

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.

Avtor-ji: Nina Šantl	Predmet: ZGO	Medpredmetno: DA - NE	Tematski sklop: Antično gradbeništvo	Oddelek: 7. b	Število ur: 4
VIZ: Osnovna šola Muta			Program (ustrezno označiti): - predšolska vzgoja - osnovna šola - srednje strokovno izobraževanje - gimnazija	Datum izvedbe: 20. 1. 2025, 28. 1. 2025, 6. 2. 2025	
Opis učne situacije (umeščenost v UN, potrebno predznanje, nameni učenja: kaj bodo znali, razumeli, bodo sposobni narediti, kako ste pristopili k obravnavi vsebine tega sklopa, katere digitalne tehnologije ste vključili):					
Umeščenost v učni načrt: Učna tema Antično gradbeništvo, arhitektura in glasba je del medpredmetnega povezovanja predmetov zgodovine, likovne umetnosti in glasbene umetnosti v 7. razredu.					
Potrebno predznanje: Učenci naj bi predhodno poznali osnovne pojme arhitekture in glasbe ter imeli izkušnje z delom v skupinah. Predznanje preverijo z uporabo orodja Mentimeter, kjer učenci navedejo, kaj že vedo o antičnem gradbeništvu.					
Nameni učenja: Po zaključeni učni situaciji bodo učenci:					
• znali naštet in primerjati glavne značilnosti grškega in rimskega gradbeništva, • razumeli pomen glasbe v antični Grčiji in njen vpliv na človeka in družbo, • znali opisati arhitekturne elemente in jih uporabljati pri oblikovanju makete, • sposobni ustvariti glasbeno izvedbo v izbranem antičnem glasbenem modusu,					

- razvili digitalne veščine pri pripravi predstavitve in uporabi spletnih orodij.

Pristop k obravnavi vsebine:

Poučevanje poteka s kombinacijo teoretičnega dela, skupinskega raziskovanja in praktičnih dejavnosti:

1. Uvod: Možganska nevihta in preverjanje predznanja z Mentimetrom.
2. Skupinsko delo: Raziskovanje arhitekture in glasbe, oblikovanje maket ter ustvarjanje glasbenih posnetkov.
3. Priprava in predstavitev: Vsaka skupina izdelava PPT predstavitev in maketo. Glasbene izvedbe se naložijo na Padlet.
4. Zaključek: Predstavitev izdelkov in medvrstniško vrednotenje.

Vključene digitalne tehnologije:

- **Mentimeter** za preverjanje predznanja,
- **PowerPoint ali Canva** za pripravo predstavitev,
- **Padlet** za deljenje glasbenih posnetkov,
- **Pametni telefoni ali tablice** za snemanje izvedb,
- **Spletni viri in e-učbeniki** za raziskovanje vsebine.

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 ravno po DigComp 2.2)
Raven* Raven 3				
Znanje* 118. Vem, da obstajajo digitalne vsebine v digitalni obliki in da	- našteje glavne značilnosti grškega in rimskega gradbeništva;	Uvodna aktivnost (preverjanje predznanja in motivacija) Učitelj prične uro z možgansko nevihto, pri kateri učenci	Glede na kriterije uspešnosti učenci že samostojno pridobijo povratno informacijo.	Rešen kviz (Mentimeter). Izdelan plakat v poljubnem spletnem orodju.

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



obstaja veliko različnih vrst digitalnih vsebin (npr. zvok, slike, besedilo, videovsebine, aplikacije), ki so shranjene v različnih formatih digitalnih datotek.	- <i>primerja značilnosti grškega gledališča in rimskega cirkusa,</i> - opiše in našteje pomembne gradbene dosežke starih Grkov in Rimljanov, - našteje pomembne gradbene dosežke Grkov in Rimljanov. - izdela plakat v PowerPointu/Canvi - naloži gradivo na Teamse	navajajo pojme, povezane z antično arhitekturo in glasbo. Sledi preverjanje predznanja z uporabo Mentimetra – učenci vpišejo tri stvari, ki jih že poznajo o antični arhitekturi in glasbi. Učitelj poda kratek uvod v temo in predstavi povezavo med arhitekturo, glasbo in družbo v antični Grčiji in Rimu. Skupinsko raziskovanje in razvoj digitalne kompetence Učenci se razdelijo v štiri skupine. Vsaka skupina raziskuje določeno podtemo (grška arhitektura, rimska arhitektura, glasba v antiki, arhitekturni elementi). Z uporabo spletnih virov in učbenikov učenci zbirajo informacije in slikovni material. Skupine oblikujejo plakat (Canva, PowerPoint) ali digitalno predstavitev o izbrani temi in jo naložijo na Teams. Učenci se naučijo izbirati ustrezen format za digitalne vsebine, kar je del digitalne	Sprotno povratno informacijo dobijo povratno tudi s strani učitelja. Na koncu učne ure se tudi medvrstniško vrednotijo.	Naloženo gradivo na Teamse. Povratna informacija učitelja in sošolcev.
Spretnosti* 123: Izbrati znam ustrezen format za digitalno vsebino glede na njen namen (npr. shranjevanje dokumenta v formatu, ki omogoča urejanje, ali formatu, ki ne omogoča urejanja, a je primeren za tiskanje).				
Stališča* 128: Pri iskanju rešitev za ustvarjanje digitalnih vsebin sem odprt za raziskovanje različnih poti.				



		kompetence (DigComp 2.2, spretnost št. 123). Praktične dejavnosti (izdelava maket in glasbene izvedbe) Na podlagi raziskave učenci izdelajo maketo grškega ali rimskega arhitekturnega objekta. Uporabijo šelehamer, papir in druge materiale. Pri likovnem delu učenci fotografirajo potek izdelave in slike vključijo v svojo digitalno predstavitev. Pri glasbenem delu učenci ustvarijo kratko glasbeno izvedbo v enem od grških modusov z uporabo Orffovih instrumentov. Glasbeno izvedbo posnamejo s pametnimi telefoni ali tablicami in jo naložijo na Padlet. Povezavo vključijo v svojo predstavitev. Priprava in predstavitev rezultatov Vsaka skupina pripravi končno PowerPoint predstavitev, ki vključuje:		
--	--	--	--	--



		Ključne informacije in slike maket. Povezavo do glasbene izvedbe na Padletu. Učenci predstavijo svoje delo pred razredom, pri čemer razvijajo digitalne veščine in veščine javnega nastopanja. Povratna informacija in vrednotenje Medvrstniško vrednotenje: Učenci ocenjujejo predstavitev sošolcev preko spletnega vprašalnika. Učitelj poda sprotno povratno informacijo na podlagi kriterijev uspešnosti. Učenci reflektirajo svojo izkušnjo in izpolnijo kratek refleksijski vprašalnik. Dokazi razvoja digitalnih kompetenc Rešen kviz v Mentimetru (preverjanje predznanja). Izdelani plakati ali digitalne predstavitev (Canva, PowerPoint, naloženi v Teams). Fotografije maket in posnetki glasbenih izvedb (naloženi na Padlet).		
--	--	--	--	--

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



		Medvrstniško vrednotenje s spletnim vprašalnikom.		
Refleksija učitelja	Menim, da nam je učna ura uspela, saj so bili učenci aktivni, iskali so podatke, izdelovali predstavitve, se učili deliti gradivo z drugimi, podajati povratno informacijo sošolcem. Če katera skupina česa ni znala glede računalniškega znanja so si med seboj tudi pomagali.			
Refleksija učečih se (odnosni vidik)	Učenci so pohvalili aktivno delo in sodelovanje vseh udeležencev v skupini, ter da je bilo delo opravljeno po načrtih.			
Priloge (v povezavi z dokazi razvoja digitalnih kompetenc, npr. izdelki otrok/učencev/dijakov, dogovorjeni kriteriji...)				



Join at menti.com | use code **4368 3485**

Mentimeter

Antično gradbeništvo

68 responses



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



Medvrstniško vrednotenje skupinskega dela Skupina 1

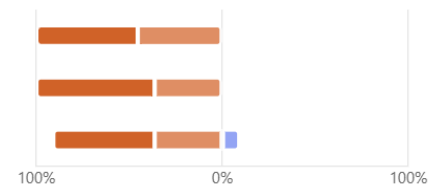
[Več podrobnosti](#)

● V celoti ● Delno ● Zadovoljivo ● Ne

Vsebina je jasno predstavljena.

Upoštevani so vsi kriteriji uspešnosti iz navodil.

Izdelek je izviren.



Medvrstniško vrednotenje skupinskega dela Skupina 2

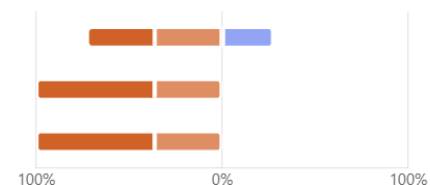
[Več podrobnosti](#)

● V celoti ● Delno ● Zadovoljivo ● Ne

Vsebina je jasno predstavljena.

Upoštevani so vsi kriteriji uspešnosti iz navodil.

Izdelek je izviren.



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



3. Medvrstniško vrednotenje skupinskega dela Skupina 3

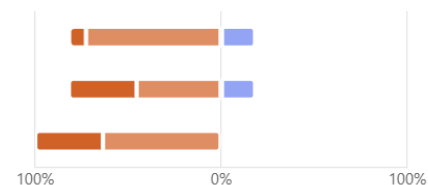
[Več podrobnosti](#)

● V celoti ● Delno ● Zadovoljivo ● Ne

Vsebina je jasno predstavljena.

Upoštevani so vsi kriteriji uspešnosti iz navodil.

Izdelek je izviren.



4. Medvrstniško vrednotenje skupinskega dela Skupina 4

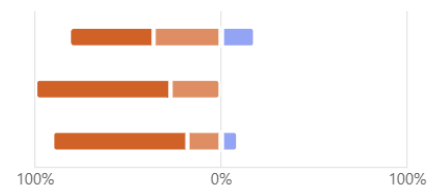
[Več podrobnosti](#)

● V celoti ● Delno ● Zadovoljivo ● Ne

Vsebina je jasno predstavljena.

Upoštevani so vsi kriteriji uspešnosti iz navodil.

Izdelek je izviren.



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



5. Samovrednotenje skupinskega dela.

[Več podrobnosti](#)

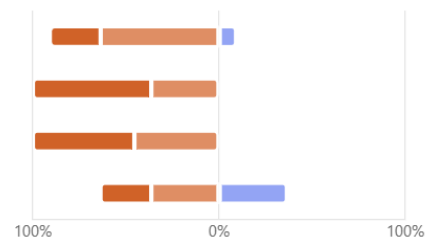
● V celoti ● Delno ● Zadovoljivo ● Ne

Sodelovanje vseh članov.

Upoštevani so vsi kriteriji uspešnosti iz navodil.

Izdelek je izviren.

Disciplina.



6. Kaj bi pohvalili?

[Več podrobnosti](#)

11
Odgovori

Najnovejši odgovori
"Našo sodelovanje."
"Da smo vsi naredili po načrtih."
"Nič"
...

* Izpis iz Digcomp 2.2. Pri izpisu navedite tudi številko. Če ustreznega zapisnika ne najdete (npr. zaradi starosti učencev), lahko po vzorcu iz DigComp 2.2 (izjemoma) zapišete tudi svojega (v tem primeru brez številke) oz. ga dodatno poenostavite.