

KREPITEV DIGITALNIH KOMPETENC Z USTVARJANJEM VIDEOPOSNETKA PRI POUKU ZGODOVINE

¹ Lidija Kotnik Klaužer

¹ Osnovna šola Lesično, Slovenija

Povzetek

V prispevku je predstavljena študija primera razvijanja digitalnih kompetenc pri pouku zgodovine v 9. razredu osnovne šole. Cilj prispevka je prikazati, kako učitelji zgodovine, ali kateregakoli drugega predmeta, s pomočjo ustvarjanja videoposnetkov o 1. svetovni vojni razvijajo in krepijo digitalne kompetence učencev. V ospredju je kompetenca 3.1 Razvoj digitalnih vsebin po DigComp 2.2 in razvijanje znanj o različnih digitalnih vsebinah in uporabi umetne inteligence za samodejno ustvarjanje digitalnih vsebin, spretnosti pri izbiri ustreznega formata digitalne vsebine glede na namen in lastne zamisli ter stališč, ki se nanašajo na kombiniranje različnih vrst digitalnih vsebin. Primer temelji na metodi opazovanja in vključevanju elementov formativnega spremljanja od ugotavljanja predznanja do zaključne evalvacije učencev, pridobljene z vprašalnikom. Rezultate učnih ur predstavljajo izdelani videoposnetki in samovrednotenje napredka učencev pri razvijanju digitalnih kompetenc. Kažejo na to, da vključevanje ustvarjanja videoposnetkov pri pouku zgodovine spodbuja in krepi razvoj digitalnih kompetenc pri učencih. Soustvarjanje digitalnih vsebin je pri učencih spodbudilo razvoj odgovornega sodelovanja in samozavesti.

STRENGTHENING DIGITAL COMPETENCIES THROUGH VIDEO CREATION IN HISTORY LESSONS

Abstract

This paper presents a case study of the development of digital competencies in history lessons in year 9 of primary school. It is aimed at history teachers and other teachers who want to encourage pupils to actively create digital content. An example of developing and strengthening digital competencies through the creation of videos on

Ključne besede:

zgodovina v 9. razredu,
digitalne kompetence
učencev, razvoj digitalnih
vsebin, ustvarjanje
videoposnetkov,
formativno spremljanje

Keywords:

Grade 9
history, pupils' digital
competencies, digital
content development,
video creation, formative
assessment

Copyright: © 2025

Avtorji/The author(s). To
delo je objavljeno pod
licenco Creative Commons
CC BY Priznanje avtorstva
4.0 Mednarodna.

Uporabnikom je dovoljeno
tako nekomercialno kot
tudi komercialno
reproduciranje,
distribuiranje, dajanje v
najem, javna priobčitev in
predelava avtorskega dela,
pod pogojem, da navedejo
avtorja izvirnega dela.

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



World War I is presented. The focus is on DigComp2.2 competence 3.1, Developing digital content, developing knowledge about different digital content and the use of artificial intelligence to automatically create digital content, skills in selecting the appropriate format of digital content according to the purpose and own ideas, and attitudes related to combining different types of digital content. The example is based on an observation method and includes elements of formative monitoring from the identification of prior knowledge to the final evaluation of the pupils, obtained through a questionnaire. The results of the lessons are presented by the videos produced and by the self-evaluation of the pupils' progress in developing their digital competencies, which is also used as an assessment tool. They show that the integration of video making in history lessons promotes and strengthens the development of digital competencies in pupils. The co-creation of digital content encouraged the development of responsible participation and self-confidence in pupils.

1 UVOD

Sodobni vzgojni in poučevalni izzivi v šolah so številni in kompleksni. Otroci in mladostniki vstopajo v digitalizirani svet, ki vpliva na vsakdanje družinsko življenje in celotno delovanje družbe (Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje, 2024). Generacija Z digitalno tehnologijo usvajajo intuitivno, od drugih pa pričakuje, da z uporabo različnih aplikacij sledijo sodobnim trendom (Dolinar idr., 2023) tudi na področju izobraževanja. V predlogu Nacionalnega programa vzgoje in izobraževanja za obdobje 2023–2033 (2024, str. 12–13) je zapisano, da je naloga šolskega sistema otrokom zagotoviti vstopanje v digitalni svet skladno z njihovim razvojem. To pomeni, da jih glede na obdobje razvoja usposablja za razumevanje najrazličnejših vidikov delovanja digitalne tehnologije, uporabo digitalne tehnologije pri učenju, da jih usposablja za varno uporabo te tehnologije in da deluje preventivno v preprečevanju zasvojenosti. Pri tem imamo ključno nalogo učitelji, ki se dnevno srečujemo z učenci. Naša naloga je slediti sodobnim trendom rabe digitalne tehnologije. S tem se približamo učencem, hkrati pa sledimo ciljem učnih načrtov.

S prispevkom želimo prikazati, kako lahko učitelji v osnovni šoli pri predmetu zgodovina v 9. razredu načrtujemo potek učnih ur, pri katerih bodo učenci načrtno in sistematično razvijali digitalne kompetence.

Opisan bo primer ustvarjanja videoposnetka na temo 1. svetovne vojne, kjer so bili učenci aktivni od načrtovanja – pisanja scenarija – do montaže posnetka. Poudarek bo na

razvijanju digitalne kompetence 3.1 Razvoj digitalnih vsebin razvijanju znanj o različnih digitalnih vsebinah in uporabi umetne inteligence za samodejno ustvarjanje digitalnih vsebin, spretnosti pri izbiri ustreznega formata digitalne vsebine glede na namen in lastnih zamisli ter stališč, ki se nanašajo na kombiniranje različnih vrst digitalnih vsebin (Vuorikari idr., 2023).

Predstavljen primer temelji na metodi opazovanja in vključevanju elementov formativnega spremljanja od ugotavljanja predznanja do zaključne evalvacije učencev, pridobljene z vprašalnikom. Rezultati dela so izdelani videoposnetki in samovrednotenje napredka učencev o razvijanju digitalnih kompetenc. Kažejo na to, da vključevanje ustvarjanja videoposnetkov pri pouku zgodovine spodbuja in krepi razvoj digitalnih kompetenc pri učencih, hkrati pa ponavljajo in utrjujejo učno vsebino na njim zanimiv način. Soustvarjanje digitalnih vsebin je pri učencih spodbudilo razvoj odgovornega sodelovanja in samozavesti.

2 OD NAČRTOVANJA DO MONTAŽE VIDEOPOSNETKA PRI POUKU ZGODOVINE

2.1 RAZVIJANJE DIGITALNIH KOMPETENC PRI POUKU ZGODOVINE

V Strokovnih izhodiščih in priporočilih Vodenja in podpore učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc (Dolinar, 2023) so zapisana priporočila za rabo digitalnih tehnologij v učnem procesu. Zajemajo priporočila za poučevanje in učenje z digitalnimi viri, za rabo digitalnih tehnologij za vizualizacijo in za rabo digitalnih tehnologij pri aktivnih metodah in oblikah dela. Vse omenjeno je moč vključiti v pouk zgodovine v osnovni šoli. In v skladu s temi priporočili je že v učnem načrtu za zgodovino zapisana uporaba digitalne tehnologije pri opredelitvi predmeta. »Učenci pri pouku zgodovine izostrijo spretnost preprostega zgodovinskega raziskovanja ob delu z raznimi zgodovinskimi viri iz različnih medijev, v katerih bodo znali poiskati dokaze in argumente za svoje sklepe, poglede, mnenja ter stališča in jih znali zagovarjati« (Kunaver, 2011, str. 4). Vilma Brodnik (2021, str. 4–5) pa je v Smernicah za uporabo digitalne tehnologije iz učnega načrta izpisala splošne in operativne cilje ter standarde znanj, ki se nanašajo na uporabo digitalne tehnologije pri predmetu zgodovina in nakazujejo možnosti razvijanja digitalnih kompetenc. Razvoj slednjih je del vseživljenjskega učenja, kjer po priporočilu Sveta Evropske unije (2018) vključuje samozavestno, kritično in odgovorno uporabo digitalnih

tehnologij ter njihovo vključevanje pri učenju, delu in družbenem udejstvovanju. Zajema informacijsko in podatkovno pismenost, komuniciranje in sodelovanje, medijsko pismenost, ustvarjanje digitalnih vsebin, varnost, vprašanja intelektualne lastnine, reševanje problemov in kritično razmišljanje. Vse omenjeno je mogoče vključiti tudi v poučevanje in učenje zgodovine.

V nadaljevanju prispevka je na osnovi opazovanja in beleženja opažanj predstavljeno, kako lahko učitelj digitalne kompetence, konkretno kompetenco 3.1 Razvoj digitalnih vsebin po DigComp 2.2, vključi v pouk zgodovine v 9. razredu pri ponavljanju in utrjevanju učne vsebine.

2.2 POTEK UČNEGA PROCESA TEMELJEČEGA NA RAZVIJANJU DIGITALNIH KOMPETENC

Načrtovanje učnega procesa je potekalo v več fazah s poudarkom na razvijanju digitalnih kompetenc in ponovitvi ter poglobitvi učne snovi o 1. svetovni vojni ter na pripravi na ustno ocenjevanje znanja. V ta namen je bilo realiziranih pet ur, kjer je bil slednja namenjena ogledu posnetkov in pisanju vršniških povratnih informacij. Učne ure so potekale v računalniški učilnici, kjer je lahko vsak učenec uporabljal svoj računalnik. Snemanje zvoka pa je potekalo v prostih učilnicah šole. Ogled posnetkov smo opravili v učilnici družboslovja.

1. ura: Razvijanje in krepitev digitalne kompetence 2.2 Deljenje z uporabo digitalnih tehnologij

Učenci so pisali scenarij za videoposnetek v paru, ki je bil določen z žrebom. Po posvetu o uporabi sistema za shranjevanje dokumenta v oblaku je eden izmed učencev oblikoval dokument in ga nato delil s sošolcem, ob koncu učne ure tudi z učiteljico.

Vsebina je bila vezana na učne cilje 1. svetovne vojne, ki smo jih preoblikovali v namen učenja. Ti so bili opisati značilnosti 1. svetovne vojne, zapisan dokument deliti s sošolcem in učiteljico ter oblikovati videoposnetek. Iz namenov smo že na začetku poglavja oblikovali vsebinske kriterije uspešnosti, zato so si pri vsebini posnetka pomagali z njimi. Vključiti je bilo potrebno povod in vzrok za nastanek 1. svetovne vojne, časovno opredelitev, nasprotna si tabora, način bojevanja, nastale fronte, londonski sporazum, vstop ZDA v vojno, življenje v strelskih jarkih in zaledju, posledice vojne, mirovno konferenco in nastanek Društva narodov.

Večina parov se je odločila za deljenje z uporabo Canve, en par pa (po usklajevanju) za Google Drive. Obe spletni okolji sta učencem poznani in so uporabe le-teh vešči, zato so se lahko osredotočili na vsebino, ki so jo ponovili in poglobili, ter uspešno sodelovanje. Učenci so ozavestili odgovornost, ki jo imajo pri soustvarjanju skupnega dokumenta. Obnovili in utrdili so spretnosti deljenja različnih formatov vsebine (besedila in fotografij). Preden so napisan scenarij delili z učiteljico, so po »ček« listi preverili ali so vključili vso vsebino glede na kriterije uspešnosti. Učiteljica je posredovala konstruktivno povratno informacijo.

Vsi so bili uspešni pri delitvi dokumenta. Pri tem niso imeli večjih težav, v primeru le-teh pa so si med seboj pomagali in se drug od drugega učili. Učiteljico so seznanili, da omenjeno spletno okolje uporabljajo tudi pri drugih predmetih in krožkih.

Učna ura je bila zelo aktivna. Usklajevanje idej in zamisli o scenariju, razdelitev dela, iskanje in zapis vsebine ter usklajevanje le-te je v ospredje postavilo učence kot aktivne soustvarjalce pouka, ki so prevzeli odgovornost za delo in uresničitev cilja, da kar najbolj vsebinsko in vizualno izdelajo videoposnetek. Zanimivo jih je bilo opazovati pri delu. Večina parov si je enakomerno razdelila delo glede na vsebino, manjši delež (parov) pa se je odločil in delal vse hkrati. Pri teh je bilo bolj opazno sodelovanje, usklajevanje in kritično razmišljanje pri pisanju scenarija. Učiteljica je prevzela vlogo motivatorja in usmerjevalca. Z učenci je nenehno stopala v interakcijo, jih podpirala, usmerjala, jim svetovala in na zapisan scenarij sproti podajala povratno informacijo. Par, ki ni uspel spisati scenarija, je to končal doma.

2., 3. in 4. ura: Razvijanje in krepitev digitalne kompetence 3.1 *Razvoj digitalnih vsebin*

Na osnovi sprotne ustne povratne informacije so učenci svoje scenarije izboljšali po lastnih zmožnostih ter pričeli z načrtovanjem in ustvarjanjem videoposnetka. Za oblikovanje in montažo so bili predlagani programi Canva, iMovie in CapCut oz. tisti, ki jih najbolj poznajo. Glede na to, da pri učnem procesu pogosto uporabljamo Canvo, so izbrali to spletno okolje, kar je vidno tudi na Sliki 1.



Slika 1: Ustvarjanje videoposnetkov v Canvi

Dela so se lotili na različne načine. Nekateri so že med pisanjem scenarija shranili fotografijo, do katere so med iskanjem poglobljenih informacij prišli po naključju, drugi so glede na zapis v učnem scenariju poiskali ustrezno fotografijo oz. krajši posnetek znotraj spletnega okolja Canva, spet tretji so najprej posneli vezno besedilo in se šele nato lotili oblikovanja videoposnetka.

Snemanje govora je potekalo v šolski knjižnici, kar predstavlja Slika 2 oz. v prostih učilnicah, kar prikazuje Slika 3. Snemali so s snemalniki zvoka na pametnih telefonih. Ker dela niso zaključili v dveh urah, so nadaljevali in v 3. šolski uri dokončali z montažo videoposnetkov.



Slika 2: Snemanje audioposnetkov v šolski knjižnici



Slika 3: Snemanje audioposnetkov v učilnici

Pri montaži, ki jo prikazuje Slika 4, so učenci morali biti pozorni na to, da so uskladili avdioposnetke s posameznimi vizualnimi deli nastajajočega posnetka. Vedeli so, da obstaja veliko različnih vrst digitalnih vsebin, ki so shranjene v različnih formatih digitalnih datotek, izziv pa jim je predstavljala njihova družitev. Učiteljica je predstavila možnosti njihove uporabe in kombiniranja različnih vrst vsebin, zvočnih in vizualnih, z namenom oblikovanja kvalitetnejšega videoposnetka. Učencem je demonstrirala uvoz audio- in videoposnetkov v Canva in osnovne funkcije, ki jih bodo potrebovali pri montaži (nastavitev časovnika glede na dolžino avdioposnetka, prilagajanje glasnosti, spreminjanje ozadja in nastavljanje prosojnosti slikovnega gradiva, prehodi). Predstavila je tudi načine, s katerimi lahko popestrijo svoje izdelke, kot je npr. odštevalnik za uvod ali izdelava avatarja s pomočjo HeyGen AI za zaključek.

Pri učencih so bile opažene težave, ki so se pojavile pri razdelitvi besedila glede na določeno slikovno gradivo oz. drsnico. Pri tem je debata med pari in z učiteljico potekala v smeri usklajevanja in razmišljanja o tem, da bo predstavitev dinamična, vizualno privlačna in vsebinsko bogata. Hkrati pa so pozornost namenili količini govorjene besede ob posamezni fotografiji. Pari, ki so želeli izpostaviti posamezne ključne besede, so v predstavitev vključili tudi zapise. Pri učencih so do izraza prišle ustvarjalnost, domišljija in sposobnost reševanja problemov, do katerih so prišli ob ustvarjanju videoposnetkov. Canva omogoča prenos in shranjevanje dokumenta na različne načine, ki bo bili predstavljeni učencem. V primeru videoposnetka je učiteljica učencem predstavila prenos posnetka na način, da ga shranijo v formatu MP4, ki po tem, ko je prenešen s Canve in shranjen na lokalni disk ali USB ključ, ne omogoča naknadnega urejanja.



Slika 2: Montaža videoposnetkov

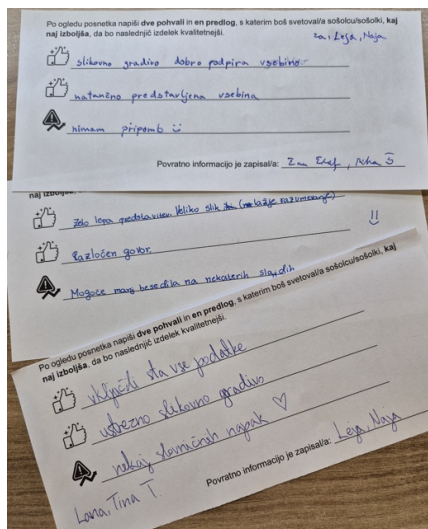
5. ura: Ogled videoposnetkov in refleksija dela

Zadnja, 5., šolska ura je bila namenjena ogledu posnetkov, vrstniškemu vrednotenju in refleksiji dela.



Slika 3: Ogled nastalih videoposnetkov

Z učenci smo si (Slika 5) ogledali nastale videoposnetke. Pri vsakem ogledu sta dva para napisala vrstniško povratno informacijo, pri čemer je vrednotenje potekalo na način dve zvezdi, ena želja, kar je razvidno iz Slike 6. Učenci so najprej izpostavili in napisali dve pohvali, nato so zapisali predlog izboljšave za v prihodnje. Sledila je še ustna debata o posnetku, tako da so lahko bili vključeni vsi učenci.



Slika 4: Vrstniške povratne informacije po ogledu nastalih videoposnetkov

Sledil je še razmislek o opravljenem delu v paru, ki je predstavljal individualno delo. Zapis ene učenke je predstavljen na Sliki 7. Učenci so odgovorili na vprašanja, ki so se nanašala na delo in razvoj digitalnih kompetenc ter njihovo uporabo v nadaljnjem življenju. Aktivnosti, ki so se nanašale na poglobitev učne snovi, razvoj digitalnih kompetenc in delo v paru, so jim bile všeč. Pri pohvalah so izpostavili uspešno medsebojno sodelovanje, pomoč in razdelitev dela. Z nastalimi posnetki so zadovoljni in kritični do nekaterih pomanjkljivosti (pravopisne napake, več slikovnega gradiva, preveč zapisanega besedila v določenem odseku in izpustitev posamezne vsebine glede na vsebinske kriterije uspešnosti). Pri ocenjevanju izpeljane aktivnosti z vidika koristi za nadaljnje izobraževanje in življenje so največkrat (11) izbrali možnost, da jim bo znanje koristilo za predstavitve ali druge projekte, kar kaže na zavedanje pomembnosti razvijanja komuniciranja in sodelovanja ter ustvarjanja digitalnih vsebin za življenje. Sledila je možnost, da so z delom izboljšali komunikacijo in delitev nalog. Izbor omenjene možnosti si razlagamo z določitvijo parov z žrebom, kjer sta v paru sodelovala dva učenca, ki pri določanju parov med učenci samimi zagotovo ne bi. Na tretjem mestu pa je trditev, da so se naučili urejati posnetke in uporabljati nova orodja. Učenci niso izbrali možnosti, da so težko uskladili različne ideje in da je bila predstavitev povprečna, ker sta bila premalo kreativna. Pri nedokončanem stavku, ki se je nanašal na nova znanja, ki so jih pridobili, pa so najpogosteje napisali, da so pridobili nova znanja pri urejanju predstavitev in vstavljanju novih elementov v Canvi ter spretnosti, povezane s sodelovanjem.

**VRSTNIŠKA POVRATNA INFORMACIJA
O DELU V PARU**

Tvoja aktivnost: delanje preizkušnje o 1. in 2. svetovni vojni

Naziv dela: Delo v paru: delo v paru o 1. in 2. svetovni vojni
in da se pridobimo digitalne spretnosti

Kaj ti je bilo pri delu všeč in kaj ne?

Čudenost dela para s piktogramom	Poglobitev učne vsebine	Razvoj DK	Sodelovanje v paru	Izvirnost predstavitve
😊	😊	😊	😊	😊

Pohvala lahek: 1. par sta zelo dobro sodelovala in imeli pridobila znanje

Prihodnjič bom naredil drugače, boljše: ☒

Omeni delo v vidiku koristi za nadaljnje izobraževanje in življenje. Kako bo to delo splošno na tvoje pridobitve znanja in izvirnosti?

- 1) Izboljšal sem komunikacijo in delitev nalog.
- 2) Naučil sem se urejati posnetke in uporabljati nova orodja.
- 3) Znanje mi bo koristilo za predstavitve ali druge projekte.
- 4) Prihodnjič sem poskušal narediti enakovrednejši posnetek dela.
- 5) Telo me naučilo različne ideje v skupini.
- 6) Najbolj predstavitve so preproste, bile sta preproste besedila.
- 7) Projektne delo ni upoštevalo našega zanimanja učenja zgodovine.
- 8) Drugo: ZAPISI ...

Pridobil sem naslednja nova znanja: zgodovinske stvari (kronika) 1. svetovne vojne

Spomniti se dela: delanje video posnetkov na 1. svetovni vojni

Slika 5: Vrstniška povratna informacija o delu v paru

3 REZULTATI

Učni proces, ki so mu bile namenjene 4 učne ure, je, z dodatno učno uro dosegel zastavljene cilje. Učenci so razvijali in krepili digitalne kompetence, aktivno so bili vključeni v učni proces in vrstniško sodelovanje, poleg tega pa so ponovili in poglobili učno snov o 1. svetovni vojni ter se pripravljali na ustno ocenjevanje znanja. Učni proces je potekal v dinamičnem in sodelovalnem duhu.

Učne ure so bile načrtovane tako, da je v prvi uri bila v ospredju digitalna kompetenca 2.2 *Deljenje & uporabo digitalnih tehnologij*. Razvijali so jo ob uporabi Google Drive in Canve, spletnih okolij, ki omogočata deljenje in soustvarjanje različnih vrst dokumentov. Obnovili so tudi deljenje dokumentov različnih formatov (besedila in fotografij). Večjih težav niso imeli, kar kaže na to, da spletno orodje večkrat uporabljajo. Presenetilo nas je, da so od začetka, pri pisanju scenarija, večinoma uporabljali Canvo in ne Google Drive.

Bistvo načrtovanja in realizacije pa je bilo doseženo v naslednjih treh učnih urah, ko so se učenci na osnovi scenarija lotili snemanja veznega besedila in ustvarjanja videoposnetka, s čimer so na inovativen način ponovili in poglobili izbrano učno vsebino, pri tem pa upoštevali tudi vsebinske kriterije uspešnosti. Združevali so različne vrste digitalnih vsebin in izbrali ustrezen format za shranjevanje – MP4, ki ga po prenosu na lokalni ali zunanji disk ni več mogoče spreminjati.

Glede na opazovanje učencev in njihove reakcije jim je bilo delo zanimivo. Ves čas so bili aktivni. Med seboj so sodelovali, se usklajevali in skupaj prevzeli odgovornost za doseg cilja. Z delom so ponavljali in utrjevali učno snov 1. svetovne vojne, kamor so glede na zapisane kriterije uspešnosti vključili povod in vzrok za nastanek 1. svetovne vojne, časovno opredelitev, nasprotna si tabora, način bojevanja, nastale fronte, londonski sporazum, vstop ZDA v vojno, življenje v strelskih jarkih in zaledju, posledice vojne, mirovno konferenco in nastanek Društva narodov. Načrtovana in izvedena aktivnost je bila namenjena pripravi na ustno ocenjevanje znanja.

Nekateri pari so delovali zelo usklajeno, pri drugih pa je bilo vidno, da je eden prevzel vodilno vlogo, drugi pa mu je sledil. Pri enem paru pa je bilo opaziti veliko usklajevanja (in izgube časa) glede uporabe orodja, v katerem bosta pisala scenarij.

Glede na videno tekom učnega procesa lahko zaključim, da so bile učne ure uspešno realizirane in da so dosegle namen: učenci so bili aktivni, med seboj so sodelovali, se usklajevali, drug drugega poslušali in skupaj sprejemali odločitve. Ves čas je bila prisotna tudi osredotočenost na vsebino posnetka in s tem aktivno ponavljanje učne vsebine in

priprava na ustno ocenjevanje. Učenci so tako postali soustvarjalci pouka, učiteljica pa je prevzela vlogo usmerjevalca pouka in motivatorja ter osebe, ki je s kakovostno povratno informacijo učencem omogočila napredek.

Ogled posnetkov je pokazal, da so učenci uspešno združevali različne vrste digitalnih vsebin (avdioposnetke s slikovnimi predstavitvami), naučili so se prilagajati dolžino posameznih delov posnetka ter vstavljati prehode za bolj tekoč potek videa. Nekateri so vključevali tudi besedilo, s čimer so poudarili ključne informacije.

4 ZAKLJUČEK

Če učitelj sledi sodobnim trendom rabe digitalne tehnologije in sodobnim smernicam poučevanja, lahko uspešno združi razvijanje digitalnih kompetenc ter poučevanje zgodovine oziroma kateregakoli drugega predmeta. Opisan primer lahko služi kot dokaz zapisanemu, saj je bilo razvijanje digitalnih kompetenc 2.2 *Deljenje z uporabo digitalne tehnologije* in 3.1 *Razvoj digitalnih vsebin* pri pouku zgodovine uspešno. Poudariti je potrebno, da učenci niso bili prvič deležni takšnega načina učenja, saj azvijanje omenjenih digitalnih kompetenc sistematično vključujemo v pouk in sproti nadgrajujemo.

V opisanem primeru pa smo združili razvijanje digitalnih kompetenc s poglobitvijo znanja o 1. svetovni vojni. Učenci so ob pisanju scenarijev ponovili učno vsebino po vnaprej znanih kriterijih uspešnosti in jo glede na lasten interes poglobili, ob tem pa razvijali in krepili digitalne kompetence. V ospredju so bili sodelovalni pouk, vrstniško učenje in medsebojna pomoč. Pri ustvarjanju posnetka so aktivno ponavljali in utrjevali učno snov 1. svetovne vojne po zapisanih kriterijih uspešnosti.

Digitalna kompetenca 2.2 *Deljenje z uporabo digitalne tehnologije* je ključna veščina za življenje v digitalni dobi in izobraževanju. Pri tem so vsi bili uspešni, kar kaže na to, da se omenjenih spletnih okolij poslužujejo in jih uporabljajo. Izkazalo se je, da so manj vešči oziroma nekateri nevešči kompetence 3.1 *Razvoj digitalnih vsebin*, kjer je potrebno uskladiti različne digitalne vsebine in pri tem združiti različne digitalne formate. To nas ni presenetilo, saj se pri poučevanju redkeje srečujemo z vsebinami, ki bi vsebovale razvijanje teh digitalnih kompetenc.

Glede na to da so imeli prosto izbiro pri uporabi orodij za oblikovanje in montažo videoposnetkov, nas je presenetilo, da so med predlaganimi najpogosteje izbrali Canvo. V prihodnje je smiselno učence postaviti pred podobno nalogo, vendar za izziv izbrati drugo

spletno orodje. Tako bo nabor digitalnih orodij bolj raznolik, učenci pa bodo širili znanje in veščine o le-teh.

Da bi bil pouk še bolj individualiziran in bi lažje vrednotili doseganje digitalnih kompetenc pri vsakem posamezniku, bi bilo smiselno, da bi vsak učenec videoposnetek načrtoval in pripravil sam. K temu koraku stremimo pri učnih urah, saj so učenci bili v identični situaciji, ko so ustvarili posnetek, razlika je bila ta, da so delali v skupini, v opisanem primeru pa v paru, s čimer smo še korak bližje temu, da načrtujemo in realiziramo aktivnost, kjer bo delo potekalo individualno. Glede na to da so na šoli možnosti takšnega dela, saj računalniška učilnica omogoča individualno delo z računalniki, je potrebno izbrati le še ustrezno vsebino, ki bo osnova za razvijanje digitalne kompetence 3.1 *Razvoj digitalnih vsebin* z ustrezno izbranimi znanji, spretnostmi in stališči. S tem bo v ospredje prišlo individualno delo in razvijanje digitalnih kompetenc, pri čemer bi bil poudarek na individualnem doseganju in vrednotenju le-teh.

Ogled posnetkov, opravljena refleksija in razmislek o opravljenem delu so pokazali, da so učenci dosegli zastavljene cilje z vsebinskega vidika in vidika razvijanja digitalnih kompetenc. Glede na ogled videoposnetkov, so učenci uspešno vključili zahtevano vsebino o 1. svetovni vojni v vizualno dinamičen in privlačen posnetek. Analiza zapisov, kjer so razmislili o opravljenem delu, pa je pokazala, da se učenci zavedajo pomembnosti uspešnega komuniciranja in sodelovanja ter ustvarjanja digitalnih vsebin za nadaljnje izobraževanje in življenje.

Predstavljen primer je uporaben, saj predstavlja vključevanje razvijanja digitalnih kompetenc v pouk na smiseln, uporaben, za učence pa zanimiv način. Rezultati opazovanja so pokazali, da so bili učenci ves čas aktivni in motivirani za delo. Zanimivo bi bilo učencem dati podobno nalogo pri kakšnem drugem, morda naravoslovnem, predmetu in potem primerjati nastale izdelke.

LITERATURA

- Brodnik, V. (2021). *Smernice za uporabo digitalne tehnologije pri predmetu zgodovina*. Zavod RS za šolstvo. <https://www.zrss.si/pdf/smernice-ikt-zgo.pdf>
- Dolinar, M., Poberžnik, A., in Jerše, L. (z. Grgičević, D.). (2023). *Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc. #Del#1, Strokovna izhodišča in priporočila* (Spletna izd). Zavod RS za šolstvo.
- Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje (2024). *Nacionalni program vzgoje in izobraževanja za obdobje 2023–2033*. Delovna skupina za pripravo nacionalnega programa vzgoje in izobraževanja 2023–2033, Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje. <https://www.gov.si/assets/ministrstva/MVI/Dokumenti/Nacionalni-program-vzgoje-in-izobrazevanja-za-obdobje-2023-2033-predlog.pdf>
- Ministrstvo za šolstvo in šport (2011). *Program osnovna šola. Zgodovina. Učni načrt*. Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MVI/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_zgodovina.pdf
- Svet Evropske unije (2018). *Priporočilo Sveta z dne 22. maja 2018 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje* (2018/C 189/01). Uradni list Evropske unije. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- Vuorikari, R., Punie, Y., in Kluzer, S. (z. Geleng, M., & Landabaso Alvarez, M.). (2023). *Okvir digitalnih kompetenc za državljane z novimi primeri rabe znanja, spretnosti in stališč: DigComp 2.2* (R. Šimec, Prev.; Spletna izd). Zavod Republike Slovenije za šolstvo.