

RAZVOJ DIGITALNIH KOMPETENC IN USTVARJANJE DIGITALNIH VSEBIN PRI POUKU SLOVENŠČINE V 8. RAZREDU S SODELOVALNIM DELOM PRI ŽUPANOVI MICKI

¹Janja Vidovič

¹Osnovna šola Hajdina, Slovenija

Povzetek

Ključne besede:

slovenščina, sodelovalno delo, inovativne metode poučevanja, projektno delo, digitalne kompetence

Keywords:

Slovenian language, collaborative learning, innovative teaching methods, project-based learning, digital competencies

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.

[\(https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



V prispevku se osredotočamo na problem, kako z uporabo sodelovalnega dela in projektnega pristopa pri pouku slovenščine izboljšati digitalne kompetence učencev, kot je ustvarjanje digitalnih vsebin. Cilj prispevka je predstaviti možnosti aktivnega dela učencev, sodelovalnega učenja ter hkrati usvajanje digitalnih kompetenc pri slovenščini v 8. razredu v sklopu dramskih del v razsvetljenstvu, in sicer pri komediji Antona Tomaža Linhart, Županova Micka. Med procesom dela smo se osredotočili na razvijanje digitalne kompetence 3.1 Razvoj digitalnih vsebin do ravni 4. Podatke smo zbirali z zbiranjem kvalitativnih podatkov z opazovanjem, spremljanjem in refleksijo dela v posameznih skupinah, v samem prispevku pa se poslužujemo metode deskripcije, kjer se bomo osredotočili na opisovanje ugotovljenega. Prispevek je namenjen predvsem učiteljem predmetnega pouka, ki si želijo pri svojem delu inovativnih ter sodobnih metod dela, kjer bodo aktivni predvsem učenci, ki bodo s svojim projektnim delom izboljšali svojo digitalno pismenost in s skupinskim sodelovalnim delom krepili timski duh ter razvijali kritično razmišljanje. Prav tako s prispevkom nagovarjamo tudi strokovno javnost, ki raziskuje aktivne metode dela ter vpeljevanje digitalizacije v učni proces.

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCIES AND DIGITAL CONTENT CREATION IN SLOVENIAN LANGUAGE LESSONS IN GRADE 8 THROUGH COLLABORATIVE WORK ON ŽUPANOVA MICKA

Abstract

The article focuses on how collaborative work and a project-based approach in Slovenian language classes can enhance pupils' digital competencies, particularly in digital content creation. This paper aims

to present the potential of active pupil engagement and collaborative learning while simultaneously developing digital competencies in the Grade 8 Slovenian curriculum, specifically within the unit on Enlightenment drama, using Anton Tomaž Linhart's comedy *Županova Micka* as the central literary work. Throughout the process, special attention was given to developing digital competencies from 3.1, Digital Content Creation, up to level 4, as defined by the DigComp 2.2 framework. Data were collected qualitatively through observation, monitoring, and group work reflection. The descriptive method is used in this article, focusing on a detailed account of observed findings. This article is primarily intended for subject teachers seeking innovative and contemporary teaching methods that emphasize learner-centered project work, fostering digital literacy, strengthening team spirit through collaborative work, and promoting critical thinking. It also addresses the broader professional community engaged in exploring active learning methodologies and the integration of digitalization into educational practices.

1 UVOD

Za doseganje kakovostnega učenja je ključno povečanje motivacije, ustvarjanje spodbudnega učnega okolja ter aktivno vključevanje učencev v učni proces. Učitelj, kot usmerjevalec in spodbujevalec, se sooča z izzivi sodobnega časa, kot so obvladovanje odnosov, odprta komunikacija ter prilagajanje pouka individualnim potrebam. Postavitev učenca v središče pomeni tudi spodbujanje personaliziranega, interaktivnega in sodelovalnega učenja. Ko temu dodamo še smiselno vključevanje digitalnih tehnologij, omogočamo celostni razvoj posameznika ter ga pripravljamo na življenje v digitalni družbi.

Strokovna izhodišča v Didaktičnih priporočilih za načrtovanje in izvedbo dejavnosti v podporo učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc navajajo, da so možnosti rab digitalnih tehnologij v podporo sodelovalnemu učenju zelo raznolike in jih nekaj tudi navedejo. V skladu s temi strokovnimi izhodišči smo se odločili za LMS-sisteme (Learning Managment System), ki omogočajo virtualno povezovanje in sodelovanje učitelja in učencev. Spletno okolje MS Teams je prostor, kjer si učenci lahko izmenjujejo gradiva, komunicirajo, sodelujejo, oddajajo naloge in spremljajo delo drug drugega ter si podajajo medvrstniške povratne informacije. Prav tako jim ta sistem omogoča, da se tam povežejo, sodelujejo, se pogovarjajo in delijo svoje delo. Microsoft Office 365 (v nadaljevanju MS Office) so orodja, kjer učenci lahko ustvarjajo digitalne vsebine, skupaj urejajo in

soustvarjajo dokumente, s čimer dodatno okrepimo sodelovalno skupinsko delo na projektih, kjer vsi udeleženci prispevajo svoje ideje (Dolinar idr., 2023).

Uporabljati informacijsko-komunikacijske tehnologije (v nadaljevanju IKT) pri pouku ne pomeni samo uporabo le-teh pri poučevanju, ampak to pomeni, da je tehnologija vpeta v vse poglobitvene sestavine izobraževalnega procesa, pedagoško, organizacijsko in tudi vsebinsko (Fiksl idr., 2017).

Inovativne metode poučevanja in digitalne kompetence postajajo vse pomembnejši del učnega procesa, saj se šolsko okolje nenehno prilagaja tehnološkemu napredku in novim oblikam komunikacije. Digitalne kompetence (v nadaljevanju DK) vključujejo sposobnost kritične uporabe digitalnih tehnologij, ustvarjalnosti pri digitalnem izražanju ter sposobnost varne in odgovorne uporabe digitalnih orodij. Slovenija je v zadnjih letih prejela številne strateške dokumente, ki spodbujajo razvoj pametnega izobraževanja, torej tudi digitalizacija učnih načrtov, izboljšanje digitalne infrastrukture, predvsem pa razvoj digitalnih kompetenc sprva učiteljev, nato pa seveda tudi učencev (Čampelj & Jereb, 2023). Njihov razvoj omogoča učencem lažje vključevanje v sodobno družbo ter izboljšuje njihovo funkcionalno pismenost in prilagajanje dinamičnemu tehnološkemu okolju. Za ustvarjanje sodobnega učnega okolja sta potrebna inovativen učitelj in inovativna šolska kultura, v kateri vsak učitelj verjame, da lahko izboljša svoje znanje in spretnosti poučevanja, da bo soustvarjal inovativno šolo.

Evropski okvir DigComp 2.2 poudarja pomen razvoja digitalne pismenosti, ustvarjalnosti in sodelovalnih digitalnih praks, ki učencem omogočajo aktivno vključevanje v digitalno družbo (Vuorikari idr., 2022). Gre za sistematičen model, ki opredeljuje ključne kompetence, kot so iskanje in vrednotenje informacij, sodelovalno ustvarjanje digitalnih vsebin, varnost in reševanje tehničnih težav. Skladno z učnimi načrti za pouk slovenščine DigComp 2.2 odpira prostor za smiselno vključevanje digitalnih orodij v analizo, interpretacijo in ustvarjalno poustvarjanje literarnih besedil. V slovenščini, ki je tradicionalno osredotočen na analizo in interpretacijo literarnih besedil, se odpira vprašanje, kako digitalna orodja in sodelovalno delo lahko prispevajo k razvoju ustvarjalnosti, kritičnega razmišljanja in timskega dela. Literarno poustvarjanje v okviru slovenščine omogoča učencem globlje razumevanje književnih del, razvoj domišljije in jezikovnega izražanja ter krepitev povezav med besedilom in osebnim doživljanjem (Marjanovič Umek, 2010). Uporaba digitalnih orodij pri tem procesu prinaša nove pristope, kar seveda dviguje nivo znanje, dela in tudi motivacije pri učencih. Vuorikari

(2022) opredeli DK kot tisto, ki vključujejo samozavestno, kritično in odgovorno uporabo digitalnih tehnologij ter interakcijo z njimi pri učenju, delu in družbenem udejstvovanju.

V prispevku se osredotočamo na problem, kako z uporabo sodelovalnega dela in projektnega pristopa pri pouku slovenščine izboljšati še digitalne kompetence učencev. Po Peklaj (2001), ki se s sodelovalnim delo ukvarja že zelo dolgo, poudarja pomen sodelovalnega učenja za razvoj višjih miselnih veščin, reševanja problemov in socialnih veščin (Vuorikari, R., Kluzer, S. in Punie, Y., b. d., 2022). Prav tako se naslanjamo na raziskave Ane Perović, ki je preučevala uporabo digitalnih orodij pri pouku slovenščine na daljavo in ugotovila, da digitalna pismenost pomembno vpliva na uspešnost učencev (Perović, 2020). Naloga šole v sodobnem svetu tehnologije in nenehnih novosti je, da opremi učence z višjimi miselnimi veščinami, z reševanjem problemov, komunikacijskimi in socialnimi veščinami, da bodo kos tempu, ki ga narekuje življenje (Kerbler, 2012).

Na osnovi sprotne refleksije, opazovanja učencev in analize uporabe digitalnih orodij predstavljamo primer prepletanja različnih učnih strategij. V opisanem primeru učitelj prevzame vlogo opazovalca, usmerjevalca in moderatorja procesa, pri čemer učenci sledijo vnaprej določenim navodilom in merilom uspešnosti.

Raziskovalni namen prispevka je proučiti učinke sodelovalnega učenja v digitalnem okolju pri pouku književnosti v 8. razredu z osredotočenostjo na razvoj digitalne kompetence 3.1 – ustvarjanje digitalnih vsebin (DigComp 2.2). Prispevek odgovarja na dve raziskovalni vprašanji:

- Kako učenci doživljajo sodelovalno učenje v digitalnem okolju?
- Katere digitalne kompetence so razvili med izvedbo projekta?

V raziskavi predstavljamo praktični primer, v katerem so učenci skozi 15 učnih ur pri slovenščini in razširjenem programu (Digitalne veščine) razvijali projekt, ki je vključeval bralno razumevanje, digitalno ustvarjanje in dramatizacijo. Pouk v 8. razredu poteka v manjših, heterogenih skupinah – učenci obeh oddelkov (8. a in 8. b) so razdeljeni v tri skupine po 10 do 12 učencev, kar omogoča boljše sodelovalno delo in individualizacijo pristopov.

Bistveno je tudi opozoriti, naj učitelj raba digitalne tehnologije načrtuje za spodbujanje aktivnosti učencev in učenk, za njihovo motivacijo ter za digitalno opismenjevanje. Pomembno je tudi spoznanje, da lahko raba IKT bistveno pripomore k učinkovitejšemu doseganju ciljev pouka slovenščine, hkrati pa nas Učni načrt opozarja, naj bo uporaba tehnologije smiselna in učinkovita. Kot primerna možnost uporabe digitalne tehnologije

je navedeno delo v raznih spletnih učnih okoljih (Poznanovič idr., 2018). Povezovanje digitalizacije in slovenščine pri pouku književnosti je ključno, saj omogoča sodobne pristope k literarnemu pouku, ki učencem pomagajo pri razvoju kritičnega mišljenja, razumevanju besedil in kreativnem izražanju. Učenci skozi digitalno ustvarjanje ne le obdelujejo literarna besedila in besedilne vrste na poglobljen način, temveč se učijo tudi načel sodelovalnega dela, organizacije in konstruktivne komunikacije, kar je pomembno za razvoj njihovih kompetenc v širšem izobraževalnem kontekstu. Evropski okvir DigComp (Vuorikari idr., 2022) potrjuje, da integracija digitalnih orodij v učni proces spodbuja ne samo tehnične spretnosti, temveč tudi sposobnosti refleksije in ustvarjalnega pristopa pri delu z besedili. Poudarek na digitalnem poustvarjanju besedilnih vrst omogoča učencem večjo svobodo pri izražanju, hkrati pa krepi njihovo digitalno pismenost, ki je v sodobni družbi nepogrešljiva (Jenkins idr., 2009).

Skozi ta primer se v nadaljevanju članka predstavljeni vidiki sodelovalnega učenja, digitalne ustvarjalnosti in vloga učitelja kot mentorja pri razvoju DK v okviru pouka slovenščine.

2 DIDAKTIČNI PRIKAZ IZVEDBE PROJEKTA

Prva ura sodelovalnega dela je bila za predstavitev projekta, ki je pred učenci. S pomočjo digitalne predstavitve so dobili vpogled v to, kar jih čaka, kaj je njihova naloga, obveznosti, roki oddaje in nato so skupaj oblikovali merila za vsak zahtevan oddani dokument pred dramatizacijo. Učenci so se, ko so izvedeli, kaj je njihova naloga, razdelili v skupine samoiniciativno.

Vsekakor bi tak projekt lahko izpeljali tudi brez digitalnega okolja, vendar smo želeli razreda in učence tudi povezati, saj je občasno bilo zaznati neskladja na tem področju. Sodelovalno delo je didaktična metoda, ki jo učenci poznajo. Cilje, ki smo si jih zadali, obsegajo delo več ur, kot jih lahko dodelimo enemu književnemu delu, a v obzir, da želimo krepiti medsebojne odnose, jih dvigniti in povezati ter k temu dodati še sodelovanje v digitalnem okolju, ki zahteva še veliko več veščin in znanja, kot jih delo v razredu, saj moramo delo res dobro načrtovati, spremljati ...

2.1 SODELOVALNO UČENJE IN USTVARJANJE DIGITALNIH VSEBIN PRI SLOVENŠČINI

Učni načrt slovenščine v 8. razredu načrtuje in predvideva obravnavo literarnega dela, komedije, A. T. Linhart, Županova Micka. Ker je bralna motivacija nižja, sploh kadar gre za kanonsko besedilo, smo se odločili, da po predhodnem domačem branju omenjenega dela najprej analiziramo literatno vrsto, dramatiko, spoznamo vse njene značilnosti, posebnosti in možnosti ter se nato lotimo projektnega dela, ki je potekal 15 učnih ur. Delo smo povezali tudi medpredmetno, saj smo sodelovali pri slovenščini, RaP dejavnosti digitalne veščine ter likovni umetnosti.

Že Redeckerjeva (2017) meni, da lahko digitalne tehnologije na številne načine podprejo ter izboljšajo strategije poučevanja in učenja. Temeljna kompetenca na tem področju – in morda v celotnem okvirju – je kompetenca 3.1: poučevanje, ki vključuje oblikovanje, načrtovanje ter vpeljavo rabe digitalnih tehnologij v različnih fazah učnega procesa, za katero smo se odločili tudi mi (Redecker, 2017).

Po analizi literarnega dela, so učenci prejeli nadaljnja navodila za sodelovalno delo. Izhodiča učencem so bila za vse tri manjše učne skupine enaka, tudi zato, da lahko učenci med skupinami sodelujejo, se pogovarjajo in si pomagajo. Izkazalo se je, da so tokrat literarno delo za domače branje prebrali vsi, kar smo preverili z okroglo mizo in vprašanji sošolcev, ki so usmerjali delo v razredu ter tako sami sebi in hkrati drugim podajali vprašanja, na katera so odgovarjali. Vprašanja so sestavili na učni uri, zato se na to niso mogli pripraviti vnaprej.

Sodelovalno delo je način, preko katerega smo prišli do bolj kakovostnih rezultatov, hkrati pa so se učenci v okviru skupinskega dela povezali, se naučili sodelovati, si razdelili naloge, pri čemer je vsak prevzel specifično vlogo v procesu ustvarjanja, s poudarkom na učinkoviti uporabi digitalnih orodij. S tem so krepili ne le tehnične veščine, ampak tudi sposobnost analitičnega in kritičnega mišljenja, kar je bistveno pri poglobljanju razumevanja literarnih besedil in njihovi poustvarjalni interpretaciji. Sodelovalno delo je bila didaktična metoda, ki se je obnesla pri usvajanju teh digitalnih kompetenc. Poleg teh kompetenc so krepili tudi druge veščine, kot so kritično razmišljanje, organizacija dela, timsko sodelovanje ter sposobnost konstruktivne evalvacije in izboljševanja lastnega in vrstniškega dela.

Zaključni del projekta je bil namenjen dramatizaciji izbranega prizora iz Linhartove Županove Micke, pri čemer so natisnjeni materiali iz digitalnega okolja postali del odrske

postavitve in razrednega gledališča. Ta povezava med literarnim poustvarjanjem in digitalno ustvarjalnostjo je skladna s sodobnimi pedagoškimi pristopi, ki spodbujajo večmodalno pismenost in interaktivno učenje (Kress in Van Leeuwen, 2001; Jenkins idr., 2009).

Projekt je temeljil na razvijanju digitalnih kompetenc in sodelovalnih spretnosti učencev skozi praktično delo v digitalnem in literarnem kontekstu. Ključni cilji so bili:

- Razvoj digitalnih kompetenc (DK): Učenci so z uporabo orodij (MS Office, Canva, MS Teams) oblikovali logotipe, vabila, programske liste in vstopnice ter komunicirali v digitalnem okolju. S tem so pridobivali praktična znanja s področja oblikovanja, urejanja in timskega dela na daljavo.
- Krepitev sodelovalnih spretnosti: Delo v manjših skupinah je zahtevalo razdelitev nalog, prevzem odgovornosti in usklajevanje med člani skupin, kar je spodbudilo razvoj organizacijskih veščin.
- Medvrstniška povratna informacija: Učenci so se učili dajati in sprejemati konstruktivne povratne informacije, kar je krepilo njihovo kritično mišljenje in argumentirano izražanje.
- Uporaba digitalnih platform za komunikacijo: Projekt je potekal v okolju MS Teams, kjer so učenci načrtovali naloge, shranjevali gradiva in spremljali napredek.
- Spodbujanje ustvarjalnosti pri interpretaciji besedila: Učenci so izbrane prizore iz Županove Micke vizualno interpretirali z digitalnimi sredstvi in jih predstavili na inovativen način.
- Praktična uporaba znanja: Zaključek projekta je bil gledališki nastop, ki je združeval literarnovedno, jezikovno in digitalno znanje ter predstavljal avtentičen rezultat učnega procesa.

2.2 OBLIKOVANJE SKUPIN IN NAČRTOVANJE

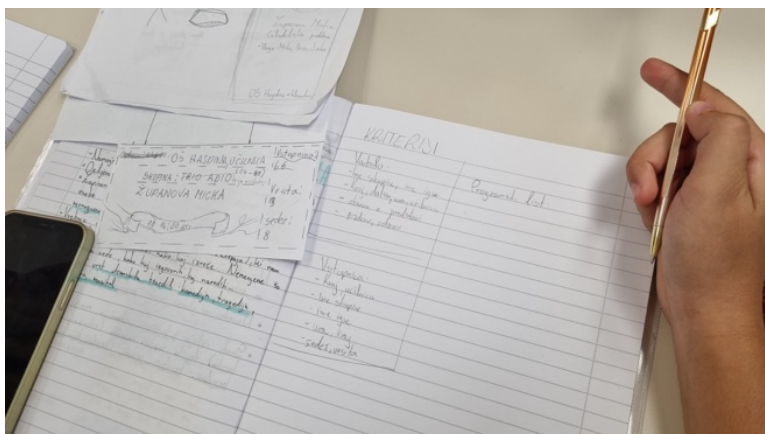
Po uvodni predstavitvi projekta in ciljev so učenci v 8. razredu samostojno oblikovali heterogene skupine. Nasvet učiteljice je bil, da skupine sestavijo mešano glede na spol zaradi vlog in kasnejše dramatizacije, a to ni bilo pogojno merilo, zato so nastale tudi skupine istega spola. Kot je prikazano na Sliki 1, so učenci najprej naredili načrt na papirju, šele nato so lotili digitalnega dela.

Izhodišča so temeljila na literarni predlogi Županova Micka. Skupine so določile ime in osnovne zadolžitve. V ta namen so uporabili pripravljene predloge na papirju, nato pa načrt prenesli v digitalno obliko. Učenci so se seznanili s cilji projekta, pričakovanji in časovnico.



Slika 1: Načrt dela na papirju

Pri urah slovenščine smo sprva namenili čas merilom za vsakega od treh dokumentov, ki jih je morala vsaka skupina oddati do roka in imeti zapisana tudi v zvezku, kot prikazuje Slika 2, s čimer smo strmeli tudi k sprotnemu in formativnemu preverjanju ter napredovanju. Na tabli in v zvezkih jih je spremljala učna pot, da so lahko spremljali napredek. Učenci so tak način dela že dobro poznali, zato jim je to v oporo in lažje spremljajo svoj napredek.



Slika 2: Merila uspešnosti v učenčevem zvezku

2.3 DIGITALNA ORGANIZACIJA DELA (MS Teams)

Ker smo želeli sodelovalno delo krepiti tudi na digitalnem področju, smo se odločili, da vsaka skupina ustvari v okolju MS Teams svojo skupino, ki bo njihova baza in odlagališče vseh njihovih dokumentov, vpogled dela, napredka, medvrstniškega sodelovanja, komuniciranja in vrednotenja. Najprej je učiteljica predstavila potek, kako se naredi skupina v digitalnem okolju, kar so vsi zelo hitro naredili, saj tega niso počeli prvič. Učenec, ki je ustvaril ekipo, je dodal vse člane te skupine in vključil tudi učiteljico za slovenščino, digitalne veščine ter likovno umetnost, da so imele vpogled, delo in napredek v posamezni skupini.

V digitalni tabeli v Wordu so zabeležili zadolžitve, roke in odgovorne osebe. Znano je, da je razdelitev dela pomembna. Merila za uspešnost posameznih dokumentov (vabilo, vstopnica, programski list) so oblikovali skupaj in jih nekateri evidentirali tudi v digitalni skupini, kot je prikazano na Sliki 3. Tako so zagotavljali transparentno delo, sprotno spremljanje napredka in omogočili medvrstniško preverjanje.

Kriteriji vabila

- Pisati moramo pravopisno, čitljivo in spoštljivo,
- v vabilu moramo navesti: **kdo** je sporočevalec (kdo vabi – ime, priimek), **kraj** in **datum** pisanja, **kdo** je naslovnik (komu je vabilo namenjeno kdo vabi – ime, priimek, naslov), na **kateri** dogodek/priditev vabimo, **kraj** in **kje** bo dogodek potekal (datum, kraj),
- primer **neuradnega** vabila:

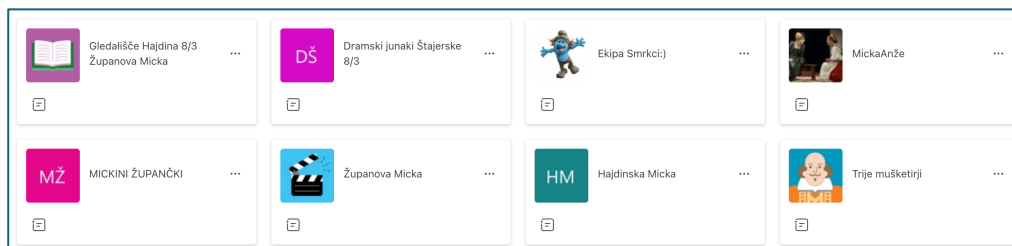
Janja Vidovič

Boste za to priložnost zbrali uradno ali neuradno vabilo?

URADNO

Slika 3: Kriteriji vabila, ki so si jih zapisali učenci

V skupinskih kanalih so nalagali izdelke, si posredovali povratne informacije in sproti dopolnjevali digitalno tabelo z razdelitvijo nalog. MS Teams so služili kot osrednje okolje za koordinacijo, komunikacijo in arhiviranje vsebin. Ker so imeli dostop tudi učitelji, so lahko sproti dajali povratne informacije in bdeli nad delom, v kolikor se je kateri skupini kje proces dela upočasn timeril.



Slika 4: Pogled učitelja na vse ustvarjene skupine v MS Teams

Kot prikazuje Slika 4, učitelj vidi vse skupine, v katere je dodan, da lahko nadzoruje in spremlja delo učencev. Nekateri so dodali tudi sliko, a to še ni logotip, ki so ga morali pripraviti. Vse skupine so upoštevale navodilo, da mora poimenovana v skladu s tematiko, razen skupine Smrkci, ki je popolnoma izven konteksta.



Slika 5: Pogled na kanale v MS Teams

Slika 5 prikazuje razdelitev kanalov znotraj ene izmed skupin. Učenci v skupini so si razdelili vloge in to zapisali tudi v digitalno tabelo v Wordu, ki so jo morali dodati v svojo skupino med dokumente, da so imeli vsi dostop do nje. Znano je, da je razdelitev dela, odgovornosti in določitev rokov pomembno za dobro delo v skupini, hkrati pa tako lahko vsi vidijo, kdo opravlja svoje delo ter spodbudijo tistega, ki se mu morda zatika. Na Sliki 6 je prikazano, kako si je ena izmed skupin razdelila delo in zadolžitve med seboj.

razdelitev dela	imena	do kdaj	že narejeno
vabilo	Gaja	10.10.2023	samo popravki
vstopnica	Žiga	10.10.2023	samo popravki
programski list	Miha	10.10.2023	samo popravki
scenarij	vsi	15.10.2023	
<u>kustumizacija</u>	Mia		

Slika 6: Primer razdelitev dela v skupini, ki so si jo ustvarili sami

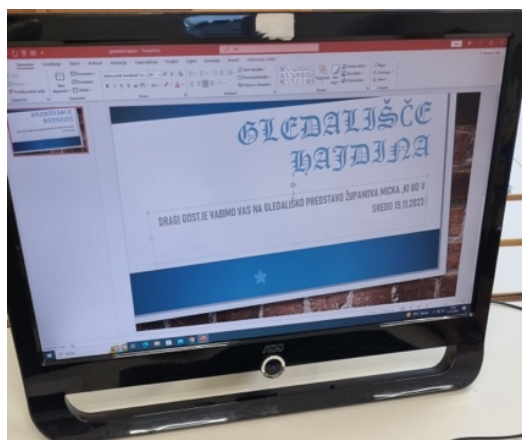
2.4 USTVARJANJE DIGITALNIH VSEBIN

Cilj projektno sodelovalnega dela je bila ne le dramatizacija, ki je sledila šele na koncu, pač pa s pomočjo DK ustvariti digitalno gradivo, ki je nastajalo skozi več ur in se večkrat tudi tematsko in snovno spremenilo, saj se je zgodilo, da morda kdaj katera skupina ni sodelovala, ampak delala kot indiduum. Ravno zato je bilo pomembno, da smo v skupino v MS Teams dodani tudi učitelji, ki smo bdeli nad delom, čeprav je v večini skupin delo potekalo dobro in precej samostojno.

Učenci niso bili omejeni z izbiro programskih orodij, saj se nam je zdelo, da moramo prepustiti in zaupati učencem, da bo sodelovalno delo steklo znotraj posameznih skupin tudi na tem področju in si bodo pomagali tudi pri osvajanju digitalnih kompetenc, saj so bili znotraj skupin različno digitalno vešči učenci. Večina skupin oziroma učencev je izbralo Microsoft Power Point. Nekateri so za delo izbrali tudi Microsoft Word.

V okviru projektnega dela so učenci ustvarili tri osrednje vsebine: digitalno vabilo, vstopnico in programski list in razvijali DK na področju 3, ustvarjanje digitalnih veščin, in sicer 3.1 razvoj digitalnih vsebin, kar pomeni ustvarjanje in urejanje digitalnih vsebin v različnih formatih, da se izraziš z uporabo digitalnih sredstev (Vuorikari idr., 2022).

Delo je potekalo postopoma: po prvih osnutkih so učenci na podlagi medvrstniške povratne informacije izboljševali izdelke. Posebna pozornost je bila namenjena estetski skladnosti, slovnični pravilnosti in smiselni povezavi z vsebino dramskega besedila.



Slika 7: Primer nastajanja vabila

Slika 7 prikazuje, vidimo, kako učenec v Power Pointu izdeluje vabilo, ki je še le v začetnih fazah. Velikokrat se je zgodilo, da so učenci tekom dela in posveta s sošolci v skupini menjali celotno temo in oblikovali povsem nov dokument, kar nakazuje na to, da je treba najprej dobro načrtovati in se šele nato lotiti ustvarjanja digitalnih vsebin.

2.5 DRAMATIZACIJA IN ZAKLJUČNA IZVEDBA

V sklopu literarnega dela nismo bili pozorni le na književne vsebine in cilje, temveč smo pozornost namenili tudi jezikoslovnemu in pravopisnemu delu, saj so učenci morali izdelati vabilo, vstopnico in programski list, na katerih morajo biti podatki pravopisno in slovnično pravilni. Slika 8 prikazuje, sprejem učenca, ki dobi programski list, sam pa preda vstopnico.



Slika 8: Učenec, ki ob vstopu obiskovalcu preda programski list

Zaključek projekta je obsegal pripravo in izvedbo izbranih prizorov iz Županove Micke. Učenci so pri tem uporabili pripravljena digitalna gradiva in poskrbeli za uprizoritev v razredu. Vsaka skupina je predstavila prizor, s tem pa nadgradila svojo interpretacijo besedila v sodelovalnem okolju. Zaključna refleksija je potekala ustno in pisno, z evalvacijo doseženih ciljev in samovrednotenjem posameznih skupin ter posamično oceno.

2.6 METODOLOŠKI PRISTOP IN RAZVOJ DIGITALNIH KOMPETENC

S pomočjo metode nestrukturiranega opazovanja, in sicer s sprotno refleksijo dela v razredu, opazovanjem učencev ter primerom rabe digitalnih orodij, kjer je opisan tudi potek dela bomo predstavili kombinacijo različnih veščin in načinov dela. Učitelj je učence po podanih navodilih in merilih uspešnosti predvsem opazovalec, usmerjevalec in spremljevalec dela.

Projektno delo je bil zastavljeno tako, da so učenci skozi celoten proces razvijali več digitalnih kompetenc, ki so slonele na ustvarjanju digitalnih vsebin, pri čemer je ključna DK s področja 3 Razvoj digitalnih vsebin, in sicer 3. 1 Ustvarjanje in urejanje digitalnih vsebin v različnih formatih, da se izraziš z uporabo digitalnih sredstev do visoke ravni – 5, kar pomeni, da učenci znajo samostojno in skladno s svojimi potrebami pri reševanju jasno opredeljenih in neobičajnih problemov navesti načine za ustvarjanje in urejanje vsebin v različnih formatih in se izražati z ustvarjanjem digitalnih sredstev. Cilj je bil, da učenci to znajo opraviti na visoki ravni, in sicer poleg tega, da usmerjajo druge, znamjo na različne načine ustvarjati in urejati vsebine v različnih formatih, pokazati načine, kako se izraziti z ustvarjanjem digitalnih sredstev.

Zaradi izbranega digitalnega okolja so se učili sodelovalnega dela (tudi z ravljanjem digitalne kompetence 2.4 do srednje ravni – 3 ali 4), kar pa pomeni, da samostojno in skladno s svojimi potrebami pri reševanju jasno opredeljenih in neobičajnih problemov izbrati digitalna orodja in tehnologije za sodelovalne procese (Vuorikari idr., 2022).

Omejitev, ki smo jo zaznali pri delu v računalniški učnici je bila predvsem to, da smo morali spremeniti sedežni red, da so lahko učenci iste skupine sedeli skupaj, da so se lahko pogovarjali v živo vsaj pri urah pouka, saj si nismo želeli, da se vse preseli na splet in samo spletno komunikacijo, saj se zavedamo, da so učenci veliko časa pred digitalnimi napravami, hkrati pa je treba biti pozoren na varno rabo in primerno komunikacijo v skupini. S tem namenom smo predlagali, da imajo znotraj skupine urejen tudi kanal za klepet, kjer se lahko pogovarjajo o vsakodnevnih stvareh, ki se ne navezujejo na sodelovalno delo projekta.

Skupine so bile sestavljene iz 3–4 učencev, kar je pomenilo, da pri skupinah s 3 učenci, vsak učenec prevzame odgovornost za en izdelek tj. vabilo, vstopnico ali programski list, kar so se dogovorili znotraj skupine. Hkrati pa je nekdo še moral prevzeti odgovornost in delo vodje skupine, ki je skrbel, da so v ekipi vsi dokumenti, da se pogovarjajo o napredku in izboljšujejo izdelke. V kolikor so bili v skupini 4 učenci, je delo bilo nekoliko bolj razdeljeno.

Z metodo opozovanja pri delu v razredu je bilo vsekakor opaziti dinamiko skupine in pri nekaterih je bilo treba poseči. Učitelj je bdel tudi nad delom v spletnem okolju in kadar delo tam ni napredovalo, je bilo to opozorilo, da se je nekje ustavilo ali zataknilo. V kakšni skupini je bilo zaznati upad začetne dobre in prijateljske energije, kar je pomenilo ravno to, na kar bi bilo treba pomisliti ob začetku formiranja skupin. Učenci so se v skupine razvrščali glede na dosedanje dobre odnose, nihče pa ni pomislil na svoje ali sosošolčevo poznavanje digitalnih kompetenc, literarnovednega znanja, igrskega talenta ...

3 REZULTATI

3.1 RAZVOJ DIGITALNIH KOMPETENC

V okviru projektnega dela so učenci razvijali različne vidike DK po modelu DigComp 2.2 (Vuorikari idr., 2022), zlasti na področjih:

- ustvarjanja digitalnih vsebin (3.1)
- sodelovanja prek digitalnih orodij (2.1).

Pri izdelavi vabil, vstopnic in programskih listov so se morali učenci osredotočiti na tematsko in oblikovno koherenco, smiselno uporabo digitalnih orodij ter upoštevanje predhodno dogovorjenih meril uspešnosti. To je zahtevalo medpredmetno povezovanje znanj iz slovenskega jezika (besedilne vrste, pravopis, slog), likovne umetnosti (oblikovanje) ter IKT.

Na Sliki 9 je prikazan primer uspešnega izdelka, ki izkazuje visoko raven usvojenih digitalnih kompetenc. Izdelek odraža:

- jasno grafično zasnovo
- funkcionalno razporeditev elementov
- pravilno jezikovno rabo in

- povezavo z vsebino dramatizacije.



Slika 9: Primer dobrega primera programskega lista in vabila

Slika 10 prikazuje primer, kjer kriteriji uspešnosti niso bili v celoti upoštevani. Vidna so vsebinska odstopanja, pomanjkljiva usklajenost grafičnih elementov in nejasna sporočilnost. Ob izdelku je razviden učiteljev komentar, ki kaže na uporabo formativnega spremljanja in individualiziranega usmerjanja.

Učenci so skozi postopek spoznali, da kakovostno digitalno ustvarjanje zahteva tako individualno odgovornost kot sodelovalne spretnosti, kar je prispevalo k razvoju meta-kognitivnih zmožnosti in reflektivnega mišljenja.

Preverjanje napredka in digitalnih kompetenc je potekalo skozi:

- opazovanje procesa dela
- komentiranje oddanih dokumentov
- uporabo jasnih kriterijev uspešnosti ter
- pisne in ustne refleksije ob zaključku projekta.



Slika 10: Primer vstopnice in vabila, kjer tema ni poenotena

Rezultati so pokazali, da so učenci, ki so dejavno sodelovali v skupinah, hitreje napredovali v razumevanju povezave med vsebinskimi zahtevami in digitalno predstavitvijo, kar potrjuje pomen avtentičnih nalog in projektnega pristopa za razvoj digitalnih kompetenc.

Pri ocenjevanju napredka po posameznih področjih DK (glede na DigComp 2.2) smo ugotovili, da so učenci dosegli raven 3–4 pri kompetencah:

- 3.1 Ustvarjanje in urejanje digitalnih vsebin (večina učencev je samostojno ustvarjala vsebine v Canvi, PowerPointu ali Wordu)
- 2.4 Sodelovanje prek digitalnih tehnologij (učenci so uporabljali deljena okolja za skupno delo, npr. skupinski Teams kanali).

Poglobljena analiza izdelkov je še pokazala, da so učenci z večjo vključenostjo v skupinsko dinamiko hitreje in bolj celostno razvijali DK. Opažen je bil napredek predvsem na področju:

- natančnejše uporabe digitalnih orodij,
- upoštevanja pravil besedilnih vrst in
- zavedanja oblikovne usklajenosti dokumentov.

Izmed 10 skupin so samo 3 skupine popolnoma sinhrono povzele tematiko, kar je bilo presnetljivo, saj je bil poudarek tudi na zavedanju le tega. Pri teh skupinah je bilo tudi zaznati intenzivnejše sodelovanje in komuniciranje. Kljub načrtovanju, spremljanju in sodelovanju bi v prihodnje bilo treba razmisliti o usklajevanju končnih izdelkov preden gredo v tisk.

Dodatno priporočilo za nadgradnjo projekta bi bila sistematična analiza učnih dosežkov na ravni posameznih kompetenc (npr. s pred- in post-samooceno), saj bi to omogočilo še natančnejše razumevanje napredka.

3.2 UČINKOVITOST SODELOVALNEGA DELA

Delo je potekalo v digitalnem okolju MSTEams, kjer so bile skupine opremljene z lastnimi imeni, logotipi in skupnimi mapami z dokumenti. Ta zasnova je omogočila transparentno spremljanje sodelovanja, dostopnost vsebin in kontinuiran učni proces, tudi v primeru odsotnosti učencev.

Skupine so bile heterogeno oblikovane po izbiri učencev, kar se je večinoma izkazalo kot učinkovita strategija za razvoj odgovornosti in medvrstniškega učenja. V primeru težav z razporeditvijo vlog ali spolne neuravnoteženosti skupin so učenci pokazali visoko stopnjo

prilagodljivosti, saj so izzive reševali samoiniciativno (npr. z uporabo kostumov za upodobitev vlog nasprotnega spola).

Učenci so o delu v skupinah zapisali naslednje refleksije:

- *»Zdaj razumem, zakaj moramo v skupini sodelovati – brez tega ne bi bilo programskega lista, vabila in vstopnic.«*
- *»Delo v Teamsih mi je pomagalo, da sem bil vedno na tekočem, tudi ko sem manjkala.«*
- *»Najbolj mi je bilo všeč, da smo si sami razdelili delo in izbrali temo.«*
- *»Sprva smo se težko uskladili, potem pa smo si razdelili delo in šlo je bolje.«*
- *»Pri naslednjem sodelovalnem delu bi si želela bolj jasna navodila za razdelitev vlog.«*

Ti odzivi potrjujejo pomen digitalnega okolja za organizacijo dela in vključevanje vseh članov, hkrati pa poudarjajo vlogo avtonomije in razumevanja skupne odgovornosti.

Primerjava uspešnosti med skupinami je pokazala razlike v doseganju učnih ciljev. Večina skupin je uspešno sodelovala v komuniciranju in sodelovanju znotraj MS Teams, dosegla učne cilje, vendar ne vseh digitalnih.

Na primer, ena izmed skupin je v svoji predstavitvi vključila ustvarjene digitalne plakate, ki so jih uporabili kot ozadje pri dramatizaciji. Druga skupina je v refleksiji zapisala: *»Največ smo se naučili, ko smo skupaj urejali predstavitev – vsak je dodal nekaj svojega, kar je izboljšalo končni izdelek.«* Takšne izjave kažejo na razvoj kompetenc sodelovanja, ustvarjanja in kritičnega mišljenja.

3.3 IZZIVI IN TEŽAVE

Projektno sodelovalno delo je bilo dinamično in kompleksno, kar je zahtevalo visoko stopnjo organizacije tako s strani učitelja kot učencev. Med poglavitne izzive so sodili:

- odsotnost posameznih učencev, kar je vplivalo na kontinuiteto skupinskega dela
- omejena dostopnost računalniške učilnice, ki je zahtevala vnaprejšnje načrtovanje in fleksibilnost
- tehnične omejitve pri delu na tablicah, ki so bile manj učinkovite za kompleksnejše oblikovanje vsebin.

Učenci so kljub temu pokazali visoko motivacijo, prilagodljivost in inovativnost. Učne ure so bile izkoriščene optimalno, saj je kombinacija digitalnega dela, razredne dinamike in domačih nalog omogočila celosten učni pristop. Projekt se je zaključil z dramatizacijo izbranega prizora, kjer so učenci uporabili lastna digitalna gradiva in s tem prepletli

digitalno in uprizoritveno kompetenco. S tem so ustvarili avtentično gledališko izkušnjo in pokazali razumevanje literarnovednih, literarnoteoretičnih ter jezikovnih znanj. Dodano vrednost je predstavljalo ustvarjanje digitalnih vsebin, ki so jih učenci oblikovali smiselno in skladno z učnimi cilji pri slovenščini. Pri oblikovanju elektronskih vabil, programskih listov in vstopnic so morali upoštevati značilnosti različnih besedilnih vrst, pravopisna in slovnično-pravorečna pravila, kar je omogočilo preverjanje jezikovnega znanja v avtentičnem kontekstu.

Kljub obsegu 15 učnih ur so bile vse izkoriščene optimalno. Visoka motivacija in zavzetost učencev sta bili še izrazitejši zaradi uporabe digitalnega okolja, kar potrjuje pomen smiselnega vključevanja IKT v pouk slovenščine.

Ugotavljamo, da je bilo delo v enotnem spletnem okolju (MS Teams) za učitelja izjemno pregledno in funkcionalno. Vsekakor bi se dela učitelja lahko olajšalo, če bi znotraj ene skupine bili nastavljeni zaprti kanali za posamezno skupino in bi tako bila organizacija dela za učitelja še lažja in delo preglednejše. Če bi učenci uporabljali različna digitalna orodja po lastni izbiri, bi sicer povečali ustvarjalno svobodo, vendar bi bistveno otežili spremljanje in koordinacijo s strani učitelja. Priporočamo uravnotežen pristop med strukturirano digitalno okolje in ciljno vodenim sodelovanjem, ki učencem omogoča izražanje, učitelju pa nudi učinkovito podporo in nadzor.

Skupine, ki so pri tem naletale na več izzivov, so v svojih refleksijah opozarjale na težave z usklajevanjem idej in delitvijo odgovornosti, kar kaže na potrebo po nadaljnjem razvijanju metakognitivnih in organizacijskih strategij v digitalnem okolju.

4 ZAKLJUČEK

Projektno in sodelovalno učenje v digitalnem okolju se je izkazalo kot učinkovita metoda za razvoj digitalnih kompetenc, socialnih veščin in medvrstniškega sodelovanja. Kljub posameznim izzivom – kot so omejen dostop do opreme, neenaka porazdelitev dela v skupinah in različne ravni motivacije – so učenci pokazali visoko stopnjo angažiranosti, ustvarjalnosti in odgovornosti. S skupinskim delom so dokazali, da lahko ob podpori vrstnikov in učitelja uspešno premagajo ovire in prispevajo k skupnemu cilju.

Učenci so v okviru sklopa 15 učnih ur razvijali predvsem DK 3.1 – ustvarjanje digitalnih vsebin, pri čemer so učinkovito uporabljali orodja MS Teams in MS Office. Digitalne izdelke, kot so vabila, vstopnice in programski listi, so vsebinsko in grafično povezali z dramatizacijo, kar je pomenilo tudi uporabo znanja s področja književnosti, jezika in oblikovanja.

Učiteljeva vloga je bila ključna – s formativnim spremljanjem, jasnimi merili uspešnosti in povratnimi informacijami je omogočil sprotno usmerjanje učencev in preverjanje njihovega napredka. Poseben poudarek je bil tudi na razvoju reflektivnosti, samoocenjevanja in odzivnosti na povratne informacije, kar so učenci izkazali s kakovostnimi izboljšavami izdelkov.

Dramatizacija kot zaključni del projekta je učencem omogočila, da digitalno znanje prenesejo v avtentičen učni kontekst, kjer so prepletli digitalne, jezikovne in ustvarjalne spretnosti. Projekt je dosegel vse zastavljene cilje in hkrati nakazal možnosti nadaljnjega razvoja – zlasti v smeri še bolj strukturiranega medpredmetnega sodelovanja ter iskanja optimalnih digitalnih okolij za skupinsko učenje.

V prihodnje bi bilo smiselno raziskati učinke medpredmetnega sodelovanja na različnih vsebinskih področjih ter analizirati, katera digitalna okolja najboljše podpirajo sodelovalno učenje. Praksa se je izkazala za učinkovitejšo, ko je bilo celotno projektno delo izvedeno znotraj enotnega digitalnega okolja, saj je to učitelju omogočilo lažje upravljanje skupin, pregled nad gradivi in usmerjanje učencev. Čeprav bi učencem večja avtonomija pri izbiri digitalnih orodij povečala ustvarjalno svobodo, bi to hkrati otežilo učiteljevo koordinacijo in spremljanje procesa.

Postavitev učnih vsebin v digitalni kontekst ni zgolj prilagoditev sodobnemu času, temveč celosten pedagoški pristop, ki učence pripravlja na realne izzive prihodnosti. Izkušnja potrjuje, da je strukturirano sodelovalno delo v digitalnem okolju izjemno dragoceno za razvoj kompetenc 21. stoletja. Učenci so pokazali, da so z ustreznim vodenjem sposobni

odgovornega in ustvarjalnega digitalnega delovanja, s čimer jih pripravljamo na izzive sodobnega časa in prihodnosti, kjer digitalna pismenost ni več le dodatek, temveč temeljno orodje aktivnega državljana.

LITERATURA

- Čampelj, B., in Jereb, E. (2023). Report on Smart Education in the Republic of Slovenia. V R. Zhuang, D. Liu, D. Sampson, D. Mandic, S. Zou, Y. Huang, & R. Huang (Ur.), *Smart Education in China and Central & Eastern European Countries* (str. 293–319). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-981-19-7319-2_12
- Fiksl, M., Flogie, A., in Aberšek, B. (2017). Innovative Teaching/Learning Methods to Improve Science, Technology and Engineering Classroom Climate and Interest. *Journal of Baltic Science Education*, 16(6), 1009–1019. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1425762>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., in Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>
- Kerbler, J. (2012). *Sodelovalno učenje pri pouku slovenščine*, Univerza v Mariboru, Filozofska fakulteta]. <https://dk.um.si/IzpisGradiva.php?id=37982>
- Perović, A. (2020). Uporaba spletnih orodij za formativno spremljanje napredka učencev pri pouku slovenščine na daljavo. *Slovenščina v šoli*, letnik 23, številka 2, str. 26–34. <https://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:DOC-6I3BLOGH>
- Poznanovič, M., Cestnik, M., Čuden, M., Gomivnik Thuma, V., Honzak, M., Križaj, M., Rosc-Leskovec, D., Žveglič, M., in Ahačič, K. (2018). *Učni načrt, Program osnovna šola, Slovenščina* (Posodobljena izd.). Republika Slovenija, Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport; Zavod Republike Slovenije za šolstvo. <https://plus.cobiss.net/cobiss/si/sl/bib/nuk/295159552>
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. JRC Publications Repository. <https://doi.org/10.2760/178382>
- Vuorikari, R., Punie, Y., in Punie. (2023). *DigComp 2.2 Okvir digitalnih kompetenc za državljane*. <https://www.zrss.si/wp-content/uploads/2023/08/DigComp-2-2-Okvir-digitalnih-kompetenc.pdf>