

RAZVOJ SPORAZUMEVALNE JEZIKOVNE ZMOŽNOSTI PRI TUJEM JEZIKU S POMOČJO DIGITALNE TEHNOLOGIJE

¹Kaja Podgoršek

¹Osnovna šola Kungota, Slovenija

Povzetek

Ključne besede:

digitalne kompetence,
razvoj digitalnih vsebin,
jezikovna zmožnost,
angleščina, 3. VIO

Keywords:

digital
competencies, developing
digital content, language
competence, English, third
cycle of primary 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/>)



Pouk tujega jezika temelji na sporazumevalni jezikovni zmožnosti učenca, ki jo kot eno izmed splošnih ciljev predvideva učni načrt angleščine v osnovnošolskem izobraževanju. Pestra množica tem, ki jih z namenom doseganja tega cilja tekom pouka angleščine obravnavamo, hkrati odpira tudi različne poti, s pomočjo katerih je znanje učencev trajnejše in so za pridobivanje le-tega bolj motivirani. V prispevku bo predstavljena obravnava teme »Research« pri devetošolcih, kjer so učenci razvijali digitalno kompetenco Okvirja digitalnih kompetenc za državljane DigComp 2.2, in sicer *razvoj digitalnih vsebin* s predmetnim ciljem spoznavanja besedišča in jezikovnih struktur na temo »Research«. Učenci so kot osrednjo aktivnost pri usvajanju novih učnih vsebin z orodjem za vizualno predstavitev Canva prvič pripravili digitalni plakat, ki je predstavljal osnovo za diskusijo s sošolcem, ki je pripravljen izdelek skladno s skupaj pripravljenimi kriteriji vrednotil. Med drugim so v fazi preverjanja pridobljenega novega znanja učenci pripravili spletne križanke, ki so jih s pomočjo ustvarjenih QR-kod delili med seboj. Pravilnost rešitev je bila izražena v povezavi z usvojitvijo cilja glede razširitve besedišča o temi, ki smo jo obravnavali. Na koncu so učenci s pomočjo samoevalvacijskega vprašalnika, tj. metoda zbiranja podatkov, kjer so bili navedeni cilji, opredelili raven svojih usvojenih znanj tako na vsebinskem področju kot tudi na digitalnem. V sklopu metode obdelave podatkov pa smo rezultate še interpretirali. Večina učencev se je pri obeh preverjanih področjih samoovrednotila z najvišjo oceno. Cilj prispevka je osvetliti izzive in priložnosti vključevanja digitalnih kompetenc v pouk tujih jezikov skozi razvoj sporazumevalne zmožnosti s pomočjo digitalne tehnologije. Tovrsten primer predstavlja način, kako lahko z uporabo sodobnih tehnologij naslovimo cilje predmeta in dvigujemo raven digitalnih kompetenc učencev. Prispevek je namenjen predvsem učiteljem, ki poučujejo tuje jezike v 3. vzgojno-izobraževalnem obdobju.

DEVELOPING THE COMMUNICATIVE LANGUAGE COMPETENCE IN FOREIGN LANGUAGE LEARNING THROUGH DIGITAL TECHNOLOGY

Abstract

The teaching of a foreign language is based on the communicative language competence of a pupil, which is defined as one of the general goals in the English national curriculum for primary education. The diverse range of topics covered in English lessons to achieve this goal also enables various pathways that enhance pupils' knowledge retention and increase their motivation for learning. The article presents the implementation of the topic "Research" with Grade 9 pupils, where they developed their digital competence according to the Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.2), specifically, developing digital content with the goal of learning vocabulary and language structures related to the topic "Research." As the central activity for acquiring new learning content, pupils used the graphic design platform Canva to create a digital poster for the first time. The poster served as a basis for a discussion among peers, who evaluated the product according to collaboratively established criteria. Additionally, in the knowledge assessment phase, pupils created online crossword puzzles, which they shared with each other using QR codes. The correctness of the solutions was linked to the achievement of the learning goal of expanding their vocabulary related to our topic. Finally, the pupils used a self-evaluation questionnaire, a data collection method where objectives were stated to identify the level of their acquired skills in both content and digital domains. As part of the data processing method, we also interpreted the results. Most pupils self-assessed their performance with the highest rating in both evaluated areas. The aim of the article is to highlight the challenges and opportunities of integrating digital competencies into foreign language teaching through digital technology. This case study demonstrates how the use of modern technologies can effectively address subject objectives while enhancing pupils' digital competencies. The article is primarily intended for teachers of foreign languages in the third cycle of primary education.

1 UVOD

Čeprav digitalizacija vse bolj oblikuje izobraževalni proces, razvoj digitalnih kompetenc še vedno poteka postopoma. Učitelji in učenci se zavedajo pomena digitalnih orodij, vendar tako enim kot drugim pogosto primanjkuje digitalnih kompetenc in temeljnih znanj s področja računalništva in informatike, ki so ključna za učinkovito uporabo tehnologije (Škof idr., 2021). Digitalne kompetence so kot ena izmed pomembnejših kompetenc sodobnega učenca ključnega pomena, saj vključujejo samozavestno, kritično in odgovorno uporabo ter vključevanje v digitalne tehnologije za učenje, pri delu in za sodelovanje v družbi. Od leta 2013 so digitalne kompetence opredeljene kot kombinacija 21 kompetenc, uvrščenih v pet področij (Vuorikari idr., 2023). Učitelji se pri svojem delu srečujejo z izzivi in priložnostmi razvoja digitalnih kompetenc. Pomembno je iskati učinkovite pristope za vključevanje sodobnih digitalnih orodij v učni proces, saj lahko ta pripomorejo k bolj interaktivnemu in dinamičnemu učenju (Dolinar idr., 2023).

V prispevku smo pri učencih devetega razreda razvijali kompetenco razvoja digitalnih vsebin, pri kateri gre za ustvarjanje in urejanje digitalnih vsebin v različnih formatih. Ta kompetenca sodi v tretje področje kompetenc v Okvirju digitalnih kompetenc za državljane DigComp 2.2 (Vuorikari idr., 2023). Cilj tega prispevka je preko primera razvijanja sporazumevalne zmožnosti pri tujem jeziku s pomočjo digitalne tehnologije osvetliti izzive in priložnosti, s katerimi se učitelji v tretjem vzgojno-izobraževalnem obdobju soočajo pri vključevanju digitalnih kompetenc v jezikovni pouk. Namen prispevka je učiteljem predstaviti pomen razvoja digitalnih kompetenc, saj vključevanje sodobnih digitalnih orodij ponuja mnoge možnosti za obogatitev učnega procesa. V proces smo vključili dve skupini učencev devetega razreda, pri čemer gre za heterogeni skupini z različnimi učnimi sposobnostmi, interesi in predznanjem tudi na področju digitalnih kompetenc.

2 PRIMER DOBRE PRAKSE

2.1 TEORETIČNI DEL

Sodobno življenje od nas zahteva nenehno pridobivanje in razvijanje novih znanj ter spretnosti, ki nam omogočajo lažje in uspešnejše delovanje v svetu okoli nas. Učencem nova znanja omogočajo mnoge možnosti ustvarjanja, sodelovanja, komuniciranja in dostopanja do različnih virov, ki jih je potrebno ustrezno vrednotiti. Vloga učitelja je, da smiselno vključuje rabo digitalnih tehnologij v učne ure, saj lahko tako učenci cilje dosega

bolj kakovostno (Dolinar idr., 2023). Tudi akcijski načrt za digitalno izobraževanje kot enega izmed šestih področij navaja didaktiko digitalnega izobraževanja, ki v ospredje postavlja naslednja cilja: teoretični in praktični del izobraževanja in implementacija didaktike digitalnega izobraževanja preko razvojno-raziskovalnih aktivnosti (Škof idr., 2021). Digitalne kompetence vključujejo znanja, spretnosti in stališča za učinkovito in odgovorno uporabo digitalne tehnologije. Posamezniki jih potrebujejo za sporazumevanje, ustvarjalnost, kritično vrednotenje ter soočanje z digitalnimi izzivi. Spretnosti zajemajo delo s podatki, programsko opremo, ustvarjanje in vrednotenje digitalnih vsebin ter upravljanje digitalne identitete. Pomembna je tudi varna in odgovorna uporaba, ki upošteva skrb za zdravje in okolje (Dolinar idr., 2023). Ko razmišljamo o smiselni uporabi tehnologije v izobraževanju, je poudarek na učencu. Tehnologija tu ni le sredstvo za komunikacijo na daljavo ali ponazoritev določenih pojavov in motivacijo, temveč mora tudi podpirati učni proces in aktivno vlogo učenca (Vičič Krabonja idr., 2024).

Na podlagi teoretičnih izhodišč smo zasnovali sklop 4 učnih ur, ki je osredotočen na učenca ter poleg ciljev učnega načrta v ospredje postavili tudi razvoj digitalnih kompetenc.

2.2. PRAKTIČNI DEL – PRIPRAVA NA IZVEDBO UČNIH UR

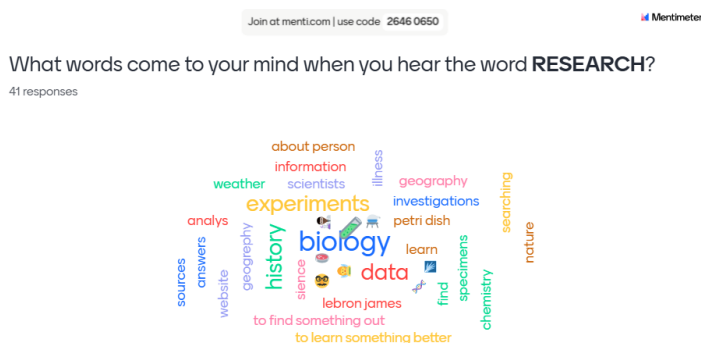
Učni načrt za angleščino (Zavod RS za šolstvo, 2016) zajema splošne cilje, eden izmed treh je Sporazumevalna jezikovna zmožnost v angleščini. Le-ta zajema jezikovne zmožnosti, katere cilj je, da učenci spoznavajo jezikovni sistem in razvijajo zmožnost uporabe jezikovnih znanj za razumevanje pomena besedil in za tvorjenje novih besedil.

Tudi operativni cilji Učnega načrta za angleščino (Zavod RS za šolstvo, 2016) zajemajo razvijanje sporazumevalne jezikovne zmožnosti v angleščini. Pri učnih urah smo znotraj razvijanja sporazumevalne jezikovne zmožnosti v angleščini krepili vse štiri ravni razumevanja, in sicer poslušanje in slušno razumevanje, branje in bralno razumevanje, govor in govorno sporočanje ter razumevanje, pisanje in pisno sporočanje ter razumevanje.

Aktivnosti, ki so jih učenci v sklopu 4 učnih ur opravili, so pred dejansko izvedbo vključevale natančno pripravo in opredelitev, kako bodo te ure potekale. Najprej smo za učence pripravili uvodno motivacijsko dejavnost s pomočjo aplikacije Mentimeter, nato smo s pomočjo orodij generativne umetne inteligence ustvarili besedilo na temo Research in jo pripravili za deljenje s QR-kodo. Za konec smo pripravili še samoevalvacijski vprašalnik, kjer so se učenci samoovrednotili v dveh sklopih.

2.3. PRAKTIČNI DEL – VSEBINSKI POTEK UČNIH UR

Učenci 9. razreda so pri začetni aktivnosti v paru oz. skupini razmišljali o asociacijah načrtovane teme. Zastavili smo jim vprašanje »What words come to your mind when you hear the word RESEARCH?« Po preteklem času in poslanih odgovorih, ki so vidni na sliki 1, smo le-te preučili, se o njih pogovorili, jih analizirali ter izpostavili ključne pojme, ki so se najpogosteje pojavljali. Na podlagi teh ugotovitev smo oblikovali okvirje naše nove teme.



Slika 1: Odgovori prve skupine v aplikaciji Mentimeter

Učence smo po uvodni motivaciji pozvali, da skupaj zapišemo kriterije, skozi katere so ugotovili, da je pri usvajanju novega besedišča pomembno upoštevati več vidikov. Ugotovili smo, da je pomembno, da znajo besedo pravilno zapisati, poznajo njeno izgovorjavo, razumejo njen pomen ter jo znajo smiselno uporabiti v novi povedi. Zapisani kriteriji jim bodo pomagali pri učinkovitejšem učenju in uporabi novega besedišča v različnih kontekstih. Nato so v parih oz. skupinah s telefoni skenirali QR-kodo, ki jih je vodila do besedila na temo Research.



Slika 2: Učenci med branjem besedila na temo Research

Besedilo je imelo ključno vlogo pri učenčevem nadaljnjem delu, saj je vsebovali besede, ki so bile pomembne za razumevanje obravnavane teme. Učenci so besedilo najprej pozorno prebrali (slika 2), nato pa smo skupaj iskali vzporednice med njihovimi predhodnimi asociacijami in izrazi, ki so se pojavili v besedilu, ki je prikazano na sliki 3. S tem so povezali svoje začetne ideje z novimi informacijami ter na podlagi analize oblikovali nabor desetih besed, ki so najtesneje povezane z našo temo in bodo služile kot temelj za nadaljnje učenje. Z učenci smo izbrali besede *research, steps, sources, hypothesis, prediction, analysis, data, conclusion, procedure, findings*.

Our Research Process

Hello, my name is Dr. Mark, and I am a scientist who loves learning about how things work. In my research, I follow clear steps to study questions and find answers. Today, I will explain how we used these steps to explore the effects of sunlight on plant growth.

First, we made a hypothesis, which is a guess about what we thought would happen. We predicted that plants grow faster in sunlight than in the dark.

Next, we planned the procedure. This is the list of steps we followed in the experiment. We used different sources, like books and websites, to help us prepare. During the experiment, we collected data by measuring how tall the plants grew each day.

After gathering the data, we did an analysis. This means we studied the information and compared it to our prediction. Our findings showed that plants in sunlight grew faster, which proved our hypothesis was correct.

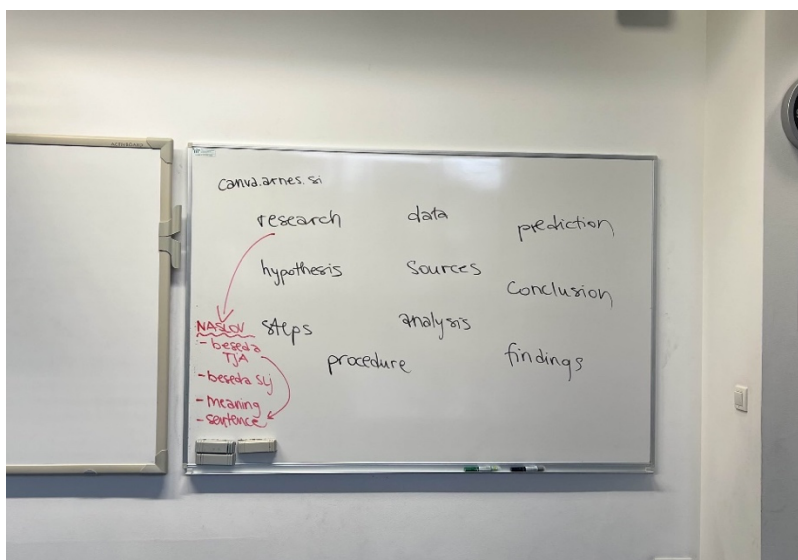
In conclusion, we explained why sunlight is important for plants. By following these steps, we made sure our research was clear and useful.



Slika 3: Besedilo, ki so ga učenci prebrali

V naslednji fazi smo se z devetošolci odpravili v multimedijsko učilnico, kjer so lahko izbirali, da delajo samostojno, v paru ali v skupini. Vsak učenec je dobil podatke za dostop do lastnega AAI-računa, saj so se s tem srečali prvič. Nato so dobili navodila, da se prijavijo v spletno platformo za grafično oblikovanje Canva. Učenci s platformo niso imeli nobenih izkušenj oz. predznanja, zato smo najprej nekaj časa namenili spoznavanju platforme, preden smo jim podali navodila za nadaljevanje dela. Kasneje smo prešli v naslednjo fazo, in sicer v dejavno in aktivno uporabo platforme. Na podlagi predhodno izpeljanih ciljev, ki so temeljili na usvajanju novega besedišča, so morali učenci ustvariti digitalni plakat. Plakat je moral vsebovati 10 besed v izvirni obliki, prevod, jasno razlago pomena ter primer

uporabe v novi, smiselni povedi. Pri tem so morali učenci paziti na ustrezno slovnično strukturo in kontekst rabe besede. Poleg tega so lahko za boljše razumevanje dodali vizualne elemente, kot so slike, ikone ali simboli, ki podpirajo pomen besede. Kratka navodila in ključne besede smo zapisali tudi na tablo, kot je razvidno iz slike 4. Učencem smo ves čas nudili podporo in usmeritev, tako da smo jih spodbujali k aktivnemu sodelovanju, jim postavljali usmerjevalna vprašanja ter jih vodili skozi proces raziskovanja besedišča. Pomagali smo jim pri razumevanju novih pojmov, jih usmerjali pri oblikovanju pravih povedi in jih spodbujali k uporabi različnih strategij za učinkovito pomnjenje besed. V času raziskovanja besed in ustvarjanja plakata pa so si lahko pomagali s spletnim slovarjem PONS in z angleško-angleškim slovarjem Merriam-Webster, kar jim je omogočilo natančnejše razumevanje pomenov ter uporabo besed v ustreznem kontekstu.



Slika 4: Z učenci smo na tablo zapisali besede in kratka navodila

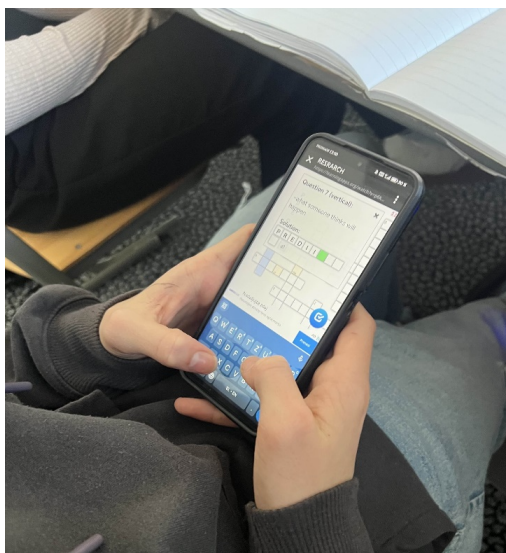
Pred ustvarjanjem digitalnega plakata smo skupaj oblikovali kriterije za njegovo vrednotenje. Učenci so razpravljali o tem, kaj naredi plakat kakovosten in uporaben za učenje, ter na podlagi teh ugotovitev določili ključne elemente za vrednotenje. Pomembno je bilo, da je beseda pravilno zapisana, njen prevod ustrezen, pomen jasno razložen in uporaba v povedi smiselna. Prav tako smo ocenjevali, ali je razlaga besede podana na način, ki ga lahko razumejo vsi sošolci, ter ali je plakat vizualno privlačen, urejen in berljiv, pri čemer so grafični elementi podpirali razumevanje besede. Po ustvarjanju digitalnih plakatov so učenci tudi vrednotili plakate svojih sošolcev in jim podali konstruktivno povratno informacijo, pri čemer so izpostavili tako prednosti kot morebitne napake. Na

podlagi prejete povratne informacije so učenci lahko popravili napake in izboljšali svoje plakate, da so bolj ustrezali določenim kriterijem. Eden izmed končanih plakatov je viden na sliki 5.



Slika 5: Primer končnega digitalnega plakata

Kasneje smo novo znanje preverili z uporabo kreiranja spletne križanke na portalu LearningApps, ki je bil učencem že predhodno znan. Učenci so morali ustvariti križanko za svoje sošolce, ki je zajemala teh 10 novih besed. Pri tem so morali vsako besedo uporabiti na smiseln način, tako da je ustrezala tako definiciji kot kontekstu, v katerem je bila uporabljena. V nadaljevanju so učenci samostojno ustvarili QR-kode, pri čemer so izkoristili svoje predhodno znanje, saj so se z njihovo izdelavo že srečali v preteklih šolskih aktivnostih. Po generiranju QR-kod so učenci kode med seboj tudi delili. Tako so na telefonih vsi učenci reševali spletne križanke (slika 6), kjer je bila pravilnost rešitev izražena v povezavi z usvojitvijo cilja glede razširitve besedišča o temi Research, saj so morali besede pravilno prepoznati in umestiti v ustrezen kontekst. Učence smo po vseh aktivnostih pozvali, da skupaj zapišemo kriterije, ki se povezujejo z razvijanjem digitalnih kompetenc.



Slika 6: Učenec med reševanjem spletne križanke

Na koncu smo za učence pripravili samoevalvacijski vprašalnik, pri katerem gre za metodo zbiranja podatkov, natančneje kvantitativno metodo. Podatke smo pridobili tako, da so devetošolci po koncu vseh aktivnosti individualno samoovrednotili doseganje lastnih ciljev na področju besedišča in področju digitalnih kompetenc na lestvici od 1 do 3, kjer je 1 pomenilo *cilja ne dosegam*, 2 *cilj dosegam delno*, 3 pa *cilj dosegam v celoti*. Ta samoevalvacija je učencem omogočila refleksijo o lastnem napredku, ugotavljanje področij, kjer so še potrebni izboljšave ter iskanje načinov za nadaljnje razvijanje svojih veščin. Z metodo obdelave podatkov, kjer smo interpretirali vsebino, smo pridobili vpogled v to, kako so učenci dojemali svoj napredek in kako so ocenili uporabo digitalnih orodij v učnem procesu.

3. REZULTATI

V tem poglavju predstavljamo rezultate samoevalvacijskega vprašalnika, katerega je rešilo 14 učencev prve skupine in 13 učencev druge skupine, saj v času reševanja vprašalnika pri pouku niso bili prisotni vsi učenci.

Tabela 1 prikazuje rezultate dveh skupin učencev glede na doseganje štirih ciljev v povezavi z besediščem. V skupini 1, ki jo sestavlja 14 učencev, večina doseže cilje v celoti, zlasti pri pravilni izgovorjavi in zapisu besed ter poznavanju angleškega pomena. Pri uporabi besed v novih povedih je uspešnost nekoliko nižja, vendar še vedno visoka. V skupini 2, ki jo sestavlja 13 učencev, je uspešnost prav tako dobra, z večino učencev, ki dosežejo cilje v

celoti, zlasti pri poznavanju pomena besed. Pri pravilni izgovorjavi in zapisu besed ter uporabi besed v novih povedih so rezultati nekoliko nižji, vendar še vedno zadovoljivi. Obe skupini kažeta dobro uspešnost pri doseganju ciljev, s skupino 1, ki ima nekoliko boljše rezultate pri nekaterih ciljih.

Tabela 1: Doseganje ciljev besedišča

Cilji	Odgovori	Skupina 1 (14 učencev)	% Skupina 1	Skupina 2 (13 učencev)	% Skupina 2	Skupaj (27 učencev)	% Skupaj
1. Pravilna izgovorjava besed	1. Cilja ne dosegam	1	7,1	1	7,7	2	7,4
	2. Cilj dosegam delno	2	14,3	3	23,1	5	18,5
	3. Cilj dosegam v celoti	11	78,6	9	69,2	20	74,1
2. Pravilni zapis besed	1. Cilja ne dosegam	1	7,1	1	7,7	2	7,4
	2. Cilj dosegam delno	1	7,1	3	23,1	4	14,8
	3. Cilj dosegam v celoti	12	85,7	9	69,2	21	77,8
3. Poznavanje angleškega pomena besed	1. Cilja ne dosegam	0	0	0	0	0	0
	2. Cilj dosegam delno	2	14,3	3	23,1	5	18,5
	3. Cilj dosegam v celoti	12	85,7	10	76,9	22	81,5
4. Uporaba besed v novi povedi	1. Cilja ne dosegam	2	14,3	3	15,4	5	14,8
	2. Cilj dosegam delno	2	14,3	2	15,4	4	14,8
	3. Cilj dosegam v celoti	10	71,4	8	61,5	18	66,7

Tabela 2 prikazuje rezultate dveh skupin učencev glede na doseganje treh ciljev razvijanja digitalnih kompetenc. V skupini 1 vsi učenci dosežejo vse cilje v celoti, razen enega učenca, ki delno doseže cilj pri ustvarjanju spletne križanke. V skupini 2 prav tako vsi učenci dosežejo vse cilje v celoti, razen dveh učencev, ki delno dosežeta cilj pri ustvarjanju spletne križanke. Obe skupini kažeta odlično uspešnost pri uporabi in izdelavi digitalnega plakata

ter ustvarjanju in deljenju QR-kod, z minimalnimi razlikami pri ustvarjanju spletne križanke.

Tabela 2: Doseganje ciljev digitalnih kompetenc

Cilji	Odgovori	Skupina 1 (14 učencev)	% Skupina 1	Skupina 2 (13 učencev)	% Skupina 2	Skupaj (27 učencev)	% Skupaj
1. Uporaba in izdelava digitalnega plakata	1. Cilja ne dosegam	0	0	0	0	0	0
	2. Cilj dosegam delno	0	0	0	0	0	0
	3. Cilj dosegam v celoti	14	100	13	100	27	100
2. Ustvarjanje spletne križanke	1. Cilja ne dosegam	0	0	0	0	0	0
	2. Cilj dosegam delno	1	7,1	2	15,4	3	11,1
	3. Cilj dosegam v celoti	13	92,9	11	84,6	24	88,9
3. Ustvarjanje in deljenje QR-kode	1. Cilja ne dosegam	0	0	0	0	0	0
	2. Cilj dosegam delno	0	0	0	0	0	0
	3. Cilj dosegam v celoti	14	100	13	100	27	100

4. ZAKLJUČEK

Po izvedenih učnih urah lahko zaključimo, da večina devetošolcev uspešno dosega zastavljene cilje. Prikazan način dela ni uporaben le pri širjenju in utrjevanju besedišča, temveč tudi pri razvijanju digitalnih kompetenc, saj učenci uspešno uporabljajo digitalna orodja, kritično vrednotijo informacije ter ustvarjajo lastne digitalne vsebine. Rezultati kažejo, da so učenci pri uporabi digitalnih orodij izkazali veliko mero ustvarjalnosti in samostojnosti. Vključitev različnih aktivnosti je pripomogla k večji motivaciji učencev, saj so bili bolj vključeni v proces učenja in so aktivneje sodelovali pri pouku. Takšen pristop ne spodbuja le jezikovnega razvoja, temveč učencem omogoča tudi pridobivanje ključnih spretnosti za delo v sodobnem digitalnem okolju.

Učitelj lahko pri delu naleti tudi na določene omejitve, v ospredju so predvsem omejitve tehnične narave:

1. šola mora učencem zagotavljati dovolj naprav (v našem primeru računalnikov),
2. če učenci niso vešči digitalnih naprav in programov, lahko predstavljajo določene aktivnosti časovno stisko pri načrtovanju,
3. učenci potrebujejo hiter odziv učiteljice pri uporabi digitalnih naprav in programov, npr. učencem se po pomoti kaj zapre, pozabijo geslo, težave s povezljivostjo, težave z računalnikom.

Za izboljšanje uporabe digitalnih naprav in programov v prihodnje bi lahko učenci prejeli preprosta navodila za reševanje pogostih težav, kot so ponastavitev gesel ali pomoč pri težavah z napravo. Dobre prakse bi vključevale tudi dostop do kratkih video vodičev, ki bi učencem pomagala samostojno rešiti osnovne težave.

Ob ponovni izvedbi učnih ur bi bilo smiselno razmisliti tudi o medpredmetni povezavi z naravoslovnimi predmeti, npr. biologija in kemija. Jezikovne in digitalne kompetence bi lahko še dodatno povezovali z ustvarjanjem digitalnih zgodb, s pisanjem bloga ali snemanjem vloga, z uporabo različnih jezikovnih aplikacij ...

LITERATURA

Zavod RS za šolstvo (2016). *Program osnovna šola Angleščina Učni načrt*. Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport, Zavod RS za šolstvo.

https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_anglescina.pdf.

Dolinar, M., Poberžnik, A., in Jerše, L. (2023). *Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc. Del 1, Strokovna izhodišča in priporočila*. Zavod RS za šolstvo.

https://www.zrss.si/pdf/vodenje_in_podpora_ucencem_pri_pridobivanju_digitalnih_kompetenc.pdf

Škof, U., Marčinković, B., Bešter, J., Brodnik, A., Kos, P., Marjetič, D., Dolenc, T., Vratnar, N., Gruden, B., Debeljak Kozina, M., Podešva, V., Bevek, P., Colnar, M., Flogie, A., Kavčič, M., Lašič Gregorič, M., Trstenjak, B., in Pesek, I. (2021). *Akcijski načrt digitalnega izobraževanja (ANDI) 2021-2027*. Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje.

https://www.gov.si/assets/ministrstva/MVI/SDIG/Akcijski-nacrt-za-digitalno-izobrazevanje_ANDI-2023_web.pdf

Vičič Krabonja, M., Kustec, S., Skrbinjek, V., Aberšek, B., in Flogie, A. (2024). Innovative Professional Learning Communities and Sustainable Education Practices through Digital Transformation. *Sustainability*, 16(14). <https://www.mdpi.com/2071-1050/16/14/6250>

Vuorikari, R., Punie, Y., in Kluzer, S. (2023). *Okvir digitalnih kompetenc za državljanke in novimi primeri rabe znanja, spretnosti in stališč: DigComp 2.2*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

https://www.zrss.si/pdf/digcomp_2_2_okvir_digitalnih_kompetenc.pdf