**Erasmus+** - ***SEN Best Practices Benchmarking, Helsinki, Finska***

**Cilji, pridobljeni skozi izobraževanje:**

* Učenje z ustvarjanjem, igro, aktivacijo.
* Učenje v skupinah – vsak učenec prispeva svoje znanje.
* Učenje z IKT orodji (tablice, OSMO; aplikacije GREENSCREEN, QUIZIZZ, KAHOOT, JAMBOARD,…).
* Uporaba slikovnega gradiva (knjige) z 3D vsebino.
* Vključevanje IKT v učni sistem za otroke s posebnimi potrebami.
* Vključevanje otrok s posebnimi potrebami (motnje govora, učne težave, disleksija, ADHD,…) v izobraževalni program redne osnovne šole.
* Vključevanje otrok s hujšo obliko posebnih potreb v redni program osnovne šole.
* Poudarek na individualnem načrtu za učence s posebnimi potrebami.
* Posodobitev kurikuluma za učence Z generacije.
* Učne tehnike, s katerimi poučujemo in so primerne za vključevanje otrok s posebnimi potrebami.
* Vsak otrok šteje – ni usmerjanja na področju DSP, vsak ima pravico do posebne obravnave.

**Šolski sistem na Finskem:**

Učni sistem na Finskem se je pričel preoblikovati leta 1994. Do danes so spremenili velik del učnega sistema, prednost pa je v tem, da si šole same prilagajajo kurikulum in se lahko z leta v leto spreminja.

Osnovna šola nima ocen, a to je stvar ravnatelja, ki se odloči, ali bodo učenci ocenjeni številčno ali zgolj opisno. Prvo ocenjevanje se prične pri 14. letih, in je podobno ocenjevanju NPZ. Tako kot osnovna šola, je obvezna tudi srednja šola. Šole na Finskem imajo svobodo pri učnem načrtu, učni cilji niso začrtani in se lahko prilagajajo. Kurikulum sestavljajo šole z ravnateljem in učitelji. Iz sistema so ovrgli evalvacijo učiteljev in šol ter vrednotenje oziroma ocenjevanje znanja učencev. V ospredje so postavljene veščine za učenje in ne kontekst oziroma vsebina. Primer: ne ocenjujem učenčevega meta na koš, ker je slab, ampak njegov trud, ki ga vloži da bi koš zadel.

Z obiskom bližnje osnovne šole, kjer so v redni program osnovne šole vključeni tudi učenci s posebnimi potrebami, je kurikulum zelo raznolik. Razlika je od razreda do razreda in seveda, števila učencev s posebnimi potrebami. V mojem primeru jih je bilo pet. Kar je presenetljivo, in to, česar pri nas nimamo in je v velikem primanjkljaju, je, da sta v vsakem razredu po dva učitelja. V kolikor je učencev s posebnimi potrebami več, v pomoč prihajajo tudi asistenti socialne pedagogike, ki so na šoli tudi zaposleni. In to je bil njihov glavni cilj – pomagati vsem učencev, saj so vsi učenci, enaki.

Tako imajo šole zaposlene po več socialnih pedagogov za polni delovni čas, ki pomagajo vsakemu, svetujejo učencem kot učiteljem, s tem pa so razbremenili učitelje na način, da se lahko sedaj učitelj posveti poučevanju.

Za šolski sistem je pomembno aktivno učenje. Velja naključno pravilo 15/15/15 (odvisno od dolžine ure). Prvih 15 minut se aktivirata telo in možgani – aktivna igra, drugih 15 minut – informacije, ki jih je učenec pridobil, spravi v pravilni vrstni red in zadnjih 15 minut – povratna informacija učitelja o morebitnih napakah, pohvale.

Primer, ki so ga izvedli: učenci so razdeljeni v dve skupini (orli in sove). Vsaka skupina dobi 50 kartic dveh različnih barv, na vsaki kartici pa je ena beseda. Prva skupina – orli – kartice skrivajo v učilnici, druga skupina – sove – pa na hodniku šole. Nato se zamenjata. Orli iščejo kartice na hodniku šole, sove pa v učilnici. Ko najdejo vseh 50, se prvi del igre zaključi. Sledi urejanje kartic – le te so učenci urejali po glagolih, pridevnikih, samostalniku, … Ko razporedijo vseh 50 kartic, učitelj pregleda, ali so besede pravilno razporejene. Sledi zadnji del igre, torej umiritev in povratna informacija napačno razporejenih kartic.

V razrednih ne manjka tablic, saj je njihov pouk naravnan tako, da učenci delajo z njimi, na njih igrajo aktivne igre (kvizi, spomin, 3D knjige o naravoslovnih vsebinah,…) in preko njih usvajajo učne cilje.

Zelo pomemben je paket iger, ki se imenuje OSMO. V njem so številke, črke, liki, slike in je narejen tako, da se ga lahko uporablja na tablicah. Kako deluje – na tablici se izriše podoba z liki, učenci pa jo morajo sestaviti z liki, ki so priloženi zraven. Ko so liki pravilno razporejeni, sveti zeleno. OSMO paket je zelo priporočljiv za učence s posebnimi potrebami, saj nudi precej iger, ki spodbujajo miselni proces pri učencu, na nižji in višji kognitivni ravni.

Poleg OSMO paketa, zelo radi uporabljajo aplikacijo GREENSCREEN. Aplikacija uvrsti človeka v prostor, kjer si želi biti. Seveda pa je osnova zeleno ozadje.

Uporabljajo tudi druge aplikacije, predvsem pa so osredotočeni na Googlove aplikacije, saj so s šolskega sistema ukinili uporabo Microsoft Office programa, namreč, če so želeli na splošni ravni, privarčevati denar za nabavo tabličnih računalnikov, prenosnih računalnikov, ki so jih razdelili med učence, so s prenehanjem plačevanja dragega operacijskega sistema, to lahko izpeljali.

**Implementacija v pouk:**

Uporaba aplikacij, kot so *Kahoot*, *Socrative in Padlet*, z učenci že pridno uporabljamo za utrjevanje učne snovi.

Nekaj primerov, kjer lahko aktivno delujemo na področju naravoslovnih vsebin:

* Z uporabo GREENSCREEN aplikacije, učenci poročajo o znanih in pomembnih znanstvenikih. Ob njem je lahko slika osebe, ki jo opisuje (stoji zraven) in s tem pripravijo govorni nastop.
* Periodni sistem elementov: vsaka skupina (odvisno od velikosti razreda, a primerne so vsaj dve ali tri skupine) dobi poljubno število oznak za elemente, ki jih morajo pravilno razporediti v periodni sistem elementov, brez da bi si pomagali z njim. Sledijo vprašanja, kot so, kateri elementi so v prvi skupini, kateri elementi so žlahtni plini, kaj lahko poveš o elementih, ki si jih razporedil v VII. skupino periodnega sistema, itd.
* Utrjevanje ali usvajanje novih učnih ciljev z uporabo QR kod (primer predstavljen spodaj):

|  |
| --- |
| *KEMIJA 9* |
| **Poglavje**: OGLJIKOVODIKI |
| **Naslov teme**: VIRI OGLJIKOVODIKOV |
| **Cilji:** Spoznajo nafto in zemeljski plin kot ključna vira organskih spojin (zlasti ogljikovodikov). Pojasnijo, zakaj sta nafta in zemeljski plin neobnovljiva vira energije. Spoznajo pridelavo nafte. |
| **Potek učne ure:**   * Prvih 15 minut učenci pogledajo videoposnetke o pridelavi in predelavi nafte (frakcionirna destilacija nafte, nastanek nafte iz odmrlega planktona, prve gospodarske krize nafte). * Učenci so razdeljeni v skupine (primerno do 4 skupine). Naslednjih 15 minut, učenci z uporabo mobilnega telefona, skenirajo QR kode. Pojavi se vprašanje, trditev. Učenci na delovni list, ki ga predhodno dobijo, odgovorijo na vprašanja. Skupina, ki ima vse odgovore pravilne, je zmagovalna skupina. * Zadnjih 15 minut, ko vsi odgovorijo na vprašanja, pregledamo pravilne odgovore in se o napačnih pogovorimo. |