strukturiranem okolju.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba strategij za spodbujanje informacijske pismenosti učencev</p>	<p>Zelo redko ali nikoli ne razmišljam o načinih spodbujanja informacijske in medijske pismenosti učencev.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Spodbujanje učencev k rabi digitalnih tehnologij za pridobivanje informacij</p>	<p>Učence spodbujam k rabi digitalnih tehnologij za pridobivanje informacij, npr. pri nalogah.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Vpeljava dejavnosti, ki spodbujajo informacijsko in medijsko pismenost učencev</p>	<p>Vpeljujem učne dejavnosti, pri katerih učenci uporabljajo digitalne tehnologije za pridobivanje informacij.</p> <p>Učence učim, kako poiskati informacije, vrednotiti njihovo zanesljivost ter primerjati in združevati informacije iz različnih virov.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Strateška raba nabora pedagoških strategij za spodbujanje informacijske in medijske pismenosti učencev</p>	<p>Uporabljam nabor različnih pedagoških strategij, s katerimi učencem omogočim kritično primerjavo in preiščljeno združevanje informacij iz različnih virov.</p> <p>Učence učim pravilnega navajanja virov.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Celovito in kritično spodbujanje informacijske in medijske pismenosti učencev</p>	<p>Kritično razmišljam o primernosti lastnih pedagoških strategij za spodbujanje informacijske in medijske pismenosti učencev ter jih skladno s tem prilagam.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba inovativnih oblik za spodbujanje informacijske in medijske pismenosti učencev</p>	<p>Razmišljam in razpravljam ter prispevam nove rešitve pedagoških strategij za spodbujanje informacijske in medijske pismenosti učencev.</p>



Digitalno komuniciranje in sodelovanje



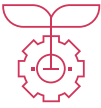



Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo učinkovito in odgovorno rabo digitalnih tehnologij za komuniciranje, sodelovanje ter aktivno državljanstvo.

Dejavnosti

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki učence spodbujajo in obvezujejo k:

- ♦ interakciji z rabo različnih digitalnih tehnologij;
- ♦ razumevanju ustreznih digitalnih komunikacijskih sredstev glede na okoliščine;
- ♦ deljenju podatkov, informacij ter digitalnih vsebin z drugimi prek ustreznih digitalnih tehnologij;
- ♦ poznavanju pravil navajanja in pogojev rabe digitalnih virov;
- ♦ sodelovanju v družbi z rabo javnih in zasebnih digitalnih storitev;
- ♦ iskanju priložnosti za samoopolnomočenje ter aktivno državljanstvo prek ustreznih digitalnih tehnologij;
- ♦ rabi digitalnih tehnologij za sodelovalne procese ter soustvarjanje virov ter znanja;

- ♦ zavedanje pravil vedenja in strokovnega znanja pri rabi digitalnih tehnologij ter interakciji v digitalnih okoljih;
- ♦ prilagajanju komunikacijskih strategij specifičnemu občinstvu ter zavedanju kulturne in medgeneracijske raznolikosti v digitalnih okoljih;
- ♦ oblikovanju in upravljanju ene ali več različnih digitalnih identitet;
- ♦ zaščiti lastnega ugleda;
- ♦ upravljanju s podatki, ki jih ustvarijo s pomočjo različnih digitalnih tehnologij, okolij in storitev.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba strategij za spodbujanje digitalnega komuniciranja in sodelovanja učencev</p>	<p>Zelo redko ali sploh ne razmišljam o načinih spodbujanja digitalnega komuniciranja in sodelovanja učencev.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Spodbujanje učencev k rabi digitalnih tehnologij za komuniciranje in sodelovanje</p>	<p>Učence spodbujam k rabi digitalnih tehnologij za komuniciranje z drugimi učenci, izobraževalci, vodstvenim osebjem in z drugimi osebami.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Vpeljava dejavnosti, ki spodbujajo digitalno komuniciranje in sodelovanje učencev</p>	<p>Vpeljujem učne dejavnosti, pri katerih učenci uporabljajo digitalne tehnologije za komuniciranje in sodelovanje.</p> <p>Učence usmerjam k spoštovanju pravil vedenja, ustrezni izbiri komunikacijskih strategij in kanalov ter upoštevanju kulturne in družbene raznolikosti v digitalnih okoljih.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Strateška raba nabora pedagoških strategij za spodbujanje digitalnega komuniciranja in sodelovanja učencev</p>	<p>Uporabljam nabor različnih pedagoških strategij, pri katerih učenci uporabljajo digitalne tehnologije za komuniciranje in sodelovanje.</p> <p>Učence podpiram in spodbujam pri rabi digitalnih tehnologij za vključevanje v javne razprave ter aktivno in ozaveščeno državljanstvo.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Celovito in kritično spodbujanje digitalnega komuniciranja in sodelovanja učencev</p>	<p>Vključujem naloge in učne dejavnosti, ki od učencev zahtevajo učinkovito ter odgovorno rabo digitalnih tehnologij za komuniciranje, sodelovanje, soustvarjanje znanja in aktivno državljanstvo.</p> <p>Kritično razmišljam o primernosti lastnih pedagoških strategij za spodbujanje digitalnega komuniciranja in sodelovanja učencev ter jih skladno s tem prilagam.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba inovativnih oblik za spodbujanje digitalnega komuniciranja in sodelovanja učencev</p>	<p>Razmišljam in razpravljam ter prispevam nove rešitve pedagoških strategij za spodbujanje digitalnega komuniciranja in sodelovanja učencev.</p>







Izdelovanje digitalnih vsebin

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog in vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da se izrazijo prek digitalnih sredstev ter poustvarjajo in izdelujejo digitalne vsebine v različnih formatih. Opolnomočenje učencev o rabi avtorskih pravic in dovoljenj v povezavi z digitalnimi vsebinami, navajanjem virov ter dodelitvi dovoljenj.

Dejavnosti

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki učence spodbujajo in zavezujejo k:

- ♦ izdelovanju in urejanju digitalnih vsebin v različnih oblikah;
- ♦ izražanju s pomočjo digitalnih tehnologij;
- ♦ poustvarjanju, dodelavi, izboljšavi ter vključevanju informacij in vsebin v obstoječi sklop znanja;
- ♦ izdelovanju novih, edinstvenih ter pomembnih vsebin za izgradnjo znanja;
- ♦ razumevanju rabe in spoštovanja avtorskih pravic ter licenc v povezavi s podatki, informacijami in digitalnimi vsebinami;
- ♦ načrtovanju in razvoju zaporedja razumljivih navodil za računalniški sistem pri reševanju problemov ali izvajanju specifičnih nalog.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba strategij za spodbujanje učencev k izdelovanju digitalnih vsebin</p>	<p>Zelo redko ali sploh ne razmišljam o načinih spodbujanja učencev k izdelovanju digitalnih vsebin.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Spodbujanje učencev k rabi digitalnih tehnologij za izdelovanje digitalnih vsebin</p>	<p>Učence spodbujam, da se izrazijo z rabo digitalnih tehnologij – npr. z izdelavo besedil, slik in video posnetkov.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Vpeljava dejavnosti za spodbujanje učencev k izdelovanju digitalnih vsebin</p>	<p>Vpeljujem učne dejavnosti, pri katerih učenci uporabljajo digitalne tehnologije za izdelovanje digitalnih vsebin – npr. v obliki besedil, fotografij, drugih slik, video posnetkov itd.</p> <p>Učence spodbujam k objavi in deljenju svojih digitalnih izdelkov.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Strateška raba nabora pedagoških strategij za spodbujanje učencev k izdelovanju digitalnih vsebin</p>	<p>Z rabo različnih pedagoških strategij učencem omogočam, da se izrazijo na digitalni način – npr. s prispevki na wikijih ali blogih ter izgradnjo e-listovnikov za svoje lastne digitalne izdelke.</p> <p>Učencem pomagam razumeti koncept avtorskih pravic in dovoljenj ter ustrezni način ponovne rabe digitalnih vsebin.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Celovito in kritično spodbujanje učencev k izdelovanju digitalnih vsebin</p>	<p>Digitalne tehnologije uporabljam tudi za zaznavanje in preprečevanje plagiatstva.</p> <p>Kritično razmišljam o primernosti lastnih pedagoških strategij za spodbujanje ustvarjalnega digitalnega izražanja učencev ter jih skladno s tem prilagam.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba inovativnih oblik za spodbujanje učencev k izdelovanju digitalnih vsebin</p>	<p>Učence usmerjam pri izdelovanju, objavljanju ter licenciranju kompleksnih digitalnih izdelkov – npr. spletnih strani, blogov, iger ali aplikacij.</p> <p>Razmišljam in razpravljam ter prispevam nove rešitve pedagoških strategij za spodbujanje učencev k digitalnemu izražanju ter izdelovanju digitalnih vsebin.</p>



Odgovorna raba

Zagotavljanje ukrepov za dobro počutje učencev v fizičnem, psihičnem in družbenem smislu med rabo digitalnih tehnologij. Opolnomočenje učencev pri upravljanju s tveganji ter varni in odgovorni rabi digitalnih tehnologij.

Dejavnosti



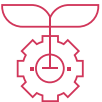



Vzbujanje pozitivnega odnosa do digitalnih tehnologij pri učencih ter spodbujanje ustvarjalne in odgovorne rabe.

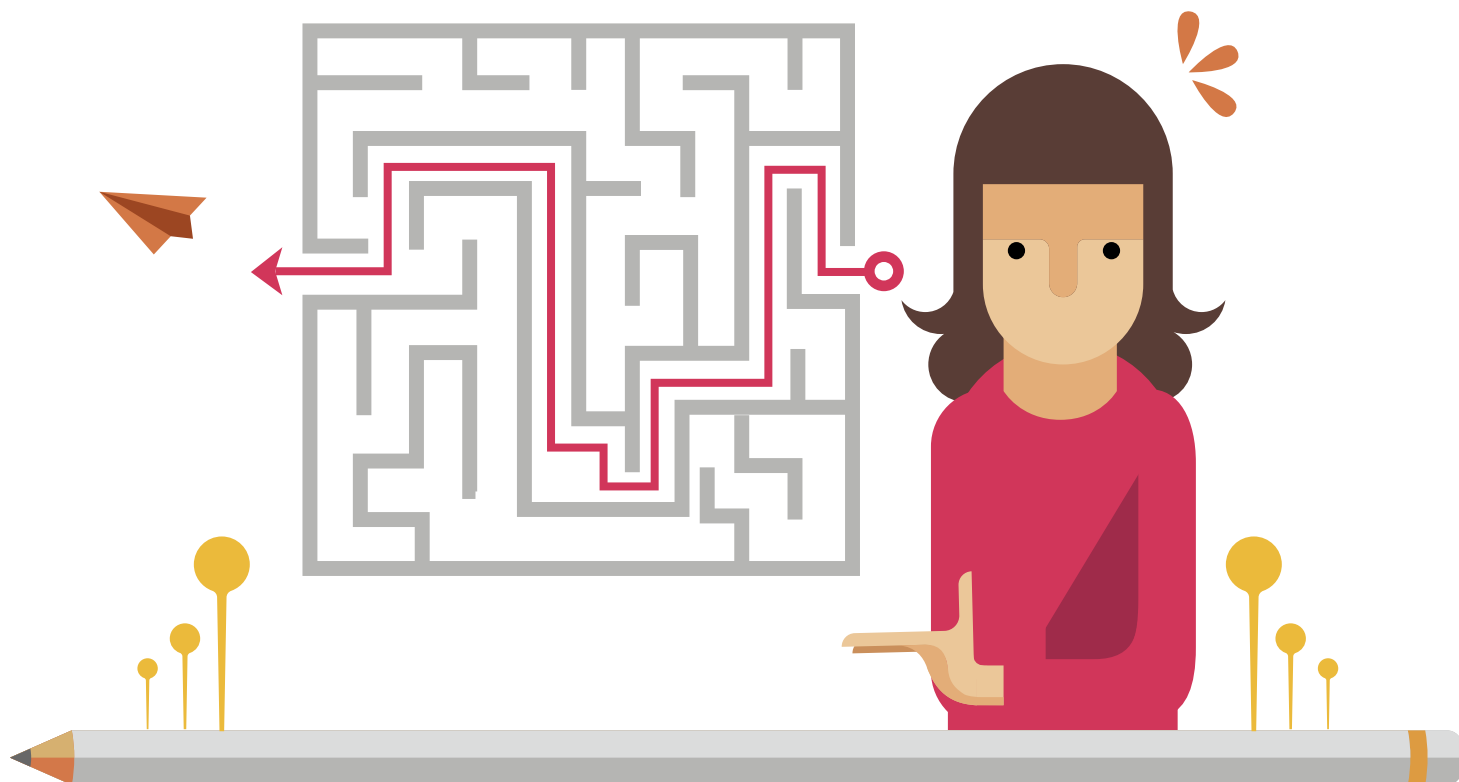
Opolnomočiti učence za:

- ◆ zaščito naprav in digitalnih vsebin ter razumevanje tveganj in groženj v digitalnih okoljih;
- ◆ razumevanje ukrepov za zagotavljanje varnosti in zaščite;
- ◆ zaščito osebnih podatkov in zasebnosti v digitalnih okoljih;
- ◆ razumevanje načina, kako uporabiti in deliti osebne podatke ter hkrati zaščititi sebe in druge pred škodo;
- ◆ razumevanje politike zasebnosti, ki pri digitalnih storitvah določa način rabe osebnih podatkov;
- ◆ preprečevanje zdravstvenih tveganj ter ogrožanja fizičnega in psihičnega zdravja pri rabi digitalnih tehnologij;
- ◆ zaščito sebe in drugih pred morebitnimi nevarnostmi v digitalnih okoljih (npr. spletno nasilje);
- ◆ zavedanje vloge digitalnih tehnologij za dobro počutje v družbi ter vključevanje v družbo;
- ◆ zavedanje vpliva digitalnih tehnologij in njihove rabe na okolje.

Spremljanje vedénja učencev v digitalnih okoljih z namenom zagotavljanja njihove varnosti.

Takojšnje in učinkovito odzivanje v primeru ogrožanja dobrega počutja učencev v digitalnih okoljih (npr. v primeru spletnega nasilja).

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba strategij za spodbujanje dobrega počutja učencev v digitalnem okolju</p>	<p>Zavedam se, da imajo digitalne tehnologije lahko tako pozitiven kot negativen vpliv na dobro počutje učencev.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Spodbujanje učencev k varni in odgovorni rabi digitalnih tehnologij</p>	<p>Učencem pomagam razumeti, kako lahko digitalne tehnologije pozitivno in/ali negativno vplivajo na njihovo zdravje ter dobro počutje – npr. tako, da znajo prepoznati, katero vedénje (bodisi lastno ali vedénje drugih) jih razveseli in katero razžalosti.</p> <p>Učencem pomagam razviti razumevanje prednosti in slabosti odprtosti pri rabi svetovnega spleta.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Vpeljava ukrepov za zagotavljanje dobrega počutja učencev</p>	<p>Nudim praktične nasvete, ki, glede varovanja zasebnosti in podatkov, temeljijo na izkušnjah – npr. raba gesel ter spreminjanje nastavitve na družbenih omrežjih.</p> <p>Učencem pomagam pri zaščiti njihove digitalne identitete in upravljanju digitalnega odtisa.</p> <p>Učence učim, kako učinkovito omejevati ali preprečevati neprimerna vedénja (lastno ali vedénja sovrstnikov).</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Pedagoška podpora učencev pri rabi digitalnih tehnologij za zagotavljanje njihovega dobrega počutja</p>	<p>Razvijam strategije za preprečevanje, prepoznavanje ter odzivanje na digitalna vedénja, ki ima negativen vpliv na zdravje in dobro počutje učencev (npr. spletno nasilje).</p> <p>Učence spodbujam k pozitivnemu odnosu do digitalnih tehnologij, kjer se zavedajo morebitnih tveganj in omejitev, obenem pa zaupajo vase ter vedo, da se bodo z njimi uspešno soočili in izkoristili prednosti digitalnih tehnologij.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Strateški in kritični razvoj odgovorne in varne rabe digitalnih tehnologij za učence</p>	<p>Učencem pomagam razumeti tveganja in grožnje v digitalnih okoljih (npr. prepoznavanje kraj, goljufij, zalezovanja in ribarjenja) ter jih naučim ustrezno ukrepati in to razumeti.</p> <p>Kritično razmišljam o primernosti lastnih pedagoških strategij za spodbujanje dobrega počutja učencev v digitalnih okoljih ter jih skladno s tem prilagajam.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Razvoj inovativnih pristopov za spodbujanje učencev k rabi digitalnih tehnologij za lastno dobro počutje</p>	<p>Razmišljam in razpravljam, spreminjam in na novo domišljam pedagoške pristope za spodbujanje učencev k rabi digitalnih tehnologij za lastno dobro počutje.</p>









Digitalno reševanje problemov

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da prepoznajo in rešijo tehnične težave ali tehnološko znanje ustvarjalno uporabijo v novih situacijah.

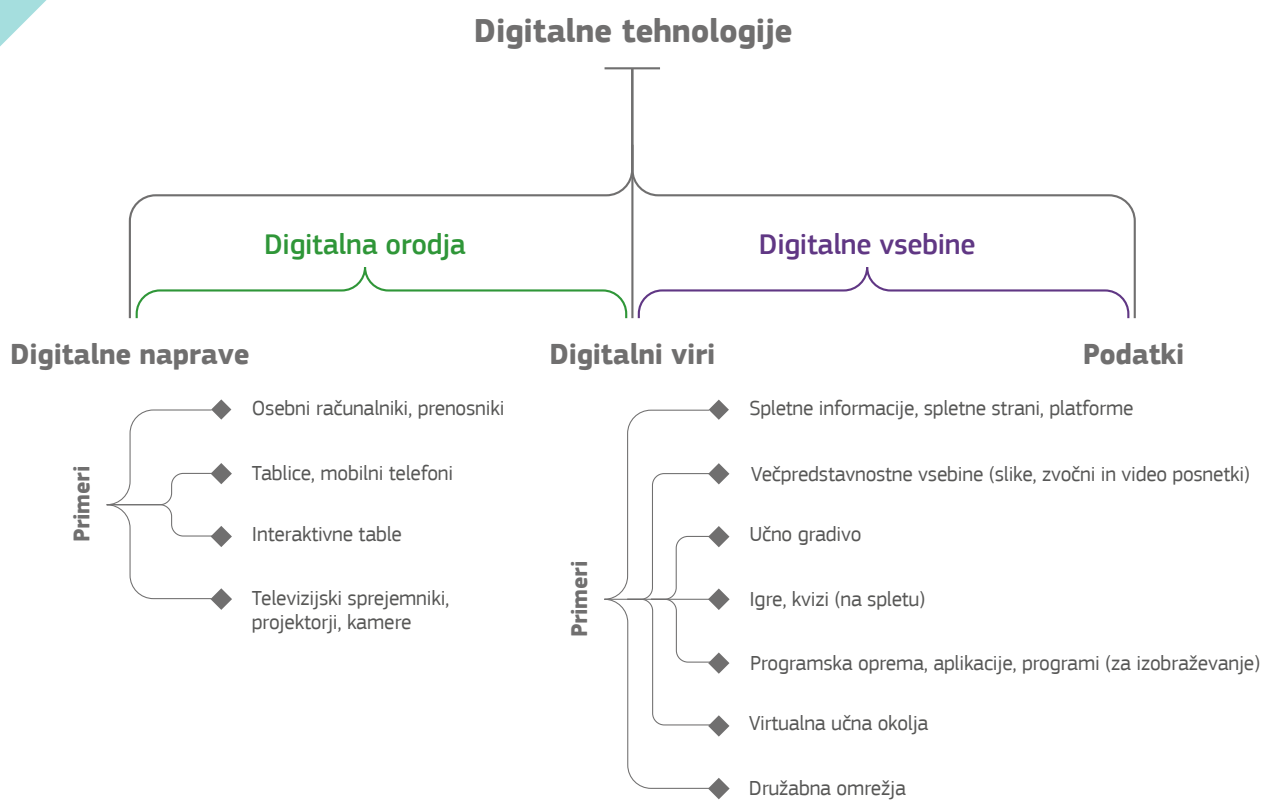
Dejavnosti

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki učence spodbujajo in zavezujejo k:

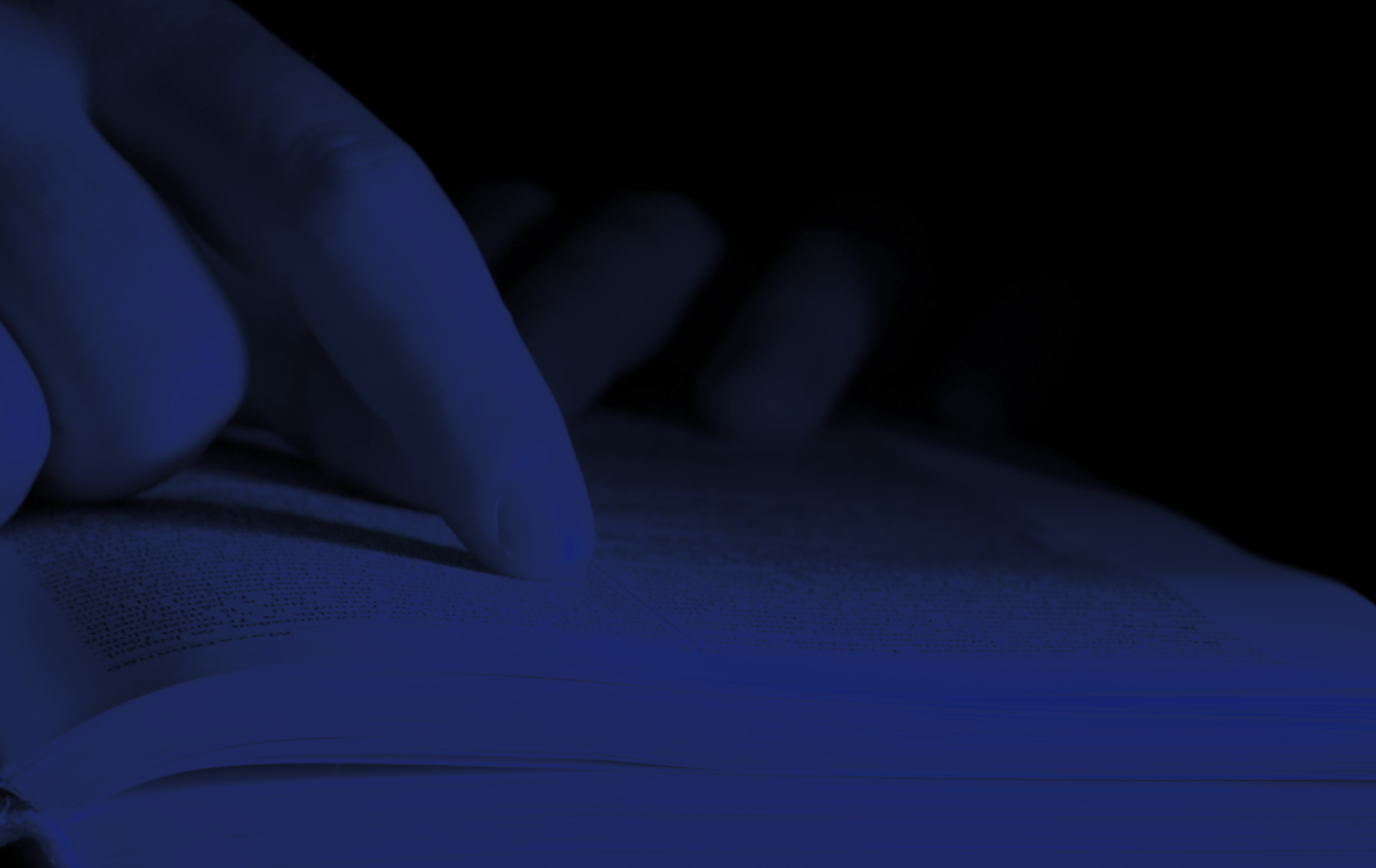
- ◆ prepoznavanju tehničnih težav pri upravljanju naprav in rabi digitalnih okolij ter njihovem reševanju;
- ◆ prilagajanju in personalizaciji digitalnih okolij v skladu z osebnimi potrebami;
- ◆ prepoznavanju, vrednotenju, izbiranju ter rabi digitalnih tehnologij z možnimi tehnološkimi odzivi za reševanje določene naloge ali problema;
- ◆ rabi digitalnih tehnologij za inovativne načine pridobivanja znanja;
- ◆ razumevanju, na katerih področjih morajo izboljšati ali nadgraditi svoje digitalne kompetence;
- ◆ podpori drugih pri njihovem razvoju digitalnih kompetenc;
- ◆ iskanju priložnosti za lasten razvoj ter spremljanju digitalnega razvoja.

Napredovanje		Opis ravni doseganja kompetenc
<p>Začetna raven (A1)</p> 	<p>Redka raba strategij za spodbujanje učencev k digitalnemu reševanju problemov</p>	<p>Zelo redko ali sploh ne razmišljam o načinu spodbujanja učencev k digitalnemu reševanju problemov.</p>
<p>Raven raziskovanja (A2)</p> 	<p>Spodbujanje učencev k rabi digitalnih tehnologij za reševanje problemov</p>	<p>Učence spodbujam k reševanju tehničnih problemov po načelu poskusov in napak.</p> <p>Učence spodbujam k uporabi digitalnih kompetenc v novih situacijah.</p>
<p>Raven vključevanja (B1)</p> 	<p>Vpeljava dejavnosti, ki spodbujajo učence k digitalnemu reševanju problemov</p>	<p>Vpeljujem dejavnosti, pri katerih učenci uporabljajo digitalne tehnologije ustvarjalno ter s tem širijo svoje tehnično znanje.</p> <p>Učence spodbujam, da drug drugemu pomagajo pri razvoju digitalnih kompetenc.</p>
<p>Raven strokovnosti (B2)</p> 	<p>Strateška raba nabora pedagoških strategij za spodbujanje učencev k digitalnemu reševanju problemov</p>	<p>Uporabljam nabor različnih pedagoških strategij, s katerimi učencem pomagam pri uporabi digitalnih kompetenc v drugačnih in novih okoliščinah.</p> <p>Učence spodbujam k razmišljanju o omejitvah njihovih digitalnih kompetenc ter jim pomagam najti ustrezne strategije za nadaljnji razvoj.</p>
<p>Raven vodenja (C1)</p> 	<p>Celovito in kritično spodbujanje učencev k digitalnemu reševanju problemov</p>	<p>Učencem pomagam pri iskanju različnih tehnoloških rešitev za reševanje problemov, raziskovanju njihovih prednosti in pomanjkljivosti ter kritičnem in ustvarjalnem odkrivanju novih rešitev ali novih izdelkov.</p> <p>Kritično razmišljam o primernosti lastnih pedagoških strategij za spodbujanje razvoja digitalnih kompetenc učencev ter širitev njihovih digitalnih strategij in skladno s tem prilagajam svoje metode.</p>
<p>Raven pobudništva (C2)</p> 	<p>Raba inovativnih oblik za spodbujanje učencev k digitalnemu reševanju problemov</p>	<p>Učencem pomagam uporabiti njihove digitalne kompetence na nekonvencionalen način v novih situacijah ter ustvarjalno oblikovati nove rešitve ali izdelke.</p> <p>Razmišljam in razpravljam ter prispevam nove rešitve pedagoških strategij za spodbujanje učencev k digitalnemu reševanju problemov.</p>

Slovar izrazov



SLIKA 6: PREGLED KLJUČNIH POJMOV OKVIRJA DIGCOMPEDU



DIGITALNO KOMUNICIRANJE

Komuniciranje z rabo digitalnih tehnologij. Obstajajo različne metode komuniciranja, npr. sinhrono komuniciranje (komuniciranje v realnem času, kot je skype, video klepet ali Bluetooth) in asinhrono komuniciranje (nesočasno komuniciranje, npr. e-pošta, sporočila SMS), ki na primer uporablja načine »eden drugemu«, »eden številnim« ali »številni številnim«.

DIGITALNA KOMPETENCA

Digitalna kompetenca v širšem smislu pomeni samozavestno, kritično in ustvarjalno rabo informacijsko-komunikacijskih tehnologij za doseganje ciljev, povezanih z delom, zaposljivostjo, učenjem, prostim časom, vključitvijo in/ali sodelovanjem v družbi.

Vir: Okvir DigComp: <https://ec.europa.eu/jrc/digcomp>

DIGITALNA VSEBINA

Vsaka vsebina, ki obstaja v obliki digitalnih podatkov, kodiranih v strojno berljivih formatih, ter jo je mogoče izdelati, si jo ogledati, deliti, poustvariti ter shraniti s pomočjo digitalnih tehnologij. Primeri digitalnih vsebin vključujejo spletne strani in spletna mesta, družbena omrežja, podatke in podatkovne zbirke, digitalne zvočne

zapise (kot je mp3), e-knjige, digitalne slike, digitalne video posnetke, video igre, računalniške programe ter programsko opremo. Za namene okvirja DigCompEdu se za izraz digitalna vsebina uporabljata dva različna izraza: digitalni viri in digitalni podatki.

DIGITALNO OKOLJE

Kontekst ali »prostor«, ki ga omogočajo tehnologije in digitalne naprave ter je pogosto na voljo prek spletne povezave ali drugih digitalnih sredstev, npr. omrežij mobilne telefonije. Digitalna okolja se običajno uporabljajo za interakcijo z drugimi uporabniki ter za dostop in objavo uporabniških vsebin. Zapisi in dokazi posameznikove interakcije v digitalnem okolju predstavljajo njegov *digitalni odtis*.

DIGITALNI VIRI

Izraz se običajno nanaša na vsebino, objavljeno v računalniško berljivem formatu. Za namene okvirja DigCompEdu se uporabljata dva različna izraza: digitalni viri in digitalni podatki. Digitalni viri pomenijo vsako digitalno vsebino, ki je človeku takoj razumljiva, medtem ko je treba digitalne podatke najprej analizirati, obdelati in/ali razložiti, preden jih izobraževalci lahko uporabijo.

DIGITALNE STORITVE

Storitve, zagotovljene z digitalnim komuniciranjem, kot so svetovni splet, omrežja mobilne telefonije, ki omogočajo prenos digitalnih informacij (npr. podatkov in vsebin) in/ali transakcijske storitve. Te storitve so lahko javne ali zasebne, npr. e-vlada, digitalne bančne storitve, e-trgovina, glasbene storitve (npr. Spotify), filmske ali televizijske storitve (npr. Netflix).

DIGITALNA TEHNOLOGIJA

Vsak izdelek ali storitev, ki se lahko uporabi za elektronsko izdelavo, pregledovanje, deljenje, poustvarjanje, shranjevanje, priklic, prenos in sprejemanje informacij v digitalni obliki. V tem okvirju se izraz »digitalne tehnologije« uporablja v najširšem smislu ter vključuje:

- ♦ računalniška omrežja (npr. svetovni splet) in vse spletne storitve, ki jih ta omrežja podpirajo (npr. spletne strani, družbena omrežja, spletne knjižnice itd.),
- ♦ vsakršno programsko opremo (npr. programe, aplikacije, virtualna okolja, igre), nameščeno omrežno ali lokalno;
- ♦ vsakršno strojno opremo ali »napravo« (npr. osebne računalnike, mobilne naprave, digitalne table); in
- ♦ vsakršno digitalno vsebino, npr. datoteke, informacije, podatke.

Za namene okvirja DigCompEdu je področje digitalnih tehnologij razdeljeno na digitalne naprave, digitalne vire (=digitalne datoteke + programska oprema + spletne storitve) in digitalne podatke.

DIGITALNA ORODJA

Digitalne tehnologije, ki se uporabljajo za določen namen ali funkcijo, npr. za obdelavo informacij, komuniciranje, izdelovanje vsebin, varnost ali reševanje problemov.

E-LISTOVNIKI

Zbirke del (učencev), ki lahko prispevajo k nadgradnji znanj z organizacijo, arhiviranjem, prikazom in razmišljanjem o lastnem delu. E-listovniki so platforme, prek katerih se uporabniki lahko izrazijo ter obenem pokažejo svoje znanje.

FORMATIVNO SPREMLJANJE IN PREVERJANJE

Formativno spremljanje in vrednotenje obsega širok nabor metod, ki jih učitelji uporabljajo za vrednotenje

razumevanja, učnih potreb in akademskega napredka učencev v učnem procesu, bodisi med učno uro, sklopom ali tečajem. Splošni cilj formativnega spremljanja in vrednotenja je pridobivanje podrobnih informacij, ki se lahko uporabijo za izboljšanje poučevanja ter učenja med samim procesom.

Vir: Slovar izobraževalne reforme: <http://edglossary.org/formative-assessment/>

IZOBRAŽEVALEC

V kontekstu okvirja DigCompEdu se izraz »izobraževalec« uporablja v splošnem smislu ter se nanaša na vsako osebo, vključeno v proces poučevanja ali posredovanja znanja. Zlasti se nanaša na učitelje na vseh ravneh formalnega izobraževanja – od predšolskega, osnovnošolskega in srednješolskega do višješolskega in visokošolskega (npr. univerzitetni predavatelji) ter poklicnega in izobraževanja za odrasle, vključno z začetnim usposabljanjem ter stalnim strokovnim spopolnjevanjem. Podobno se v še širšem smislu lahko nanaša tudi na osebe, vključene v zagotavljanje neformalnih oblik izobraževanja, npr. socialne delavce, knjižnično osebje, starše, ki nudijo šolanje na domu itd.

IZOBRAŽEVALNA VSEBINA

(Digitalna) vsebina, ki je tako ali drugače pomembna za izobraževanje. Ta izraz se uporablja širše kot izraz »izobraževalni viri«, ker vključuje tudi vsebine, ki so za proces izobraževanja postranskega pomena, npr. za komunikacijo z učenci, starši, sodelavci; administrativne vsebine itd.

IZOBRAŽEVALNI VIRI

Viri (digitalni in drugi), zasnovani in namenjeni za izobraževalne namene.

ODPRTI IZOBRAŽEVALNI VIRI

Gradivo, ki se uporablja za poučevanje, učenje in raziskave ter je javno dostopno ali objavljeno pod odprto licenco v kateri koli obliki, digitalni ali drugi, in za katerega je dovoljen brezplačen dostop, uporaba, prilagajanje ter deljenje brez omejitev oziroma z določenimi omejitvami.

Vir: Definicija organizacije UNESCO: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/what-are-open-educational-resources-oers/>

ORODJE ZA SAMOVREDNOTENJE

Orodje za samovrednotenje je sredstvo, ki pomaga strokovnjakom pri njihovem samovrednotenju – pri vrednotenju

učinkovitosti dela na vseh področjih njihove odgovornosti – ter prepoznavanju, na katerih področjih potrebujejo izboljšave (**prilagojeno z naslova:** <http://www.business-dictionary.com/definition/self-assessment.html>). V okvirju DigCompEdu se ta izraz uporablja za spletne programe v obliki vprašalnikov, na podlagi katerih lahko učitelji vrednotijo svoje digitalne kompetence s pomočjo sklopa vprašanj. Običajno so zagotovljene povratne informacije v obliki poročila, ki vsebuje informacije o posameznikovih prednostih in področjih za razvoj.

PODATKI

Zaporedje enega ali več simbolov, ki dobijo pomen na podlagi specifičnih oblik razlage. Podatki se v splošnem smislu nanašajo na dejstvo, da so nekatere obstoječe informacije ali znanja zapisane ali kodirane v določeni obliki, ki je primernejša za rabo ali obdelavo. Podatke je mogoče meriti, zbirati, poročati in analizirati ter na podlagi tega izdelati grafe, slike ali druga orodja za analizo (Wikipedija).

PODPORNA TEHNOLOGIJA

Podporna tehnologija je splošen izraz za skupino naprav, ki temeljijo na programski ali strojni opremi, s pomočjo katerih lahko osebe z različnimi potrebami dostopajo do računalnikov. Te naprave so lahko specifično zasnovani in trženi izdelki ali standardni izdelki, prilagojeni za ta namen. Podporna tehnologija lahko vključuje naprave, kot so nadomestne tipkovnice in miške, programska oprema za glasovno prepoznavanje, programska oprema za zaslonsko povečavo, krmilne palice z različnimi stikali ter komunikacijski pripomočki za pretvorbo besedila v govor.

Vir: <http://www.webopedia.com>

POLITIKA SPREJEMLJIVE UPORABE (PSU)

Politika sprejemljive uporabe (Acceptable Usage Policy – AUP) je dokument, ki določa nabor pravil za uporabnike ali stranke, ki uporabljajo računalniške vire, kot so računalniška omrežja, spletne strani ali večje računalniške sisteme. Politika PSU jasno opredeljuje dovoljeno in nedovoljeno rabo teh virov za uporabnike.

Vir: <https://www.techopedia.com/definition/2471/acceptable-use-policy-aup>

SAMODEFINIRANJE UČENJA

»Proces, v katerem učenci prevzamejo pobudo za prepoznavanje učnih potreb, oblikovanje učnih ciljev, iskan-

je učnih virov, vpeljavo strategij reševanja problemov ter razmišljanje o učnih procesih z namenom izpodbijanja obstoječih predpostavk in izboljšanja učnih zmogljivosti.« (**Blaschke, 2012;** <http://www.rtschuetz.net/2014/12/self-directed-vs-self-determined.html>). Pojem samodefiniranja učenja je povezan s pojmom samousmerjanje in samouravnavanje učenja ter je od vseh treh najzahtevnejši v smislu učenčeve neodvisnosti. Glede na to, da je tako visoka raven neodvisnosti lahko prezahtevna za nekatera okolja učenja in poučevanja oziroma za določene skupine učencev, se v okvirju DigCompEdu uporablja pojem samouravnavanje učenja.

SAMOURAVNAVANJE UČENJA

Izraz se nanaša na učenje, ki temelji na metakogniciji (razmišljanje o lastnem procesu razmišljanja), strateškem delovanju (načrtovanje, spremljanje in vrednotenje osebnega napredka na podlagi določenih standardov) ter motivaciji do učenja. »Samouravnavanje« je proces, v katerem posameznik prevzame nadzor ter vrednotenje lastnega učenja in vedenja. (Wikipedija) Pojem je povezan s pojmom samousmerjanja in samodefiniranja učenja. V okvirju DigCompEdu se uporablja pojem samouravnavanja učenja, ker druga dva zahtevata višjo raven neodvisnosti ter nista izvedljiva v vseh izobraževalnih okoljih.

SAMOUSMERJANJE UČENJA

Opisuje »proces, v katerem posamezniki prevzamejo pobudo, z ali brez pomoči drugih, za definiranje svojih učnih potreb, oblikovanje učnih ciljev, iskanje človeških in materialnih virov za učenje, izbiro in vpeljavo ustreznih učnih strategij ter vrednotenje učnih rezultatov.« (**Knowles, 1975, p. 18;** <http://infed.org/mobi/self-directed-learning/>). Pojem je povezan s pojmom samouravnavanje in samodefiniranje učenja. V smislu učenčeve neodvisnosti je samouravnavanje učenja običajno manj zahtevno in samodefiniranje bolj zahtevno. V okvirju DigCompEdu se uporablja pojem samouravnavanja učenja, saj sta druga dva lahko prezahtevna za nekatera okolja učenja in poučevanja oziroma za določene skupine učencev.

SAMOVREDNOTENJE

Samovrednotenje pomeni sposobnost objektivnega presojanja lastnega dela. Zagovorniki samovrednotenja menijo, da prinaša številne prednosti, kot so pravočasne in učinkovite povratne informacije ter hitro vrednotenje lastnih učnih rezultatov za učence, razumevanje in zagotavljanje hitrih povratnih informacij o učnih rezultatih za izobraževalce, spodbujanje akademske

integritete s samoporočanjem učencev o učenem napredku, spodbujanje veščin reflektivne prakse in samoopazovanja, razvoj samouravnavanja učenja, večja motivacija učencev, večje zadovoljstvo pri sodelovanju v sodelovalnem učnem okolju ter pomoč pri razvoju nabora osebnih, prenosljivih veščin za izpolnitev pričakovanj prihodnjih delodajalcev.

Vir: *Cornell University Centre for Teaching Excellence*
<http://www.cte.cornell.edu/>

STALNO STROKOVNO SPOPOLNJEVANJE

Stalno strokovno spopolnjevanje je proces, ki pripadnikom določenega poklica omogoča ohranjanje, izboljševanje ter širjenje znanja in veščin, obenem pa tudi razvoj osebnih lastnosti, potrebnih v poklicnem življenju. Običajno je organizirano kot sklop kratkih ali dolgih izobraževalnih programov, pri čemer nekateri od njih nudijo tudi akreditacijo. Stalno strokovno spopolnjevanje na področju pridobljene izobrazbe vključuje vse organizirane, sistematične dejavnosti z namenom pridobivanja znanja in/ali učenja novih veščin za trenutno ali prihodnje delovno mesto.

Prilagojeno z naslova: <http://www.umultirank.org/#!/glossary?trackType=home&sightMode=undefined&-section=undefined>

Prilagojeno z naslova: <http://creativecommons.org/about>

SUMATIVNO VREDNOTENJE

Sumativno vrednotenje se uporablja za vrednotenje učenja, pridobivanja veščin ter akademskih dosežkov učencev ob zaključku določenega izobraževalnega obdobja – običajno ob koncu projekta, sklopa, tečaja, semestra, programa ali šolskega leta. Rezultati sumativnega vrednotenja so pogosto zapisani kot ocene ali rezultati, vneseni v učenčevo dokumentacijo o akademski izobrazbi.

Vir: *Slovar izobraževalne reforme:* <http://edglossary.org/summative-assessment/>

UČITELJ

Učitelj je oseba, ki zagotavlja izobraževanje za učence, vključene v formalno izobraževanje v okviru izobraževalne institucije. V okvirju DigCompEdu se uporablja širši pojem »izobraževalec«, ker se izraz »učitelj« pogosto nanaša le na osnovnošolsko in srednješolsko izobraževanje (ISCED 1-3).

UČNA ANALITIKA

Učna analitika je merjenje, zbiranje, analiza in poročanje podatkov o učencih in njihovem okolju z namenom razumevanja in optimizacije učenja ter okolij, v katerih poteka.

Vir: *Definicija, sprejeta na prvi mednarodni konferenci o učni analitiki.* http://edutechwiki.unige.ch/en/Learning_analytics

UČNI REZULTATI

Učni rezultati so definirani kot znanje, veščine in kompetence, ki so pridobljene kot rezultat učenja ter so po potrebi lahko dokazane v prepoznavnem procesu. Evropski okvir kvalifikacij (EOK) opredeljuje učne rezultate kot izjave o tem, kaj učenec zna, razume ter je zmožen opraviti ob koncu učnega procesa.

Vir: http://www.eucen.eu/sites/default/files/OECD_RNFI-FL2010_Werquin.pdf

VIRTUALNO UČNO OKOLJE (VUO)

Virtualno učno okolje je spletna platforma za digitalne vidike učnih programov, običajno v okviru izobraževalnih institucij. Virtualna učna okolja najpogosteje zagotavljajo naslednje možnosti: oblikovanje skupnosti, skupin in vlog za člane; predstavitev virov, dejavnosti ter interakcij znotraj izobraževalne strukture; zagotavljanje različnih ravni vrednotenja; poročanje o sodelovanju; ter določeno raven integracije z drugimi institucijskimi sistemi. (Wikipedija)

VRSTNIŠKO VREDNOTENJE

Vrstniško vrednotenje je proces, ki učencem omogoča vrednotenje nalog ali testov drugih učencev na podlagi učiteljevih meril. Cilj procesa je prihraniti čas učiteljem ter izboljšati razumevanje učnega gradiva in metakognitivno znanje učencev. Vrstniško vrednotenje omogoča opolnomočenje učencev, ki tako prevzamejo odgovornost in upravljanje nad lastnim učnim procesom, se naučijo vrednotenja ter razvijejo vseživljenjske veščine vrednotenja, izboljšajo učni proces s širitvijo znanja in izmenjavo idej ter so bolj motivirani za poglobljeno preučevanje učnega gradiva.

Vir: *prilagojeno iz Wikipedije; Cornell University Centre for Teaching Excellence,* <http://www.cte.cornell.edu/>

TABELA 9: SLOVAR TEHNIČNIH IZRAZOV OKVIRJA DIGCOMPEU

