



Vzorčni učni scenarij

Primer učnega scenarija zajema osmišljene, inovativne didaktične pristope za razvijanje digitalnih kompetenc (**znanje, spretnosti, stališča**) in doseganje ciljev v skladu z UN. Poudarek je na dejavnostih otrok, učencev in dijakov, s katerimi razvijajo izbrano digitalno kompetenco.

Avtorji: Anita Korošec Bowen, Anja Srebotnik	Predmet: LUM (medpredmetna povezava s ŠPO)	Medpredmetno: DA - NE	Tematski sklop: Konceptualna umetnost - instalacije	Oddelek: 9. a in b	Število ur: 8
VIZ: Osnovna šola Muta		Program (ustrezno označiti): - predšolska vzgoja - osnovna šola - srednje strokovno izobraževanje - gimnazija		Datum izvedbe: 27., 29. 3. in 3., 5. 4. 2024	
Opis učne situacije Učenci pri pouku ŠPO iz različnih športnih pripomočkov/rekvizitov sestavijo svojo instalacijo. Vse korake posnamejo s svojimi mobilnimi napravami. Nato sledi delo v računalniški učilnici, kjer učenci na računalnikih ustvarjajo video predstavitev postavitve svojih instalacij. Preverjanje predznanja Učitelj postavi učencem vprašanja o pojmih konceptualna umetnost, smeri konceptualne umetnosti. Učitelj prosi učence, da opišejo pomen likovnega prostora v kiparstvu in pojem instalacije. Učenci videoposnetke izdelajo s pomočjo orodij, ki jih že poznajo oz. ga pozna vsaj en član v skupini, ki ga nato predstavi drugim. Nameni učenja: Kaj se učimo? (Ponovimo iz prejšnjih ur) Razumevanje pojma konceptualna umetnost, pomen likovnega prostora v kiparstvu in pojma instalacije. Iz predmetov, ki so učencem na voljo, postavijo instalacije. Svojo instalacijo posnamejo in fotografirajo, da jo bodo lahko predstavil z videoposnetkom. Primeri digitalnih tehnologij, ki jih lahko uporabimo pri učni uri: Mobilni telefon, fotoaparati, računalnik, program za pripravo in obdelavo video posnetkov.					



Digitalna kompetenca 3. 1 Razvoj digitalnih vsebin	Operacionalizirani cilji iz UN (Bloomova ali druga taksonomija)	Koraki izvedbe aktivnosti (podroben opis doseganja načrtovanih ciljev in razvoja izbrane digitalne kompetence s poudarkom na dejavnostih učečih se)	Način spremljanja doseganja razvoja DK s povratno informacijo učencem	Dokazi razvoja digitalnih kompetenc (v povezavi z izbrano ravnjo po DigComp 2.2)
Raven 2 Znanje 118. Vem, da obstajajo digitalne vsebine v digitalni obliki in da obstaja veliko različnih vrst digitalnih vsebin (npr. zvok, slike, besedilo, video vsebine, aplikacije), ki so shranjene v različnih formatih digitalnih datotek. Spretnosti 126. Za ustvarjanje digitalnih vsebin znam uporabljati internet in pametne naprave (npr. uporaba vgrajenih kamer in mikrofонов za ustvarjanje fotografij ali videoposnetkov). Stališča	- spoznavajo pojme, povezane z različnimi načini izražanja v prostoru, - razvijajo izrazne zmožnosti pri oblikovanju prostora in s tem negujejo individualni likovni izraz, - Učenci opišejo instalacijo. - Učenci načrtujejo in umestijo instalacijo v prostor ter jo posnamejo s poljubno napravo za snemanje. - Izdelajo video predstavitev s poljubnim orodjem za izdelavo video posnetkov. - Učenci predstavijo svoje likovno delo vrstnikom preko orodja Padlet. Razumevanje: Učenci razložijo in razumejo, kaj pomeni "konceptualna umetnost". Razumejo in razložijo pojem Instalacija v umetnosti. Uporaba:	Aktivnosti: Preverjanje predznanja Nameni učenja in kriteriji uspešnosti Delo po skupinah: - Učenci postavijo instalacijo iz predmetov, ki jih imajo na voljo v telovadnici. - Učenci svoje stvaritve fotografirajo in posnamejo. - Posnamejo tudi avdio predstavitev. - Učenci s pomočjo digitalnih orodij	- Medvrstniško vrednotenje. - Učitelji opazujejo in motivirajo učence pri delu. - Na koncu podam povratno informacijo na njihove izdelke preko aplikacije Padlet.	Pripravljene predstavitve instalacij za vrstnike. Oddani posnetki v aplikaciji Padlet. Podana povratna informacija v aplikaciji Padlet.



127. Rad kombiniram različne vrste digitalnih vsebin in podatkov, da bolje izrazim dejstva ali mnenja pri njihovi osebni in poklicni uporabi. 128. Pri iskanju rešitev za ustvarjanje digitalnih vsebin sem odprt za raziskovanje različnih poti.	Učenci načrtujejo in postavijo instalacije ter jih čim bolj kreativno predstavijo s pripravo video predstavitev. Analiziranje: Učenci debatirajo o postavljenih instalacijah. Učenci vrednotijo likovna dela. Ocenjevanje: Medvrstniško vrednotenje predstavitev.	pripravijo video predstavitev. Učitelji pomagajo učencem pri snemanju in oblikovanju video predstavitev. Zaključek: Medvrstniško vrednotenje predstavljenih likovnih del preko orodja Padlet.		
Refleksija učitelja	Na začetku nove teme smo določili kriterije uspešnosti: postavitve instalacije iz športnih rekvizitov s kombinacijo uporabe digitalnih orodij (luči, zvoki, video posnetki), poustvariti digitalno predstavitev instalacije. Učenci so uspešno postavili instalacije iz športnih rekvizitov po telovadnici. Delali so v skupinah. Vsi učenci so bili aktivni in so pokazali navdušenje za ustvarjalno delo. Pri postavitvah so uporabljali mobilne telefone za fotografiranje postopka postavitve in snemanje njihovih idej. Instalacije so samoiniciativno dopolnili še s performance, ki so bile kreativne in domiselne. Naslednjo uro so ves digitalni material uporabili za pripravo video predstavitev svojih instalacij. Pri pripravi predstavitev so bili zelo samostojni in kreativni. Sami so si lahko izbrali program za pripravo video predstavitev. Med delom na računalniku so bili pozorni na telesno držo in med samim delom smo tudi izvedli nekaj vaj za pokončno držo. Predstavitve smo si ogledali in se o njih pogovorili ter izvedli medvrstniško vrednotenje. Prav tako smo se pogovorili o pomembnosti telesne drže in rednega razgibavanja pri delu z računalnikom. Učenci so se na učno uro pozitivno odzvali in ves čas aktivno sodelovali. Povedali so, da si želijo več takšnih ur.			



Refleksija učech se (odnosni vidik)

Učencem je bilo všeč delo v skupinah, samostojno delo in drugačen potek ure. Težko se jim je zdelo uskladiti različne ideje, a so bili na koncu vseeno uspešni. Povedali so, da jim je telesna aktivnost pri pouku pomagala pri iskanju kreativnih rešitev in motivaciji.

Pri ustvarjanju videoposnetkov niso imeli večjih težav, povedali, pa so, da jim je bilo malo težje vse posnetke naložiti (zastarela oprema) ter zmontirati. Zelo zadovoljni so bili s svojimi izdelki in so povedali, da bodo še večkrat poskusili ustvariti kakšen videoposnetek.

Priloge (v povezavi z dokazi razvoja digitalnih kompetenc, npr. izdelki otrok/učencev/dijakov, dogovorjeni kriteriji...)

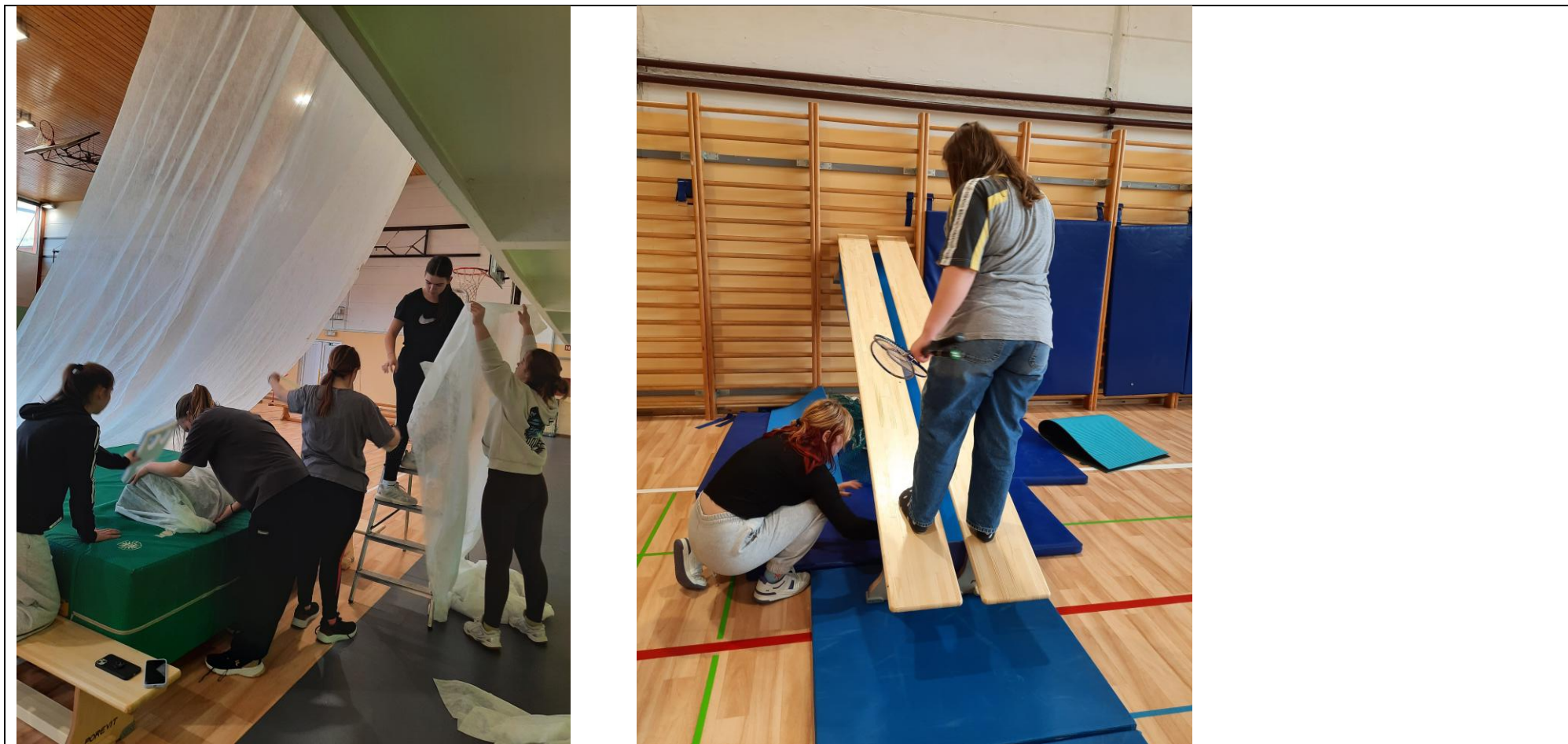
Kriteriji uspešnosti: Kdaj bom uspešen?

Ko bodo razumeli pojme konceptualna umetnost, likovni prostor, kiparstvo.

Ko bodo razumeli pojem instalacija in to potrdili s svojim umetniškim delom.

Ko bodo svojo instalacijo uspešno predstavili sošolcem z video predstavitevjo.

<https://www.youtube.com/watch?v=uClsS4CVm7k>



Naložbo sofinancirata Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje in Evropska unija – NextGenerationEU



Naložbo sofinancirata Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje in Evropska unija – NextGenerationEU