

ERASMUS +  
seminar Technology / ICT & Media in  
Education

Seminar Tehnologija in mediji v  
izobraževanju

Nadja Jejčič, Osnovna šola Pivka

Seminar je potekal v okviru hrvaške organizacije Pričalica od 18.08. do 24.08.2024 v Messarii na otoku Santorini v Grčiji.

Seminarja se je udeležilo 7 oseb: poleg dveh predstavnic Osnovne šole Pivka, še 5 udeležencev iz različnih šol iz Krakova in Gdanska s Poljske.

Prvi dan so potekale predstavitve šol in šolskih sistemov ter izmenjave kulturnih, nacionalnih in drugih posebnosti držav, iz katerih smo udeleženci in predavatelj prihajali.

V drugi polovico tedna sem začela močno kašljati in se slabo počutila. Ob vrnitvi domov dne 25.08.2024 so mi med drugim ugotovili okužbo z novim koronavirusom.

Seminar je vodil dr. Fillipos Giannakas iz Grčije, strokovnjak za informatiko in telekomunikacije. Njegovo raziskovalno področje so učenje na podlagi iger, IKT vizobraževanju, naprave IOT in izobraževalna robotika, varnost in zasebnost IT, strojno učenje in umetna inteligenca.

Seminar je bil sestavljen iz predavanj in praktičnega dela, v katerem smo udeleženci vadili uporabo predstavljenih orodij in aplikacij preko skupne digitalne table oz. padleta. Predavatelj je preko aplikacije Collaborative tools :**Padlet** oblikoval t.i. digitalno tablo, ki je za vsak dan posebej omogočala pregledno objavlanje vseh pomembnih informacij in gradiv o tečaju, obenem pa je preko nje potekala medsebojna komunikacija in sodelovanje med predavateljem in udeleženci seminarja ter posredovanje praktičnih nalog, ki smo jih udeleženci opravljali preko različnih predstavljenih orodij oz. aplikacij.

Prejeli smo vrsto praktičnih idej za učenje v digitalnem okolju,  
kot npr.

-na igrah temelječe učenje

-učenje, ki temelji na reševanju problemov,

-vodenje dialoga,

-spletne debate,

-timsko delo, delavnice ipd.

-delanje vaj in ponavljanje snovi

-nudenje inštrukcij itd.

Spoznali smo tudi sledeča orodja oz. aplikacije za delo v digitalnem okolju:

-oblikovanje QR kode (**A QR code generetor; A mobile QR code reader**)

-virtualno interaktivno orodje (Collaborative tool) **TaskCard** in Digipad (**digipad.app**), preko katerih lahko učitelji in učenci sodelujejo v realnem času, diskutirajo in organizirajo vsebine,

-orodje Sway (**sway.cloud.microsoft**) za ustvarjanje vizualno privlačnih glasil, dokumentov in predstavitev v nekaj minutah,

- učenje s pomočjo risank-Cartoons in the classroom (**Cartoonmovement.com**)

Seznanjeni smo bili z idejami, kako uporabiti tehnologijo v razredu za spodbujanje učenja, kot npr.:

- »igrificirano« učenje» oz. »igrifikacija« -z uporabo tehnologije je učenje lahko zabavno in učinkovito:

-igre v kontekstu informatike

([educational.minecraft.net/en-us](http://educational.minecraft.net/en-us);

[www.codemonkey.com](http://www.codemonkey.com); [code.org](http://code.org);

[studio.code.org/s/course1/lessons/4/levers1](http://studio.code.org/s/course1/lessons/4/levers1);

[studio.code.org/hoc/1](http://studio.code.org/hoc/1))

-igre v kontekstu vizualne umetnosti

([abcya.com/games/true-colors-color-theory](http://abcya.com/games/true-colors-color-theory))

-igre v kontekstu jezikov ([duolingo](http://duolingo.com))

-splošne igre -Puzzle creator ([jigsawplanet.com](http://jigsawplanet.com))

-igre za 3 D oblikovanje ([www.doodle3d.com](http://www.doodle3d.com))

- Digitalne ekskurzije z uporabo aplikacij, ki omogočajo raziskovanje naravnih in kulturnih znamenitosti iz udobja razreda (**My Maps by Google**); aplikacija ActionBound **en.actionbound.com**; **en.actionbound.com/stepbystep#stages** je aplikacija za digitalno interaktivno igro »odkrivanje zakladov«, z vodenjem učenca do odkritja. Lahko se uporablja za kreiranje mobilnih dogodivščin in interaktivnih vodnikov za pametne telefone in tablice.

Integrirani družbeni mediji kot eden od najbolj inovativnih načinov uporabe tehnologije v razredu (**[www.bookwidgets.com/blog2018/03/25-lesson-ideas-to-use-social-media-in-the-classroom](http://www.bookwidgets.com/blog2018/03/25-lesson-ideas-to-use-social-media-in-the-classroom)**; **[www.proboards.com](http://www.proboards.com)**; **[www.forumotion.com](http://www.forumotion.com)**; **[www.creataforum.com](http://www.creataforum.com)**)

- Zbiranje povratnih informacij od učencev je ključnega pomena za ocenjevanje učnega procesa in določanje, kaj deluje in kaj ne. Pri tem si lahko pomagamo z dnevnimi in tedenskimi vprašalniki, s katerimi pridobimo mnenja in pomisleke učencev o lekcijah. Pri tem si lahko pomagamo z naslednjimi aplikacijami: **strawpolls.com**; **poll-maker.com**; **kahoot.com**; **create.kahoot.it**; **kahoot.it**; **quizizz.com**; **plickers.com**; **hepl.plickers.com/hc/en-us/articles/360008948034-Get.Plickers-Cards**)
- Ustvarjanje digitalnih vsebin kot način izražanja individualne kreativnosti učencev; aplikacija **wordwall.net** omogoča kreiranje aktivnosti kot so kvizi, tekme ali besedne igre, ki so po meri določenega razreda ter uporaba umetne inteligence pri iskanju odgovorov, navdiha in večjo produktivnost. ([www.postermywall.com/index.php/m/schools](http://www.postermywall.com/index.php/m/schools); [www.canva.com](http://www.canva.com); [www.canva.com/ai-image-generator](http://www.canva.com/ai-image-generator); **wordart.com**; **OpenAI**, **Chat GPT**)



- Vključevanje video/multimedijskih vsebin v lekcije in predstavitve
- Uporaba koledarja v skupni spletni učilnici
- Pregledovanje in kritika spletnih strani
- Spletne aktivnosti za učence, ki predčasno končajo delo

Poleg strokovnega dela seminarju smo bili s strani predavatelja seznanjeni z zanimivimi informacijami o destinaciji. Uradno ime za otok Santorini (izhaja iz italijanščine) je Thira (grško ime), glavno mesto otoka je mesto Fira. V programu seminarja je bila vključena tudi ekskurzija, ki je vključevala voden ogled vasi Oia in Megalochori ter samostana preroka Elije na vrhu najvišjega hriba na otoku. V prostem času smo si lahko ogledali še druge naravne in kulturne znamenitosti kot npr. ogled kaldere (Santorini je nastal pred približno 3000 leti na ostankih nekdanjega ognjenika), znamenite razglede in sončne zahode, aktivni vulkan, tople vrele v morju, znane plaže, muzeje, večja mesta ter spoznavali grško kulinariko in vinske kleti, ipd.