

INOVATIVNI PRISTOPI Z UPORABO RADARJA HITROSTI IN OSTALE TEHNOLOGIJE ZA INDIVIDUALNI NAPREDEK UČENCEV PRI PREDMETU ŠPORT V III. TRIADI

¹Alojz Krevh

¹Osnovna Prežihovega Voranca Bistrica, Srednja Bistrica, Slovenija

Povzetek

Ključne besede: deljenje
podatkov, analiza in
obdelava podatkov,
medpredmetno
povezovanje, digitalna
tehnologija, spodbudno
učno okolje pri športu

Keywords: data sharing,
data analysis and data
processing, cross-
curricular approach, digital
technology, stimulating
learning environment in
physical education

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/>)



Inovativni pristopi pri poučevanju športa so ključni za spodbujanje enakih možnosti in aktivnega sodelovanja vseh učencev. Prispevek je namenjen učiteljem, ki poučujejo šport v osnovni šoli in so odprti za inovativne metode dela. Študija primera je vključevala 8 učencev osmega razreda OŠ, pri uri športa, s poudarkom na strelu na gol. Uporabljene metode dela (individualizacija, diferenciacija, uporaba digitalne tehnologije) omogočajo prilagajanje vsebine učencem, da je vsak učenec aktiven in napreduje na svoji ravni sposobnosti. Učenci potrebujejo računalniško predznanje, da lahko ura poteka tekoče in učinkovito. Glede na namen učenja so se učenci s pomočjo mobilnega telefona prijavili v spletno učilnico za šport in sledili spletni učni poti. Z aplikacijama »Padlet« in »Copilot« so utrjevali predznanje in delili pridobljene informacije na interaktivnem zaslonu. V glavnem delu so s pomočjo »radarja« merili hitrost žoge, katere podatke so vpisovali v Excelovo tabelo. Govorili smo o medpredmetni povezavi s predmetom fizike za lažjo predstavbo fizikalnih količin. Poleg razvijanja kompetenc deljenja digitalnih vsebin med sabo, smo z učenci razvijali temeljna znanja RIN na področju analize in obdelave podatkov. Cilj je bil predstavitev podatkov in spremljanje lastnega napredka tehnike strela na gol. To je omogočilo, da so bili učenci med uro timsko usmerjeni, motivirani in si pomanjkljivosti na podlagi povratne informacije tudi sprotno popravljali.

INNOVATIVE APPROACHES USING SPEED RADAR AND OTHER TECHNOLOGIES FOR THE INDIVIDUAL PROGRESS OF PUPILS IN PE LESSONS IN THE 3RD TRIAD

Abstract

Innovative approaches to teaching physical education (PE) are crucial to promoting equal opportunities and active participation for all learners. This article is aimed at PE teachers in primary school who are open to innovative methods in their work. In a PE lesson in Grade 8, we covered the topic of handball, where the focus was on the shot on goal. The working methods used (individualization, differentiation, use of digital technology) allow the content to be adapted to the pupils so that each pupil is active and progresses at their level of ability. Pupils need a computer background for the lessons to run smoothly and effectively. Depending on the purpose of the learning, pupils logged into the online PE classroom using their mobile phones and followed the online learning path. They used the Padlet and Copilot apps to consolidate their prior knowledge and share the information on the interactive screen. In the main part, they measured the speed of the ball with the help of a "radar." Based on the measured speed of flight of the ball, we calculated the time taken for the ball to travel to the goal. We integrated the content of PE with the subject of physics to facilitate the understanding of physical quantities. In addition to developing competencies in sharing digital content, we worked with the pupils to develop basic computer science skills in data analysis and processing. The aim was to present the data and monitor their progress in the goal kick technique. This allowed the pupils to be team-oriented and motivated during the lesson and to improve their skills through real-time teacher feedback.

1 UVOD

Digitalna tehnologija je v zadnjih letih postala nepogrešljiv del izobraževalnega procesa. S pomočjo tehnologije lahko učitelj spremlja napredek učencev v realnem času, prilagajajo vadbene programe njihovim potrebam, izboljšujejo njihovo motivacijo, angažiranost in vzpodbuja aktivno učenje.

Pri pouku športa je pomembno vključevanje vseh učencev v športno aktivnost za njihov celostni razvoj. Pri uri se prepletajo številni dinamični procesi, ki vključujejo interaktivno in medsebojno povezano sodelovanje učencev. Glede na avtonomijo učitelja, tudi pri športu, strnimo k razlikovanju »učenja gibanja« in »gibanje z namenom učenja«. Učenje gibanja vključuje spretnosti, tehnike in razumevanje, ki so potrebni za udeležbo v športnih dejavnostih. Govorimo o teoretičnem znanju in nadzoru nad lastnim telesom in sposobnosti za gibanje. Ta pristop je tisto, kar Hardman poimenuje »kakovostna športna vzgoja« (Hardman idr., 2013).

Veliko mladostnikov v višjih razredih osnovne šole se sooča tudi s številnimi izzivi »sodobnega življenja« mladostnikov, kot je pomanjkanje motivacije, nizko samopodobo in omejene fizične sposobnosti, kar lahko vodi do izključevanja tudi pri pouku športa. Številne raziskave kažejo, da je vključevanje učencev v šport pomembno za razvoj socialnih veščin, izboljšanje telesne pripravljenosti in splošnega dobrega počutja (ESEI Business School, 2025). Didaktični pristop k poučevanju je opredeljen kot način poučevanja, pri katerem učitelj učencu neposredno predstavi informacije: učitelj izbere temo pouka, nadzoruje učne dražljaje, zahteva otrokov odziv, ovrednoti otrokove odzive ter potrdi pravilne odgovore in poda povratne informacije (Čučković, 2018).

Ker je šport v šoli tudi orodje za razvoj posameznikov in skupnosti, ki podpira pridobivanje novih veščin, vključno s širokim spektrom kompetenc je namen v prispevku ugotoviti, kako lahko nekateri inovativni pristopi pri predmetu športa prispevajo k individualnemu napredku učencev v tretji triadi. Kako lahko s pomočjo razvijanja digitalnih kompetenc spodbujamo vključevanje vseh učencev v pouk, ne glede na njihovo predznanje in fizične sposobnosti.

Namen tega prispevka je raziskati inovativne pristope z uporabo digitalne tehnologije za individualni napredek učencev, pri predmetu šport, v III. triadi. Cilj je predstaviti, kako lahko digitalna tehnologija izboljša spremljanje napredka učencev, prilagajanje vadbenih programov njihovim potrebam ter povečanje motivacije in angažiranosti učencev. Cilj je tudi omogočanje doseganje maksimalnega potenciala učencev in vključenost ter sprejetost učenca v pouk in športne aktivnosti. Šport in športna vzgoja sta lahko orodji za razvoj posameznikov in skupnosti in lahko podpirata pridobivanje novih znanj in veščin (mehkih veščin), vključno s širokim spektrom kompetenc, ki se uporabljajo v vsakdanjem življenju. Prav tako lahko pomembno prispevata k vseživljenjskemu učenju, ki naj bi vplivalo na razvoj na znanju temelječe družbe in učencem omogočata izboljšanje v znanju, spretnostih in stališčih.

V glavnem delu bomo predstavili primer dobre prakse pri predmetu šport, kako smo z osmošolci razvijali digitalne kompetence deljenja informacij in digitalnih vsebin z učiteljem in med učenci z uporabo digitalne tehnologije. Opisali bomo izkušnje pri uporabi tehnologije pri pouku, s katero smo skušali spodbuditi aktivno in timsko sodelovanje, ustvariti spodbudno učno okolje s ciljem, da se učenci hitreje naučijo novih teoretičnih in praktičnih znanj. V raziskavi smo uporabili študijo primera, ki je vključevala strukturirano opazovanje učnih ur športa v osnovni šoli. Podatke smo zbirali z opazovanjem in analizirali vpliv metod na individualen napredek učenca in njihovo motivacijo pri sami uri.

Prispevek je namenjen učiteljem športa, ali učiteljem, ki poučujejo šport in so odprti za spremembe, ki soustvarjajo vzpodbudno in vključujočo učno okolje, ki pripomore k boljšemu individualnemu napredku učenca.

2 GLAVNI DEL

2.1 TEORETIČNO IZHODIŠČE

Poslanstvo predmeta športa mora vključevati tako pristop »učenja gibanja« kot »gibanja z namenom učenja«. Vsi učitelji bi morali razmisliti o potrebi po globalnem in celostnem preprečevanju, da bi spodbudili vključujoče in inovativne pristope. Za poučevanje športne vzgoje in športa so potrebni usposobljeni strokovni delavci, ki so specializirani za delo na različnih področjih, vendar znotraj posebnega koncepta družbe. Izobraževalni pristopi, ki temeljijo na pristopu »zabavnega učenja«, bi morali prevladati nad konceptom »zmage ali smrti« (Žnidarec Čučković, 2022). Glede na znana dejstva in izkušnje je potrebno v pouk športa vpeljati nove inovativne pristope, ki pa ne smejo biti sami sebi namen.

Individualizacija in diferenciacija sta ključni didaktični načeli, ki omogočata prilagajanje pouka individualnim potrebam in sposobnostim učencev. Individualizacija se osredotoča na prilagoditev učnih vsebin, metod in oblik dela posameznemu učencu, medtem ko diferenciacija pomeni prilagajanje pouka različnim skupinam učencev glede na njihove sposobnosti, interese in predznanje.

V 8. razredu, v katerem je 8 fantov, smo v mesecu novembru začeli s tematiko rokometa. V sklopu osmih ur, katero smo planiral po učnem načrtu, je bila na urniku četrta in peta šolska ura rokometa, katero smo izvedli strnjeno. V prvih treh urah smo z učenci ponovili in utrjevali teorijo rokometne igre in pravila, praktično utrjevali osnovne rokometne elemente, kot je vodenje, podaje, podaje z dolgim zamahom iznad glave, protinapad in strel na vrata in igrali igro s prilagojenimi pravili. Vso teorijo so učenci črpali preko spletnih

učilnic, večinoma doma kot priprava na uro (Kovač idr., 2011). Poudariti moramo, da smo sklop ur rokometu obravnavali že v 7. razredu, kjer smo določene osnovne rokometne elemente že obravnavali.

Na četrti in peti uri smo naredili poudarek na pravilni tehniki strela na vrata, ki je eden najpomembnejših elementov te igre. Učenci so ponovili in utrjevali strel s tal z dolgim zamahom iznad glave, strel na vrata v skoku, kot zahtevnejšemu elementu in strel na gol iz sedmih metrov. Učenci so se že na prejšnjih urah s pomočjo mobilne naprave prijavili v spletno učilnico za šport in prebrali teoretične osnove o rokometni igri. Preko video filmčkov, so si pogledali vse omenjene elemente za lažjo predstavo o pravilni tehniki strela. Prijava z AAI računom jim je večinoma poznana, zato s tem nimajo več težav. Na uvodnih prvih treh urah smo v uvodnem ali zaključnem delu ure teorijo tudi predebatirali.

2.2 PRIMER DOBRE PRAKSE

Z učenci smo s pomočjo interaktivnega ekrana analizirali in preverili naučeno teoretično znanje in pregledali potek današnjih dveh ur. Interaktivnega ekrana predhodno nismo uporabljali pri športu, ker ga v telovadnici nimamo. Interaktivni ekran smo si za čas sklopa ur rokometu sposodili in pripeljali iz vrtca. V nadaljevanju so se učenci s svojim mobilnim telefonom prijavili v spletno učilnico za šport, v 8. razredu, kjer so poiskali objavljeno fotografijo rokometnega igrišča in napravili posnetek zaslona. Fotografijo so morali učenci urediti, da je bilo vidno rokometno igrišče z vsemi pripadajočimi črtami. Na fotografijo so učenci vpisali naučene osnovne mere rokometnega igrišča in informacije poiskali v spletni učilnici. Glede na navodila v spletni učni poti so učenci fotografijo delili v aplikaciji »Padlet«, kjer je nastajala poimenska tabelska slika z imeni vseh učencev. Prikazano smo si skupaj pogledali na interaktivnem zaslonu in pogovorili o pravilnostih, ki so jih zapisali.

V nadaljevanju smo se učenci ogreli z elementarno igro »Dodgeball«, za katero so imeli video predstavitev v SU. Za lažje razumevanje smo jim navodila na kratko tudi predstavili. Sledila je delitev v dve skupini s pomočjo kolesa sreče – SpinWheel. Učenci so bili dodeljeni v skupini po vrstnem redu števil, hkrati pa je kolo sreče skupaj s številko izbralo del telesa, za katerega so v aplikaciji Microsoft Copilot s pomočjo ustrezne terminologije poiskali najprimernejšo vajo za ogrevanje dodeljenega dela telesa oz. mišične skupine. Ko so učenci našli najprimernejšo vajo, so na podlagi svojega predznanja precenili avtentičnost oz. smiselno vaje. Učence smo opozorili, da se lahko avtentičnost preveri v opravljeni vrstici znotraj aplikacije, v kolikor so se v aplikacijo prijavili z Microsoftovim računom. Učenci

so napravili posnetek zaslona izbrane vaje, ki so ga ponovno delili v aplikaciji »Padlet« in izbrano vajo tudi pravilno poimenovali.

V nadaljevanju smo z učenci v homogenih parih ponovili različne podaje, kot imitacije strela na gol, a z manjšo kontrolirano hitrostjo.

V nadaljevanju smo s pomočjo naprave, ki meri hitrost izmerili hitrost žoge po izmetu na gol. Hitrost smo si izmerili pri treh različnih načinih meta v gibanju in z mesta (met na gol s tal, met na gol v skoku in met na gol s prostega meta). Največjo hitrost so vpisali v pripravljeno Excelovo tabelo, ki je bila deljena v skupno rabo v SU in tudi z učiteljico fizike.

Po opravljenih meritvah smo na interaktivnem zaslonu v Excelovi tabeli še grafično prikazali njihove hitrosti. Razložimo, da verjetnost večje hitrosti leta žoge pomeni manjša verjetnost branjenega strela vratarja. Pri tem smo predpostavili, da žoga leti premo enakomerno in vratar stoji na vratarjevi črti.

V zaključnem delu ure so učenci s pomočjo video gradiva raztegnili in razbremenili najbolj obremenjene mišične skupine, se sprostili ob umirjeni glasbi in pripravili za nadaljevanje pouka v razredu.

3 REZULTATI

Kot glavni cilj smo želeli ugotoviti kako in če sploh učenci dosegajo maksimalni potencial pri rokometnem strelu na gol, so vsi učenci aktivno in pozitivno doživljajo vključenost v učni proces.

Pri urah smo uporabljali digitalno tehnologijo, kot je prenosni interaktivni zaslon, prenosni računalnik, mobilne telefone, spletno okolje za obdelavo podatkov in grafičen prikaz v Microsoft Office – Excel, aplikacijo Padlet za izmenjavo podatkov in Microsoft Copilot, za iskanje informacije in hitrejše usvajanje učne snovi. V glavni del ure smo vključili radar hitrosti za merjenje hitrosti žoge po izmetu, s katerim smo želeli s popravki tehnike meta na gol izboljšati končno hitrost in tehniko meta na gol iz različnih metov. Glede na slednje smo se v raziskavi osredotočili na razvoj digitalnih kompetenc razvijanja in deljenja podatkov in informacij v okviru digitalnih kompetenc za državljane DigComp 2. 2.

V kvalitativnem delu raziskave je zbiranje podatkov potekalo z opazovanjem neposrednega pedagoškega dela v času pouka športa. Pri tem smo uporabili metodo strukturiranega opazovanja učencev med poukom, skozi celoten sklop ur rokometu, da smo lahko primerjali razlike med učenjem z ali brez tehnologije. Učenci so z uporabo

mobilnih telefonov preko spletne učne poti, ki je bila podana v spletni učilnici za šport in aplikacije Padlet uspešno delili pridobljene informacije. Na interaktivnem zaslonu je rasla tabelska slika, kar je pomenilo boljšo interakcijo in sodelovanje med učenci. Učenci so hitro osvojili uporabo aplikacije za deljenje informacij, kar nam je omogočilo hitrejšo povratno informacijo v realnem času. Učenci so med sabo dobro sodelovali, si pomagali in bili sproščeni. Zanimivo je bilo opazovati njihove dialoge in pogovore, kjer se je videla samoiniciativnost posameznika in volja do raziskovanja in učenja teoretičnih vsebin ter izražanja svojih idej. Z mobitelom, katerega imajo že vsi učenci, smo omogočili enostaven in predvsem hiter dostop do informacij, da je več časa ostalo za glavni praktični del ure. Učenci so morali pri reševanju in deljenju informacij razmisliti o relevantnosti in kakovosti vsebine, zato lahko govorimo razvijanju in izboljšanju njihovega kritičnega mišljenja in reševanja problemov.

S pomočjo radarja hitrosti smo merili končne hitrosti. Po vsakem metu na gol, so si učenci na podlagi videnega v parih popravljali napake, na podlagi vizualne predstave, kako naj bi strel na gol izgledal. Izkazalo se je, da je merjenje hitrosti odlično motivacijsko sredstvo, saj so učenci z navdušenjem spremljali njihove izmerjene hitrosti. Učenci so se med seboj primerjali in celo tekmovali, kdo bo dosegel večjo hitrost. Radar je omogočil natančno merjenje hitrosti, kar je učencem pomagalo spremljati svoj napredek in učinkovitost. Učenci so po metu na gol, v parih, iskali razloge za večje ali manjše hitrosti žoge. To je omogočilo, da so učenci takoj prilagodili tehniko meta, in ugotovili se njihova tehnika izboljšuje oz. ali so njegovi meti hitrejši. Ugotovili so, da je poleg pravilne tehnike meta na gol pomembna tudi konstitucija posameznika in moč. Slednje kaže na to, da so učenci odlični kritični spremljevalci. Ugotovljeno je bilo, da lahko tudi učitelj na podlagi deljenja in obdelave podatkov analizira tehniko metov. Če so hitrosti nižje od pričakovanih in hitrost ni optimalna lahko to nakazuje na težave v tehniki, ki jih je treba odpraviti. Glede na ugotovitve tudi učencev, smo v nadaljevanju sklopa ur rokometa prilagodili uro, da smo vključili specifične vaje za moč, tehniko in koordinacijo.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Ime 1	Ime 2	Ime 3	Ime 4	Ime 5	Ime 6	Ime 7	Ime 8		
2	65	75	59	63		51	56	60		
3	18,06	20,83	16,39	17,50	0,00	14,17	15,56	16,67	hitrost v m/s	
4	0,33	0,29	0,37	0,34		0,42	0,39	0,36	čas v sekundah	
5										
6										
7										

Slika 1: Podatki v Excelovi preglednici za izračun časa poti žoge do rokometnih vrat

Učenci so s pomočjo radarja hitrosti izmerili hitrost žoge. Predpostavili smo, da vratar stoji na vratarjevi črti. Učenci so izračunali čas potovanja žoge do rokometnih vrat.

Po diskusiji ob zaključku ure so bili vsi učenci navdušeni nad izvedbo ure. Učenci so v diskusiji povedali, da jih je tak način dela navdušil, da so z zanimanjem spremljali podano učno snov. Tudi na naslednjih urah rokometu so učenci znali povedati mere rokometnega igrišča. Določene ostale mere, npr. odbojarskega, ki smo ga obravnavali na »klasičen« način, polovica učencev ni znala povedat.

Menimo, da uporaba digitalnih vsebin pozitivno vpliva na razvoj digitalnih kompetenc deljenja obdelavo in obravnavo informacij. Izkazalo se je, da digitalne tehnologije omogočajo boljšo dostopnost do ogromne količine virov, kar omogoča boljše razumevanje in širjenje znanja med učenci. Učenci so delali v svojem tempu in na način, ki jim najbolj ustreza, kar je vplivalo na njihovo doslednost pri razumevanju in motivacijo. V primerjavi s klasičnim pristopom, kjer je pouk bolj statičen in manj prilagodljiv, digitalni pristop ponuja torej več možnosti za prilagoditev in izboljšanje učnega procesa. To je še posebej pomembno pri športih, kot je roket, kjer je vizualizacija in praktična izkušnja ključnega pomena za razumevanje in obvladovanje igre.

4 ZAKLJUČEK

Kot omenjeno v uvodu je cilj raziskave ugotoviti, kako lahko digitalna tehnologija izboljša spremljanje napredka učencev pri športu, prilagajanje vadbenih programov njihovim potrebam ter povečanje motivacije in angažiranosti učencev. Namen je omogočiti učencem doseganje maksimalnega potenciala in izboljšanje v znanju, spretnostih ter stališčih skozi športno vzgojo.

Aktivna udeležba vseh učencev v procesu pouka športa je ključnega pomena za dobrobit učencev. Potrebno je slediti diferenciaciji in individualizaciji za vključenost vseh v učni proces. Ko nameravamo učencem nekaj razložiti oz. ko želimo, da učenci nekaj razumejo, bo učinek večji, če jim zastavimo vprašanje ali zastavimo dejavnost, ki vključuje to vprašanje. Premišljeno načrtovana vprašanja in dejavnosti so pogoj za učinkovit učni proces (Ada Holcar Brunauer idr., 2017). Kako poteka učni proces, kako pritegniti vse učence in kako jim prilagoditi vsebine in naloge se odraža tudi v globini razumevanja in počutju učenca. Z uporabo omenjene tehnologije so bili učenci aktivni ustvarjalci, učitelj pa kot koordinator in motivator na uri. Takšen način dela zahteva veliko predhodnega dela in načrtovanja za učitelja, ki pa se je obrestoval pri znanju učencev. Učenci so na uri kritično prijateljevali z navodili po spletni učni poti. To se odraža v znanju in napredku

učenca. Pri uri smo uporabili tudi elemente formativnega spremljanja (sprotne povratne informacije) in razvijali kompetence izmenjave podatkov za izboljšanje učnih dosežkov učencev. Uporabljeni metodični postopki pozitivno vplivajo na kognitivno in čustveno raven posameznika. Metode dela spodbujajo aktivno učenje, sodelovanje med učenci in učiteljem in motivacijo z ves čas pouka. Raziskava je pokazala, da so na koncu sklopa ur učenci napredovali v tehniki meta in dosegali bistveno večje hitrosti, kot na začetku.

Učno uro ocenjujemo kot zelo uspešno saj so učenci s pomočjo digitalne tehnologije dosegli zastavljene učne cilje. Pri uri so bili ves čas visoko motivirani in aktivni. Pri uri so se prepletale različne učne metode, učinkovito je bilo timsko sodelovanje, formativno spremljanje, individualizacija in diferenciacija, v parih pa so si lahko med seboj teoretično in tudi praktični (vizuelno) izmenjevali povratne informacije o učnih dosežkih. Glede na zastavljene kriterije uspešnosti so lahko učenci po vsaki učni aktivnosti delo tudi analizirali. Izvedli smo dve uri hospitacije pri kateri so učenci utrjevali snov in z različnimi aplikacijami razvijali digitalne kompetence. Z napravo za merjenje hitrosti smo v šport vključili tudi fiziko, saj so učenci pri uro fizike spoznali tudi delo z preglednicami v Excelu in formule za izračun poti v odvisnosti od časa/hitrosti.

Učenci so bili po dveh uri že rahlo utrujeni, saj je bila poleg gibanja pomembna njihova miselna dejavnost in osredotočenost na izvedbo tako teoretičnih kot praktičnih vsebin. Pri prihodnjih urah je pomembno, da skrbno načrtujemo tudi odmor za učence. Odmor je nujen, da učenci malo. Željo po odmoru so izrazili šele proti koncu druge ure. Učenci so ugotovili, da bi lahko z radarjem hitrost merili tudi hitrosti žoge pri ostalih igrah z žogo, kar bomo seveda upoštevali pri načrtovanju. Raziskava je namenjena učiteljem športa, ki jim sodobnejši način dela in tehnologija ni tuja. Učitelji morajo sprejeti sodobnejše načine dela in tehnologijo kot sestavni del svojega poučevanja, Tudi učitelj potrebuje ustrezno računalniško znanje, znanje za uporabo določenih računalniških aplikacij, sposobnost načrtovanja, fleksibilnost pri reševanju problemov. Pozitivnih vidikov uporabe in razvijanje digitalnih kompetenc je veliko, a so tudi pasti. Učitelj mora omenjeno tehnologijo smiselno uporabiti in dosledno načrtovati uro, da le ta ni sama po sebi namen. Še vedno govorimo o pouku športa, kjer je gibanje glavno sredstvo razvijanja gibalnih sposobnosti, učna digitalna tehnologija pa samo v pomoč za hitrejši in boljši napredek. Če tehnologijo vključimo na ta način, bo neposredno podpirala gibanje in razvoj športnih veščin, namesto da bi učence od gibanja odvrčala. Omeniti je potrebno tudi, da se lahko digitalna tehnologija uporablja za prilagajanje vadbenih programov v različnih športih, kot so košarka, plavanje ali atletika. Tudi podobni pristopi se uporabijo pri spremljanju

napredka učencev v drugih predmetih, kot je matematika, fizika, ipd., z namenom povečanja motivacije, angažiranosti ter prilagajanja učnih programov njihovim individualnim potrebam.

Pomembno je, da učitelji skrbno izbirajo digitalna orodja in metode, ki bodo najbolj koristile učencem in njihovemu učenju.

LITERATURA

- Hardman, K. in Marshall, J. (2013). *Kakovostna športna vzgoja. V Pogoji, merila in metodologija za vrednotenje športnih programov*. Uradni list Republike Slovenije. https://www.uradni-list.si/files/RS_-2021-061-01278-OB~P001-0000.PDF
- Holcar Brunauer, A., Sicherl Kafol, B. in Kordeš, U. (2017). Aktivna udeležba vseh učencev v procesu pouka športa je ključnega pomena za dobrobit učencev. *Vzgoja in izobraževanje*, 48(5-6), 9-15
- Kovač, M., Markun Puhan., Lorenci, B., Novak, L., Planinšec, J., Hrastar, I., Peteršek, K. in Muha, V. (2011). Učni načrt. Program osnovna šola. Športna vzgoja. Ministerstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MVI/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_sportna_vzgoja.pdf
- Paočid, Z. (2010). *Organizacijsko-metodične oblike kondicijskega treniranja rokometashev (diplomsko delo)*. Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport. <https://www.fsp.uni-lj.si/COBISS/Diplome/Diploma22057590PaocicZlatan.pdf>
- Vuorikari, R., Kluzer, S. in Punie, Y. (2023). *DigComp 2.2, Okvir digitalnih kompetenc za državljane: z novimi primeri rabe znanja, spretnosti in stališč* (R. Šimec, prevod). Zavod Republike Slovenije za šolstvo (izvirno delo objavljeno leta 2022). https://www.zrss.si/pdf/digcomp_2_2_okvir_digitalnih_kompetenc.pdf
- Žnidarec Čučković, A. (2022). *Vključujoči in inovativni pristopi k pouku športne vzgoje in športnim treningom*. Svet Evrope. https://www.sportmladih.net/wp-content/uploads/2022/01/vkljucujoci_in_inovativni_pristopi.pdf