



KAKO MOTIVIRATI UČENCE PRI POUČEVANJU NA DALJAVO?

PRIROČNIK ZA UČITELJE

Nuša Kastelic, dipl. psih. (UN)

Ema Kmetič, dipl. psih. (UN)

Teja Lazič, dipl. psih. (UN)

Lea Okretič, dipl. psih. (UN)

Oddelek za psihologijo, Filozofska fakulteta,
Univerza v Ljubljani

januar, 2021

Spoštovane učiteljice in učitelji,

v letu 2020 ste se srečali z izzivi, ki so bili drugačni od vsega, kar ste na svoji karierni poti doživeli pred tem. Vemo, da jih v veliki meri že uspešno premagujete, vendar se zavedamo, da je ohranjanje motivacije pri učencih težko že v običajnih okoliščinah, pri dolgotrajnem delu na daljavo pa še toliko bolj. Priročnik, ki je pred vami, vsebuje zbrane ideje, kako učence motivirati za delo ter pridobiti in zadržati njihovo pozornost med učnimi urami, ki potekajo preko spleta. Pripravile smo ga študentke 2. letnika magistrskega študija psihologije, ker smo iz poročanja medijev in osebnih stikov z učitelji opazile vašo stisko.

V prvi vrsti je priročnik namenjen učiteljem in učiteljicam v osnovnih šolah, vendar so ideje v veliki meri uporabne tudi za profesorje in profesorice v srednjih šolah in na fakultetah. Za lažje razumevanje, v priročniku uporabljamo samo naziva učitelj in učenec. Določene aktivnosti niso primerne za vse predmete in načine poučevanja, zato po svoji presoji izberite tiste, ki se vam zdijo primerne in vam tudi osebno ustrezajo. Pomembno je, da niste prezahtevni niti do sebe, niti do učencev, zato smo vključile tudi nekaj idej, kako lahko poskrbite za duševno zdravje učencev.

Zavedamo se, da je osebni stik z učenci neprecenljiv, zato upamo in si želimo, da bo poučevanje na daljavo čimprej le še poučna izkušnja iz preteklosti. Ideje zbrane v priročniku bodo uporabne tudi takrat, saj jih enostavno prilagodimo za poučevanje v razredu.

Preden začnete z branjem želimo poudariti, da je motivacija proces, zato je normalno, da učenci niso motivirani cel čas. Kljub temu pa obstajajo načini, s katerimi jih lahko pritegnemo k spremljanju pouka in sodelovanju. Nekaj smo jih zbrale v tem priročniku in vesele bomo, če boste kakšnega preizkusili.

Nuša Kastelic, dipl. psih. (UN)

Ema Kmetič, dipl. psih. (UN)

Teja Lazić, dipl. psih. (UN)

Lea Okretič, dipl. psih. (UN)

KAZALO

UVOD 1

| | |
|---|---|
| POHVALA IN POVRATNA INFORMACIJA | 1 |
| VKLJUČENOST V UČNO URO | 2 |
| NAGRADE IN DOGOVORI | 3 |
| ZANIMIVA UČNA URA | 3 |
| KONSISTENTNOST SPLETNEGA UČNEGA OKOLJA | 4 |
| PRILAGOJENO OCENJEVANJE ZNANJA IN POSTAVLJANJE CILJEV | 4 |
| VPLIV BESED NA NOTRANJO MOTIVACIJO | 5 |

KAKO MOTIVIRATI UČENCE MED URO 13

| | |
|--|----|
| KVIZ ZA POPESTRITEV URE | 13 |
| VESOLJCI SO PRIŠLI | 16 |
| IGRA "VSTANI, USEDI SE" NA TEMO UČNE SNOVI | 17 |
| KREPJTEV BESEDIŠČA PRI POUČEVANJU ANGLEŠČINE | 18 |
| USTVARI IN PRODAJ | 19 |
| AKTIVNI ODMORI | 20 |

UPORABNE APLIKACIJE 29

| | |
|----------------|----|
| RETROTOOL | 29 |
| JAM BOARD | 29 |
| MENTIMETER | 30 |
| KAHOOT! | 30 |
| SLIDO | 31 |
| GOOGLE DRIVE | 31 |
| LIVEWORKSHEETS | 31 |

KAKO MOTIVIRATI UČENCE ZE NA ZACETKU URE 6

| | |
|-------------------------------|----|
| LEDOLOMILCI | 6 |
| KAKO SI? | 7 |
| IGRA UGIBANJA | 8 |
| KAJ BI RAJE | 9 |
| POKAŽI IN POVEJ | 9 |
| UGANI UČNO SNOV | 10 |
| TEMATSKI DAN | 11 |
| ZAČETNA AKTIVNOST PO SKUPINAH | 12 |

IDEJE ZA POPESTRITEV KONCA URE 24

| | |
|--------------------------------|----|
| SKUPINSKI POGOVOR IN/ALIPLAKAT | 24 |
| ZGODBA | 25 |
| UGANI, KDO ALI KAJ SEM? | 25 |
| KVIZ | 25 |
| POSTANI UČITELJ | 26 |
| BLOG | 27 |
| INTERAKTIVNI UČNI LIST | 27 |
| DRUGE IDEJE ZA ZAKLJUČEK URE | 28 |

ZAKLJUČEK 32

| | |
|-------------------------------------|----|
| POVEŽAVA NA EVALVACIJSKI VPRAŠALNIK | 32 |
|-------------------------------------|----|

UVOD

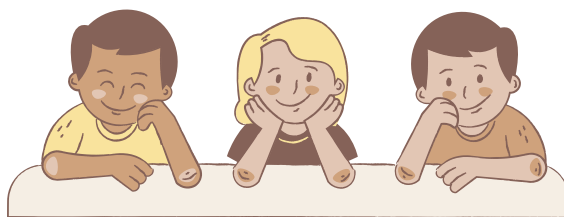
Poučevanje na daljavo lahko predstavlja velik izziv za učence, ki se morajo prilagoditi na nastalo situacijo in spoznati z informacijsko-komunikacijsko tehnologijo. Nekateri se na to situacijo odzovejo z navdušenjem in imajo veliko željo po obvladovanju tehnologije, drugi pa lahko pristopijo k situaciji s strahom in previdnostjo. **Različen odziv učencev** in njihova prepričanja o tehnologiji pomembno vplivajo tudi na njihovo motivacijo in pripravljenost za usvajanje učne snovi. Za začetek vam zato predstavljamo nekaj **splošnih vodil za spodbujanje in motiviranje učencev**, ki veljajo tako pri delu v razredu kot pri delu na daljavo. Kljub temu da verjamemo, da marsikatero vodilo že poznate in se ga v praksi tudi držite, se nam zdi smiselno, da jih na kratko predstavimo.

POHVALA IN POVRATNA INFORMACIJA

Pomembno se je zavedati, da si učenci in dijaki želijo odobravanja in **pozitivnih spodbud s strani učiteljev**. Če bodo imeli občutek, da je njihovo delo prepoznano in cenjeno, bodo bolj pripravljeni na učenje. V ta namen je dobro, da učence pogosto **pohvalite za njihov trud** in **cenite njihove dosežke** ter izdelke. Podajte jim **konstruktivno, jasno povratno informacijo** o njihovem delu, pri čemer najprej omenite dobre stvari, nato pa predlagajte možne izboljšave oz. **priložnosti za napredek**. To bo na učence delovalo bolj spodbudno kot sama kritika. Učilnica, četudi spletna, naj s tem postane prostor, kjer se učenci počutijo slišane in spoštovane, kjer lahko izrazijo svoje mnenje in prispevajo pomemben del k učnemu procesu. **Odprta komunikacija** z vami in **varno okolje** jih bosta usmerila k hitrejšemu usvajanju novega znanja in doseganju boljših učnih rezultatov. Še posebej koristno pri delu na daljavo pa je tudi **spremljanje napredka** učencev in sprotna evalvacija dela, saj s tem dobite informacijo o kvaliteti vašega dela in stopnji znanja učencev.

VKLJUČENOST V UČNO URO

Motiviranost učencev lahko dosežete tudi tako, da jih čim bolj **vklučite v učno uro**, kar prispeva tudi k njihovem **občutku odgovornosti** in spodbuja aktivno sodelovanje pri pouku. K temu prispevajo tudi vsi naši **predlogi**, ki jih predstavljamo v nadaljevanju priročnika. Vključenost učencev lahko dosežete tako, da v kolikor je možno, **vsakemu določite določeno nalogo**, npr. vsak reši en primer, vsak napiše nekaj v "klepet" itd., saj bo tako vsak lahko prispeval svoj del k dobremu poteku učne ure. Koristno in zabavno je lahko tudi **delo v skupinah**, kjer jih vi le usmerite v določeno temo, učenci sami pa se dogovorijo glede razporeditve nalog znotraj skupine. S tem povečate njihovo vključenost, motiviranost in medsebojno sodelovanje, hkrati pa krepite številne spretnosti učencev, npr. uporabo novega znanja, kritično mišljenje, organiziranje.



NAGRADE IN DOGOVORI

Kot dodatna spodbuda za delo pa lahko delujejo tudi nagrade oz. dogovori, ki jih **oblikujete skupaj**. Nagrade naj bodo realne, ne nujno materialne, in vezane na določen **dosežen cilj**, npr. če vsi učenci naredijo domačo nalogo, si naslednjič skupaj ogledate **video** po vaši ali njihovi izbiri (lahko jim ponudite na izbiro tri videe, za katere presodite, da so poučni in hkrati zanimivi za učence). Lahko se dogovorite za igranje **poučne igre** na koncu ure, če bodo vsi učenci sodelovali z vklopljenimi kamerami, v kolikor to možnost imajo ipd. Pomembno je, da učenci sodelujejo pri oblikovanju dogovora, da je dogovor zanje smiseln in da se ga **držimo**, saj bo le tako na njih deloval motivirajoče.



ZANIMIVA UČNA URA

Kljub temu, da je to sploh pri poučevanju na daljavo težko, je pomembno tudi, da učno snov predstavite kot **zanimivo, uporabno** in ste tudi vi **sami navdušeni glede učenja in učne snovi**, saj se bo to odražalo navzven in bodo učenci to opazili. Učiteljevo vedenje in način poučevanja imata namreč velik vpliv na motivacijo učencev (Hernandez in Florez, 2020). Skušajte prikazati koristnost obravnavane snovi in **povezavo z življenjskimi situacijami**, v katerih se lahko znajdejo tudi učenci, saj jim snov na ta način približate in spodbudite njihovo zanimanje.

Učno snov lahko popestrite tudi s postavljanjem **izzivov**, ki spodbujajo aktivno reševanje problemov in mišljenje o raznolikih rešitvah, ter vam lahko pomagajo pri premagovanju monotonosti učne ure. Pomembno je, da učencem zagotovite **dinamično spletno učno okolje**, kjer se lahko preizkusijo v **igri vlog**, sodelujejo v **debati** in delijo **osebne izkušnje**. Novo snov lahko npr. predstavite preko iger, ki vključujejo nove pojme, asociacije ali preko diskusije, kjer spodbujate učence k aktivnemu vključevanju in razmisleku o učni snovi iz različnih perspektiv. Predstavitev snovi lahko obogatite tudi z **vizualnimi pripomočki**, npr. slikami, diagrami, videi.



Ker pa je pri poučevanju na daljavo za učence bolj utrujajoče slediti pouku in je vaša razlaga bolj okrnjena, je pomembno tudi, da v učno uro zajamete **manj snovi kot običajno**. Raje namenite več časa drugim aktivnostim, nikakor pa ne pozabite na **aktivni odmor**, ki učencem pomaga zbistriti misli in ohranjati pozornost na učno uro.

KONSISTENTNOST SPLETNEGA UČNEGA OKOLJA

Kljub temu, da raznolikost metod in aktivnosti prispeva k ohranjanju radovednosti učencev in njihovi notranji motiviranosti, pa v spletnih učnih okoljih **ni dobro preveč eksperimentirati** in vanje vnašati preveč novosti, saj lahko to sproži **občutke tesnobe in napetosti** pri učencih. Pomembno je torej, da dosežete **konsistentnost**, ki zagotavlja učencem **občutek stabilnosti** in organiziranosti učne ure, hkrati pa ne popolnoma izgubite raznolikosti.

Za **zmanjšanje tesnobe učencev**, ki se morda pojavlja zaradi uporabe tehnologije in neznanih orodji, jim lahko ponudite kontakte servisov za **tehnično pomoč** ali **individualno srečanje** z vami, kjer jim razložite tehnične napotke in omogočite, da preizkusijo določena spletna orodja. Lahko jim tudi posredujete **priročnike**, kjer si lahko preberejo navodila za uporabo spletnih aplikacij in drugih tehnologij. Če se bodo učenci počutili bolj varne in samozavestne pri delu s spletnimi učnimi okolji, se bodo lažje posvetili učni snovi in bili bolj motivirani za doseganje učnih ciljev.

PRILAGOJENO OCENJEVANJE ZNANJA IN POSTAVLJANJE CILJEV



Nizka motivacija učencev za učenje in usvajanje novega znanja se lahko pojavi tudi zaradi **občutka previsoke zahtevnosti** učne snovi ali **prestrogega kriterija** ocenjevanja znanja. Ta občutek je še posebej prisoten pri poučevanju na daljavo, saj imajo učenci več samostojnega dela ter manj stika in dostopa do razlage učitelja. Na to lahko vplivate tako, da spodbujate učence k **postavljanju čim bolj prilagojenih, realno dosegljivih ciljev**, kar bo prispevalo k njihovem občutku kontrole in bo povečalo njihovo zaupanje v lastne sposobnosti. Če je možno, lahko učencem ponudite na voljo tudi **več možnih načinov za pridobivanje ocen**, npr. preko eseja, ustnega spraševanja ali predstavitve sošolcem. Na ta način upoštevate različne učne stile in sposobnosti učencev ter jim omogočite, da se izkažejo na način, ki jim najbolj ustreza.

VPLIV BESED NA NOTRANJO MOTIVACIJO

Novak in Anderson, 2020

Vsi si želimo, da se učenci učijo s strastjo, zaradi lastnega zanimanja in so notranje motivirani. Na spodbujanje notranje motivacije učencev vpliva tudi to, kakšne besede izberemo za komunikacijo z njimi. Namesto, da učencem poveste, kaj morajo narediti za dobro oceno, poskusite razložiti, **zakaj je nekaj pomembno za kakovostno opravljeno delo**. Povejte jim, kako posamezni deli njihovih nalog vplivajo na izboljšanje končnega izdelka. Na primer dejstvo, da morajo navajati vire, lahko predstavite tako: "Sprotno navajanje virov in seznam virov na koncu povečata kakovost vašega dela. Vaše delo postane bolj verodostojno in več vredno. Poleg tega na ta način izkažete spoštovanje prvotnim avtorjem."

Notranjo motivacijo boste spodbujali tako, da svoje izjave preoblikujete iz takšnih, ki poudarjajo ubogljivost in so osredotočene na vas, v izjave, ki poudarjajo odgovornost in vključenost učencev.

PRIMERI SPREMINJANJA IZJAV



"Pričakujem, da boste vsi..." → "Vaš naslednji izziv je..."

"Želim, da..." → "Vaš cilj je, da..."

"Za dobro oceno morate narediti te tri stvari..." → "Vključite te tri vidike ..."

"Pripravila sem več načinov, kako lahko pridobite to oceno..." → "Izberate lahko med več možnostmi..."

Vemo, da je spreminjanje načina govora z učenci težko. Priporočamo vam, da se med učno uro posnamete in poslušate, s katerimi stavki že poudarjate odgovornost, vključenost in notranjo motiviranost učencev in s katerimi spodbujate samo ubogljivost in doseganje zunanjih nagrad. Zадajte si majhen cilj. Izberite en stavek, ki ga želite v prihodnje spremeniti, ustvarite nov stavek in ga začnite uporabljati.

KAKO MOTIVIRATI UČENCE ŽE NA ZAČETKU UČNE URE

LEDOLOMILCI

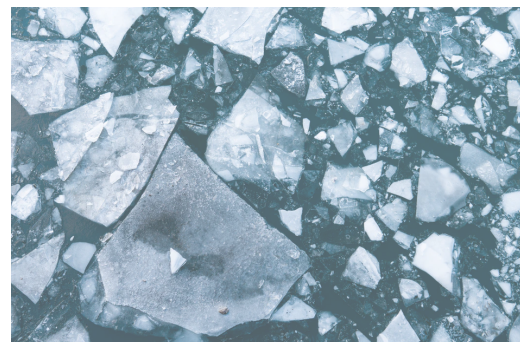
Kot že samo ime nakazuje, so to različne kratke aktivnosti, vprašanja ali igre, s katerimi lahko »prebijemo led« in sprostimo vzdušje.

Ledolomilci so lahko učinkoviti pri **vseh starostnih skupinah** kljub temu, da se učenci med seboj razlikujejo po načinu učenja in učitelji v načinu podajanja snovi (Chlup in Collins, 2010).

Ledolomilec je lahko začetna aktivnost, ki ni povezana s snovjo učne ure (npr. povpraševanje po počutju učencev) ali pa aktivnost, ki se na snov navezuje (Dörney in Malderez, 1997). Večina ledolomilcev je namenjena motivaciji na začetku učne ure, a ga lahko uporabite tudi med uro, ko opazite upad motivacije ali pozornosti.

Z uporabo ledolomilca lahko tudi pri poučevanju na daljavo:

- ustvarite **sproščeno vzdušje**,
- spodbujate **komunikacijo**,
- **motivirate** učence za nadaljnje delo,
- krepite občutek **povezanosti** med učenci,
- **vključite** čisto vsakega učenca, tudi tiste bolj sramežljive, ki so običajno tiho.



UČINKOVIT LEDOLOMILEC

enostaven

relevanten za specifičen predmet ali cilj

ustrezen glede na **značilnosti** posameznega **razreda** in vaš način poučevanja

Tako ledolomilec ne bo le zabavna, motivirajoča aktivnost, ampak tudi **priprava** na začetek učne ure.

Sedaj vam predstavljamo več različnih ledolomilcev in drugih začetnih aktivnosti. Možnih je neskončno vprašanj in aktivnosti, tukaj vam predlagamo le nekaj idej. Ideje lahko časovno in vsebinsko **prilagajate** ciljem vaše učne ure. **Legenda** prikazuje simbole, s katerimi označujemo, čemu je določena aktivnost namenjena in katere procese še posebno krepi.

NAMIG

Da se z učenci povežete tudi sami, sodelujte pri aktivnostih tako, da najprej vi začnete in nato povabite enega izmed učencev, naj nadaljuje.

KAKO SI? 3-5 min



Prva verzija:

Učencem postavite vprašanje **»Kako se danes počutite?«**. Vsak pove, kako se danes počuti, in po želji pove zakaj, začnete pa lahko kar vi. Aktivnost lahko poteka tako, da nato izberete učenca, le-ta pa izbere naslednjega učenca, dokler ne pride čisto vsak na vrsto. To traja približno 5 minut. Druga možnost je, da odgovor vsi napišejo v »klepet«, medtem ko vi odgovore povzimate. Ta možnost je uporabna, ko imate na voljo manj časa, saj traja približno 3 minute. Na koncu aktivnosti lahko npr. izpostavite, koliko različnih/podobnih občutkov je danes v spletnem prostoru in nato napoveste učno snov.

Četrta verzija:

Učenci v kamero s palcem pokažejo, kako se počutijo in sicer tako, da palec premaknejo v smer položaja, ki nakazuje dobro počutje (palec je usmerjen navzgor), do položaja, ki nakazuje slabo počutje (palec je usmerjen navzdol).

Legenda



SKRB ZA DUŠEVNO ZDRAVJE, POČUTJE



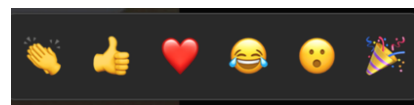
KREPITEV OBČUTKA POVEZANOSTI



ZABAVA IN SPROSTITEV



OGREVANJE ZA UČNO SNOV



Druga verzija:

Učenci z »reactions« (npr. v aplikaciji Zoom) pokažejo, kako se danes počutijo.

Tretja verzija:

Vsak le z **eno** besedo pove/napiše, kako se danes počuti.

3-5 min



Našteti je še nekaj primerov vprašanj, ki jih lahko uporabimo na enak način kot aktivnost Kako si?:

- Kaj je ena dobra stvar, ki se vam je včeraj/danes zgodila?
- Kako poskrbite zase, da se dobro počutite?
- Če bi bili vreme, kakšno vreme bi bili danes?
- Povejte eno pozitivno besedo, ki vas opiše.
- Kakšna je vaša jutranja rutina?
- Kaj je ena stvar, za katero ste danes hvaležni?
- Kaj najbolj pogrešate pri šolanju na daljavo?
- Kako se motivirate za delo za šolo, ko se vam to ne ljubi?

NAMIG

Če imate čas in to možnost, lahko odgovore učencev zapišete ali posnamete (ob soglasju učencev in staršev), ter delite z ostalimi učitelji, učenci in starši ali pa na spletni strani šole. Tako lahko tudi drugi učenci pridobijo kakšno idejo, kako se lahko motivirajo pri šolanju na daljavo.



IGRA UGIBANJA 10 min



Vsak učenec zapiše o sebi eno poved in sicer nekaj, kar drugi o njem še ne vedo. Poved vam pošljejo na privatni klepet (v aplikaciji Zoom to storijo tako, da v klepetu, kjer je označeno »Everyone«, izberejo vaše ime in tako sporočilo vidite samo vi), ali vam jo kako drugače pošljejo. Vse povedi kopirate v en dokument in nato delite zaslon. Naloga učencev je, da ugibajo, katero poved je kdo napisal, vi pa zapišete imena zraven povedi, ko se učenci med seboj pri ugibanju strinjajo.

NAMIG

Spodbujanje učencev, da podelijo nekaj o sebi, omogoča, da lahko na ta način ustvarijo tudi globljo povezanost med seboj in z vami ter zaupno, sproščeno ozračje v videokonferenci.

KAJ BI RAJE 5-10 min



Prva verzija (5 min):

Učencem postavite vprašanje »Kaj bi raje?« npr.: znal leteti ali imeti sposobnost biti neviden (in zakaj)?

Druga verzija (5-10 min):

Učencu postavite vprašanje »Kaj bi raje?«, nato pa ta učenec postavi vprašanje, ki si ga sam izmisli, drugemu učencu in tako naprej, dokler ne pride vsak na vrsto.

POKAŽI IN POVEJ 2-5 min



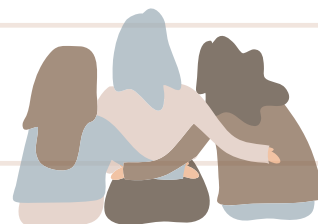
Prva verzija:

Na začetku vsake ure lahko spodbudite 2-3 učence (odvisno koliko časa imate na voljo), da izberejo eno stvar in jo pokažejo prek kamere, če je to možno ter povedo, kaj ta stvar o njih pove ali zakaj jim je pomembna. Tako na začetku vsake nadaljnje ure povabite nekaj učencev, dokler ne pride čisto vsak na vrsto.

Druga verzija:

Učencem na koncu učne ure postavite izziv, da se vsak fotografira med aktivnostjo, ki mu je všeč, ali pa aktivnost samo. Na začetku naslednje ure povabite 2-3 učence, da predstavijo svojo fotografijo (lahko jo tudi le pokažejo v kamero) in opišejo aktivnost.

5 min



Našteti je še nekaj ledolomilcev, ki so osredotočeni na **krepitev socialne povezanosti** ter **spoznavanje drug drugega** in jih lahko uporabite po že omenjenem postopku (da učenci pišejo odgovore na klepet ali pa odgovore povedo in izberejo drug drugega, dokler ne pridejo vsi na vrsto):

- Katero je eno zabavno dejstvo o vas, ki ga drugi morda ne poznajo?
- Kakšna je vaša sanjska služba?
- Kateri je vaš najljubši film/knjiga/šport?
- Povejte eno dobro stvar o vaši sošolki ali sošolcu, ki ga sami izberete. Izberete lahko samo nekoga, ki še ni bil izbran.
- Izberite sošolca ali sošolko in mu zaželite nekaj lepega.
- Predstavljajte si, da ima vaš prijatelj težave z organizacijo časa: ne ve, kako si razporediti delo za šolo in prosti čas. Kaj bi mu svetovali?

2-5 min



Včasih učenci pri šolanju na daljavo pogrešajo kakšno predvsem **zabavno in sproščujočo** aktivnost. V ta namen naštevamo še nekaj vprašanj, ledolomilcev:



- Če bi napisali knjigo, kakšen bi bil naslov?
- O čem bi govorili na svojem YouTube video kanalu?
- Če bi bili rastlina/žival, katera bi bili?
- Če bi lahko imeli nadnaravno moč/spoznali eno slavno osebo, katera bi to bila?
- Kakšen je vaš najljubši prigrizek?
- Kaj bi naredili, če bi na loteriji zadeli 1 milijon evrov?
- Katerega smeškota največkrat uporabljate?

UGANI UČNO SNOV 5-7 min



Pri tej aktivnosti je naloga učencev, da ugotovijo, katero snov boste obravnavali (ali pa da ugotavljajo kakšen dogodek, ki se navezuje na učno snov). Učenci postavljajo vprašanja tako, da nanje odgovarjate samo z **da** ali **ne**. Sami lahko določite, koliko vprašanj imajo na voljo, ali pa preprosto ugotavljajo, dokler ne pridejo do odgovora. Možno je tudi, da aktivnost zastavite tako, da ima vsak učenec na voljo le eno vprašanje.



NAMIG

Ko zaključite z izvedbo izbranega ledolomilca, povzemite odgovore učencev in jih pohvalite za sodelovanje. Če ste uporabili ledolomilec, ki se na snov navezuje, lahko iz aktivnosti izpeljete snov učne ure.

TEMATSKI DAN 10 min



Zanimiva aktivnost, ki jo lahko uporabite tudi pri poučevanju na daljavo prek videokonference, je **tematski dan**. Učencem ob koncu ure podate navodila, da bo naslednjo uro tematski dan in opišete kaj morajo narediti. Predlagamo nekaj primerov tematskih dnevo:

- **Dan najljubših oblačil:** Vsak posameznik, vključno z vami, pred učno uro obleče svoje najljubše kose oblek.

- **Zgodovinska osebnost iz učbenika npr. zgodovine:**

Vsak se poskuša obleči, našemiti kot nekdo na sliki, npr. v učbeniku zgodovine ali učbeniku za književnost pri slovenščini. Da se ne bi preveč učencev našemilo v isto osebo, lahko vsakemu učencu napišete, med katerimi tremi lahko izbira. Če ne najde oblačil, jih lahko izdelata iz kartona ali drugega materiala, vsak učenec pa mora obleči/narediti vsaj eno stvar, po kateri lahko drugi ugibajo, katero zgodovinsko osebnost/literarnega junaka/pisatelja predstavlja. Pri tem lahko zgodovinske osebnosti opisujete in jih vmeščate v časovni prostor, saj tako učenci usvajajo ali pa ponavljajo učno snov.



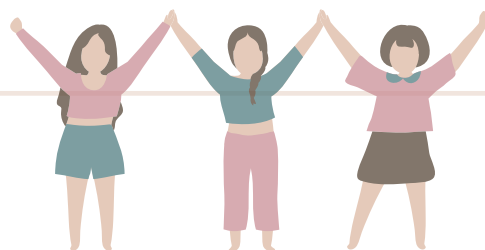
- **Obleci se, kot da greš...** : Npr. na pohod, v kuhinjo peči sladico, na praznično večerjo itd. Pri predmetih tujih jezikov lahko na ta način z učenci hkrati vadite poimenovanje npr. pohodniških kosov oblek. Poleg tega takšne aktivnosti na manj klasičen način učence spodbujajo, da med seboj in z vami komunicirajo (v slovenščini ali v tujem jeziku) in so lahko posledično bolj motivirani.

ZAČETNA AKTIVNOST PO SKUPINAH 10 min ali več



Večina aplikacij, ki jih uporabljate za videokonference omogoča možnost delitve učencev v ločene **virtualne skupine** (angl. breakout rooms). Tako lahko učence naključno razdelite v manjše skupine in jih spodbudite, naj skupaj **diskutirajo** o določeni tematiki (ki se lahko navezuje tudi na učno snov), nato pa eden iz skupine **poroča**, kaj so ugotovili, pri čemer je dobro, da opredelite kdo bo tisti, ki bo poročal (npr. prvi po abecednem redu). Predlagamo vam nekaj takšnih **iztočnic** za pogovor v skupini:

- Učenci lahko v skupini poskušajo najti med seboj čim več **podobnosti in razlik** (npr. pri pouku psihologije v srednji šoli lahko iz te aktivnosti tudi izpeljete učno snov o lastnostih, osebnosti, vplivu dednosti in okolja...).
- V skupini se lahko učenci pogovorijo o tem, kaj ste prejšnjo uro počeli pri predmetu ali pri poglavju, ki ga obravnavate. Na ta način učenci **ponovijo** in utrdijo snov ter **aktivirajo svoje predznanje**. Lahko jih spodbudite, da v skupini delijo dileme in vprašanja, ki jih imajo glede snovi ali predmeta. Nanje naj v skupini skušajo odgovoriti. Če odgovora ne najdejo, naj dilemo zapišejo in jo predstavijo celotnemu razredu, ko se delo v skupini konča.



Pri tem je potrebno omeniti, da učenci niso vedno pripravljeni na skupinsko aktivnost. Če opazite, da se jim ne ljubi in jim primanjkuje energije, lahko raje izberete kakšno **manj zahtevno** aktivnost. Pri skupinskem delu na daljavo obstaja tudi večja verjetnost, da kdo iz skupine ne bo želel sodelovati in bo samo izklopil kamero ter mikrofona. Vsako posamezno skupino lahko kot gostitelj tudi **obiščete**, a učence pred začetkom aktivnosti **prijazno opozorite**, da boste to storili (na način, da boste prišli pogledati kako jim gre, da veste kdaj skupine časovno zapreti). Tako bodo bolj verjetno sodelovali in bili pozorni na nalogo.

KAKO MOTIVIRATI UČENCE MED UČNO URO



V tem poglavju so **predstavljene aktivnosti**, ki jih kot učitelji lahko uporabite med poučevanjem. V prvem delu so predstavljene aktivnosti, s katerimi lahko **popestrite učno uro** in spodbudite učence k **sodelovanju**. Ob vsaki aktivnosti je podan simbol, ki predstavlja katero od kompetenc s to aktivnostjo krepite. V drugem delu so predstavljeni triki, kako lahko med poučevanjem na daljavo **skrbimo za zdravje**.

LEGENDA



ZABAVA IN SPROSTITEV



OGREVANJE ZA UČNO SNOV



PONAVLJANJE IN UTRJEVANJE



SPODBUJANJE USTVARJALNOSTI



KOMUNIKACIJSKE KOMPETENCE

KVIZ ZA POPESTRITEV URE 2-5 min



S spletnimi aplikacijami lahko oblikujete različna vprašanja vezana na učno snov z namenom, da učence **aktivirate** ter povabite k **razmišljanju** in **sodelovanju**. Tak **kviz** ponudi priložnost za sodelovanje vsakemu učencu, ne glede na to ali se rad izpostavlja pred skupino ali ne. To, da so učenci **anonimizirani**, jih pogosto spodbudi k deljenju svojega mnenja, vidno prikazani odgovori pa predstavijo jasnejši pregled mnenja celotnega razreda.

Predlagamo vam nekaj primerov, ko lahko uporabite kviz za učence, oblikovan s pomočjo spletnih aplikacij:

Ko zaključite obravnavo poglavja, lahko preden začnete z novim, že med uro postavite vprašanja za ponovitev snovi, ki ste jo obravnavali. Lahko postavite bodisi **odprto vprašanje** v smislu: *“Kaj si se naučil?”*, *“Kaj ti je ostalo najbolj v spominu?”*, *“Kaj se ti je zdelo najbolj zanimivo?”*, kjer učenci zapisujejo vse, kar se spomnijo od določene snovi, bodisi vprašanje **izbirnega tipa** v obliki kviza z namenom, da preverite določena znanja, ki jih ocenjujete kot pomembna.

Na **koncu konference** ali **šolskega leta** lahko med uro oblikujete odprto vprašanje v smislu: *“Kaj vam je bilo pri predmetu všeč?”*, *“Kakšni so vaši predlogi za izboljšavo?”*.

Za **uvod v obravnavanje nove snovi** lahko zastavite odprto vprašanje v smislu: *“Na kaj pomisliš, ko slišiš besedo *fotosinteza/integral/sklanjanje/barok/poljubno vstavite glede na snov, ki jo obravnavate*?”* Podane odgovore lahko povzamete, komentirate in jih oblikujete v uvod v snov ali morda celo definicijo pojma, ki ga obravnavate.



Aplikacije, ki jih lahko uporabite za oblikovanje kvizov, so predstavljene v poglavju Uporabne aplikacije.

NAMIG #1

V aplikaciji Mentimeter se pri odprtih vprašanjih odgovori učencev sproti **izpisujejo**. Tako boste imeli **zbran celotni pregled odgovorov**. Odgovori, ki se ponovijo največkrat, bodo napisani večje. Tak pregled odgovorov na vprašanje "Kaj si se danes naučil?" lahko uporabite tudi kot **povzetek učne ure**.

NAMIG #2

Odgovori pri vprašanjih izbirnega tipa se seštevajo. Tako boste imeli pregled nad tem, koliko učencev je odgovorilo pravilno in koliko znanja so usvojili. Ker so učenci anonimizirani, ob nepravilnem odgovoru ne bodo čutili pritiska, bo pa to za njih dobra **povratna informacija o usvojenem znanju**.



VESOLJCI SO PRIŠLI!

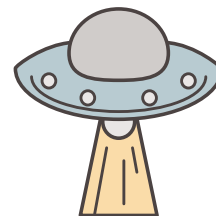
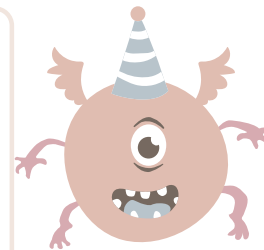
vsaj 25 min



Po tem, ko obravnavate neko novo teorijo ali učno snov, lahko učencem **podate navodilo**:

“Danes so na Zemljo pristali vesoljci. Prvič vidijo in slišijo vse, kar tukaj obstaja. Na način, da bodo vesoljci razumeli, jim razložite snov, ki smo se jo naučili. Bodite čim bolj konkretni in kreativni.”

Učence lahko **razdelite v skupine**, v katerih oblikujejo in zapišejo **razlago snovi** za vesoljce. Po končanem delu v skupini lahko svoje zaključke predstavijo ostalim skupinam, ki se pretvarjajo, da so vesoljci in ocenijo, ali je bila razlaga zanje razumljiva. Če želite pokriti širše področje snovi, so lahko vsebine/razlage snovi, ki jih posamezna skupina učencev pripravlja, med seboj različne. Ta aktivnost je zabavna in poučna, zato si lahko zanjo - če imate to možnost - vzamete nekoliko več časa, morda celo kot pripravo na preizkus znanja. Ob poročanju zaključkov skupin se lahko razvije pestra debata, poleg tega pa se bodo učenci s tem, ko bodo poslušali **številne razlage na različne načine**, veliko naučili. Čas trajanja aktivnosti je odvisen od velikosti razreda in od števila učencev v vsaki skupini (predlagamo 3-4 člane). Predvidevamo, da za oblikovanje razlag v skupinah učenci potrebujejo vsaj 10 minut, približno 15 minut pa si lahko vzamete za poročanje po končanem delu v skupini.



NAMIG

Snov, ki jo morajo učenci razlagati vesoljcem, lahko **prilagodite** glede na to, kaj **obravnavate pri predmetu**. Lahko je to razlaga nekega kemijskega ali biološkega procesa, lahko jim razlagajo, kaj so to čustva (ali bolj konkretno, kako bi predstavili strah, žalost, veselje...), kako izgleda zgodovinsko obdobje romantike, kje je celina Azija in kakšne so njene značilnosti itd.

IGRA “VSTANI, USEDI SE” NA TEMO UČNE SNOVI

3-5 min



Učenci, ki že dalj časa sedijo za računalnikom, so lahko **nemirni in potrebujejo malo gibanja**. Če imajo učenci vklopljene kamere, lahko gibanje tekom učne ure vključite na način, da vpelžete igro “Vstani, usedi se”, pri kateri vi poveste trditve, vezano na snov pri predmetu, učenci pa, če bi na vprašanje odgovorili pritrdilno, vstanejo iz stola, če ne, pa ostanejo v sedečem položaju. Postavite lahko trditve, ki se vežejo na snov, ki ste jo že jemali ali pa na snov, ki jo boste obravnavali v tej ali naslednji šolski uri (pri slednjem je potrebnega malo več razmišljanja in sklepanja s strani učencev). Na ta način lahko skozi igro, gibanje in aktivacijo, učence spodbudite k razmišljanju in ponovitvi snovi. Igro lahko uporabite med učno uro, ko zaznate, da učencem **primanjkuje pozornosti**.

Spodaj je navedenih nekaj trditev, ki bi jih lahko zastavili učencem. Seveda so trditve odvisne od predmeta, ki ga poučujete in snovi, ki jih obravnavate. Trditve so lahko pravilne ali napačne.

- Afrika je celina.
- Kvadratni koren števila 9 je 3.
- V nižjih razredih lahko na tak način vadite poštevanke.
- Oton Zupančič se je rodil v Vinici.



NAMIG

Večina trditev se lahko nanaša na snov, lahko pa vmes **dodate kakšno drugo zabavno trditev**, da učence malo zmedete in popestrite igro, npr. Jaha_a sem že konja. Rad_a imam kumarice. Doma imam hrčka.

KREPITEV BESEDIŠČA PRI POUČEVANJU ANGLEŠKEGA JEZIKA

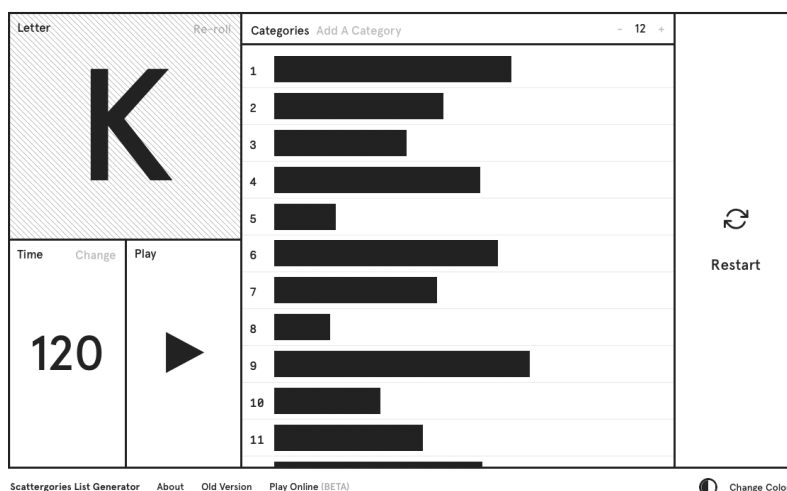
10 min



Za širjenje in krepitev besedišča pri poučevanju angleškega jezika, lahko uporabite **računalniško generirano verzijo igre "Ime in priimek"**, ki jo običajno poznamo v verziji papir - svinčnik. Gre za iskanje čim več raznolikih besed, ki se začnejo z določeno črko in sodijo v določeno kategorijo.

Igro najdete na tem naslovu <https://swellgarfo.com/scattergories/>.

V tej **računalniško generirani igri** program sam določi črko, ki naj jo imajo učenci v mislih pri iskanju besed, ki sodijo v določeno kategorijo. Pod črko je določen čas, ki ga imajo učenci za reševanje naloge, odšteti pa se prične, ko pritisnete na znak "play". Čas je avtomatsko nastavljen na 120 sekund, lahko pa ga prilagodite po lastni želji. Ko pritisnete tipko "play" se prikažejo kategorije, v katerih morajo učenci poiskati besede na določeno črko. Igra je avtomatsko nastavljena na 12 kategorij, lahko pa število kategorij bodisi zmanjšate ali zvečate s pritiskom na znak - ali + v zgornjem desnem kotu. Po želji, lahko s klikom na "add a category" določite lastne kategorije, v katerih želite, da učenci iščejo raznolike besede. Glede na to, da lahko igro prilagajate, je igra primerna za učence različne starosti z različnimi stopnjami znanja jezika.



Primer računalniške igre "Ime in priimek", s spletne strani swellgarfo.com.

USTVARI IN PRODAJ

30 minut



Če želite pri učencih spodbujati ustvarjalnost, komunikacijske kompetence in veščine prodajanja, lahko za popestritev ure uporabite nalogo **“Ustvari in prodaj”**.

Navodila za učence so sledeča:

1. “Sprehodite se po prostoru in poiščite 3 predmete, ki se vam zdijo zanimivi ter jih prinesite pred računalnik.” Ko prinesejo stvari pred računalnik, jim podate nadaljna navodila.
2. “Zamislite si kreativni izdelek, ki bi ga lahko naredili iz teh treh stvari. Pri tem izhajajte iz dejstva, da za izdelavo izdelka ni nobenih omejitev. Skušajte razmišljati izven okvirja.”
3. “Ko imate predstavo o izdelku, ga skušajte prodati ostalim sošolcem.”

Področje, o katerem naj učenci razmišljajo glede oblikovanja izdelka, lahko **povežete z učno snovjo**. Nalogo lahko uporabite tudi pri poučevanju tujega jezika, saj učenci s prodajo izdelka v tujem jeziku krepijo besedišče in govorno nastopanje. Naloga je primerna tudi za pouk tehnike ali tehnični dan.



Triki skrbi za zdravje med učno uro na daljavo

AKTIVNI ODMORI

5-10 min



Kratki, redni in aktivni odmori so pomembni že v učilnici, še toliko bolj pa pri poučevanju na daljavo, saj tako vi kot učenci več ur preživite za računalniškim zaslonom. Redni odmori pripomorejo k **ohranjanju motivacije** tekom dneva.

Aktiven odmor = **kratka fizična aktivnost**, ki jo je priporočljivo izvesti **vsaj enkrat na eno učno uro sedenja** oz. ko v sedečem položaju začutimo mišično napetost. Takrat je pomembno, da spremenimo položaj, npr. naredimo **nekaj enostavnih razgibalnih vaj** za razbremenitev mišic, ki so obremenjene v sedečem položaju (mišice ramenskega obroča, hrbet, noge, vrat) ali pa **se sprehodimo** po prostoru.

Zakaj še aktiven odmor, če ste učitelji že tako preobremenjeni z zahtevami kurikula in delom na daljavo?

- Poleg očitnih pozitivnih učinkov fizične aktivnosti, raziskave kažejo, da aktivni odmori med učno uro pripomorejo k **ustreznejšemu vedenju** učencev (Carlson idr., 2015), še posebno **dečkov** (Watson idr., 2019) in vplivajo na **podaljšanje časa**, ki ga učenci **posvetijo nalogi**, po izvedbi kratkega aktivnega odmora (Howie idr., 2014). Z drugimi besedami; učenci so po aktivnem odmoru na nalogo ali razlago učne snovi **osredotočeni dlje časa**.
- Tudi sami delate od doma in potrebujete kakšen aktiven odmor, **ki koristi tudi vam**. Verjamemo, da vam primanjkuje časa za veliko lastnih aktivnosti, zato vam lahko tudi osebno koristi, če aktivne odmore vključite med samo učno uro in pri njih tudi sami sodelujete.



Aktivni odmori torej niso le zabavni, ampak tudi **koristni, učinkoviti** ter **nujno potrebni** pri poučevanju na daljavo. Učenci bodo tako najverjetneje bolj spočiti, pripravljeni na naslednjo učno snov ali učno uro in **bolj motivirani**.

Kako zagotoviti, da bodo učenci (pa tudi vi sami) z aktivnim odmorom kar se da največ pridobili?

- Preden z aktivnim odmorom začnete, učencem razložite, **zakaj** so takšni odmori pomembni (da bodo lažje spremljali učno uro, se malo sprostil, razbremenili mišice itd.). Na ta način lahko učenci aktiven odmor **osmislijo** in v njem tudi sami vidijo korist in ne le zabavo.
- Ne glede na to, ali aktiven odmor vodite sami ali kakšen učenec, **sodelujte** tudi vi. Tako ste vzor, hkrati pa kot že omenjeno, odmori koristijo tudi vam.
- Učencem ponudite **možnost izbire**. Skupaj z njimi se odločajte, kakšne vaje boste izvajali, ali bodo to razgibalne vaje, kakšen zabaven ples ali kaj podobnega.



NAMIG

Skušajte izbrati takšne vaje, ki jih lahko z lahkoto prilagodite učencem, ki so telesno manj aktivni ali zmožljivi.

Predstavljamo vam nekaj konkretnih predlogov izvedbe aktivnega odmora:

1

Skupaj z učenci poiščite npr. **pet različnih** vaj, ki bi jih želeli izvajati. Z učenci se lahko dogovorite za znak, s katerim vam bodo sporočili, da potrebujejo odmor. Takrat skupaj izvedete 5 izbranih vaj. Ko se učenci vaj naveličajo, skupaj izberete **pet novih**.



2

Veliko učencev trenira kakšen šport. Če kateri učenec to želi, lahko vodi aktiven odmor.

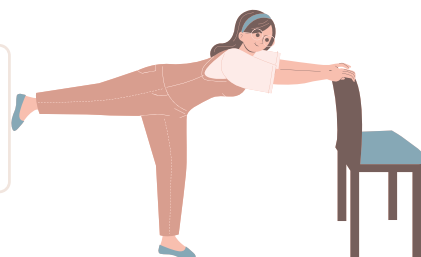
3

Na spletu je dostopnih ogromno brezplačnih videoposnetkov ali opisov športnih vadb, npr.:

- https://www.youtube.com/watch?v=Kc6S6ZH6P2I&list=PLyDP--9PNkldqkb9PCRGyW8CUrS06MfNZ&ab_channel=Perskin_doSlovenija,_
- <https://www.fitnessblender.com/videos/relaxing-stretching-workout-for-stiff-muscles-and-stress-relief-easy-stretches-to-do-at-work>,
- https://www.zvd.si/media/medialibrary/2016/09/DV-4-2015_Aktivni_odmori_na_delovnem_mestu.pdf.

4

Za enostavne vaje lahko prosite **učitelja/učiteljico športne vzgoje**.



5

Če se učenci strinjajo, lahko izberete tudi kakšen zabaven ples npr. "makarena".



6

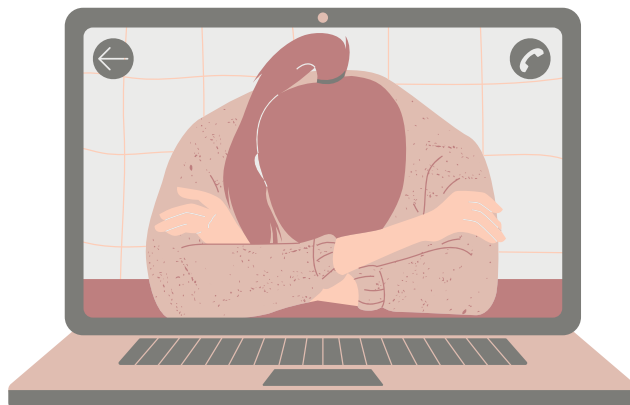
Veliko mladih uporablja aplikacijo TikTok, pri kateri se med drugim pojavljajo različne kratke plesne koreografije. Učenci lahko morda vas in ostale sošolce naučijo kakšen tak ples. Pri tem imejte v mislih, da lahko takšna aktivnost vzame več časa.

7

Za ideje izvedbe vaj lahko uporabite zelo zanimivo, preprosto spletno stran (<https://fit.sanfordhealth.org/resources/fitboost-activity>), pri kateri kliknete na "Let's go!", nakar vam spletna stran naključno izbere 3 vaje ter odšteva čas vsake vaje. Z učenci lahko med tem delite zaslon.

NAMIG

Poleg drugih koristi lahko aktivni odmori pomagajo tudi pri zniževanju t.i. **Zoom utrujenosti**. To je utrujenost, tesnoba, skrb, ki se pojavi zaradi pogostejše ali prevelike uporabe videokonferenc. Pri poučevanju v živo smo vajeni, da sta obrazna mimika govora in zvok povsem usklajena. Pri videokonferencah pa prihaja do zamika. Tega zamika lahko včasih niti ne zaznamo, zaznajo pa ga naši možgani, ki se trudijo uskladiti neskladja med sliko in zvokom, za kar porabijo več energije in smo posledično bolj utrujeni.



IDEJE ZA POPESTRITEV KONCA URE

Na koncu ure je običajno čas za **ponovitev snovi**, ki je pri poučevanju na daljavo lahko hitro pozabljena ali za to zmanjka časa. Dobro je, da temu namenite nekaj časa na koncu ure in tega ne v celoti načrtujete kot samostojno delo, saj tega morda ne bodo uspeli narediti vsi učenci. Če skupinsko ponovite obravnavano vsebino, bo zapomnitev snovi lahko hitrejša in tudi obstojnejša. V nadaljevanju predlagamo nekaj idej, kako ponoviti snov ali pa **zaključiti uro na primeren, zanimiv način**.

SKUPINSKI POGOVOR IN/ALI PLAKAT 10-15 min

Verzija 1: Pred koncem ure učence razdelite v skupine tako, da jih date v ločene virtualne skupine (angl. *breakout rooms*) z nalogo, da se pogovorijo o tem, kaj so danes novega izvedeli oz. kaj so se danes naučili. Določite tudi nekoga, ki bo kasneje poročal. Vsak učenec v skupini lahko pove eno ali več trditev in tako skupaj obnovijo nove informacije. V primeru, da se vam zdi to smiselno in imate nekoliko več časa, lahko na podlagi odgovorov učencev skupaj oblikujete virtualni plakat ali miselni vzorec, ki bo vseboval kratko ponovitev snovi z zapisanimi ključnimi informacijami. Izdelek lahko oblikujete npr. na belo spletno tablo (angl. *whiteboard*), tako da vam učenci narekujejo ključne pojme ali pa jim v nastavitvah omogočite, da lahko vsi hkrati pišejo na tablo.



Verzija 2: Če imate na voljo manj časa in učencev ne želite ločiti v sobe, jim lahko zastavite le vprašanje, kaj so se današnje uro naučili, ali pa kaj je ena stvar, ki so si jo najbolj zapomnili, nato pa vsak izmed njih svoj odgovor pove ali pa ga zapiše v klepet (angl. *chat*). Odgovore lahko na koncu ali sproti povzimate in komentirate. Ta verzija vam bo vzela približno **5 minut** časa, odvisno od sodelovanja in števila prisotnih učencev.

ZGODBA

5-10 min

Na prosojnico ali v klepet zapišite **10 ključnih pojmov**, ki so jih učenci danes ali prejšnjo uro spoznali, učenci pa poskusijo sestaviti zgodbo tako, da vsak pove en stavek, ki vključuje ključni pojem, ali pa le nadaljuje zgodbo. Cilj je, da ključne pojme osvojijo in smiselno povežejo v celoto, pri čemer vadijo tako spretnosti izražanja in razmišljanje o različnih možnostih kot tudi na zabaven način ponavljajo snov.



UGANI, KDO ALI KAJ SEM?

5-10 min

Predhodno ali pred koncem ure pripravite **kratak opis** nekega pojava, znane osebnosti ali ključnega pojma, ki ste ga obravnavali pri tej učni uri. Učencem dajte na voljo minuto ali dve, da opis preberejo, nato pa začnejo **ugibati**, kaj opis predstavlja. To počnejo tako, da ima vsak možnost postaviti eno vprašanje, vi pa pri tem odgovarjate le z **da ali ne**. Da lahko učenci pravilno ugotovijo opisan pojem, morajo najprej osmisliti obravnavano snov, jo razumeti in o njej kritično presojati. S tem pa še urijo svoje spretnosti postavljanja ključnih vprašanj.



KVIZ

5 min

Za ponovitev učne snovi lahko pripravite tudi **zanimiv, kratak kviz**, ki zajema vprašanja z obravnavane snovi. Reševanje kviza lahko spodbudite na koncu ure ali ga učencem date kot domačo nalogo. Kviz lahko pripravite v aplikaciji **Kahoot** ali **Mentimeter** (podrobnejši opis najdete v poglavju Uporabne aplikacije), pri čemer lahko učenci izbirajo le med pravilno/napačno trditvijo ali med več ponujenimi odgovori.



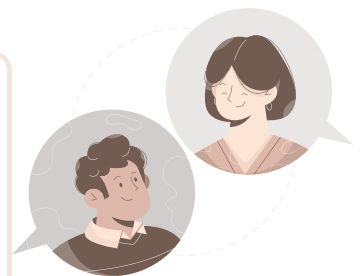
POSTANI UČITELJ

10-15 min



Verzija 1: Učencem postavite **izziv**, da se doma preizkusijo v **vlogi učitelja**. Njihova naloga je, da prijatelju, staršu ali drugemu družinskemu članu v približno 10 minutah **predstavijo nek obravnavan pojem ali zanimiv pojav**, ki ste ga spoznali pri učni uri. Da bo izbira bolj pestra, lahko izberejo tudi pojem iz celotnega učnega sklopa in ne le posamezne učne ure. Priporočljivo je, da se pri tem tudi posamezno, v kolikor imajo to možnost in nimajo drugih zadržkov. Naslednjo uro lahko izberete dva učenca, ki bi svoj posnetek želela deliti z ostalimi, lahko pa vam posnetke pošljejo vsi, na mail ali preko spletne učilnice.

Verzija 2: V primeru, da imate na koncu ure na voljo več časa, lahko vlogo učitelja preizkusite že takrat. To storite tako, da učence razporedite v **ločene virtualne skupine** oz. **v pare**, kjer si bodo med seboj razložili nek pojav oz. pojem. Torej vsak dobi priložnost postati učitelj in poslušalec oz. učenec. Za lažjo organizacijo lahko seznam pojmov določite vi, učenci pa sami izberejo, katerega bodo predstavili sošolcu. Na voljo imajo **3 minute** časa, potem vlogi zamenjajo. Ko končajo in se vrnejo iz ločenih sob, lahko na kratko poročajo, kako jim je šlo in če je bil kateri pojem prezahteven ali nejasno razložen. Tako dobite tudi vi povratno informacijo o tem, kje bi učenci potrebovali dodatno razlago.



NAMIG

Obe verziji sta namenjeni ponavljanju učne snovi, hkrati pa učenci s tem vadijo **prepoznavanje bistva**, ki je ključno pri hitrejšem usvajanju snovi in učinkovitejšem učenju. Poleg tega lahko aktivnost spodbudi **razmislek** učencev **o zahtevnosti vloge učitelja** in posledično prispeva k višjemu spoštovanju vašega dela.

BLOG

15-20 min

Namesto klasične ponovitve snovi v učbeniku ali zvezku se lahko učenci preizkusijo tudi v pisanju bloga. To pomeni, da si obravnavano snov preberejo, nato pa jo skušajo **povzeti s svojimi besedami** in **komentirati** z vidika različnih perspektiv. Svoj zapis lahko oddajo na spletno stran ali spletno učilnico. Pisanje bloga poleg ponovitve snovi spodbuja učence k razmisleku o obravnavani vsebini in spodbuja izražanje lastnih misli preko vključevanja spretnosti pisanja.



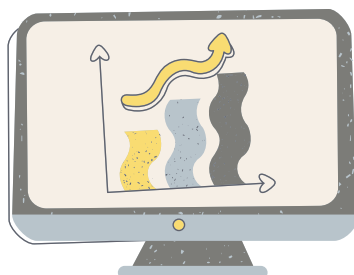
NAMIG

Ta aktivnost je lahko zelo uporabna pri **jezikovnih predmetih**, npr. slovenščini, angleščini, ter tudi pri drugih predmetih, kjer morajo učenci predstaviti svoje **stališče** do nekega pojma, npr. filozofiji, državljski vzgoji in etiki.

INTERAKTIVEN UČNI LIST



Učencem lahko za ponovitev snovi oblikujete tudi interaktiven učni list. Princip je podoben klasičnemu učnemu listu, le da vanj vključite več slik, povezav na videe ali premikajoč graf ipd.. Primer takega učnega lista si lahko ogledate na spletni strani **[Liveworksheets.com](https://www.liveworksheets.com)**



Učno uro pa lahko zaključite tudi na bolj sproščujoč, ustvarjalen ali aktiven način:

- Učencem lahko na koncu ure date 5 minut časa, da si **uredijo zapiske**, vam postavijo kakšno vprašanje ali pa zgolj zaprejo oči ter se poskusijo **umiriti**, med tem ko jim vi predvajate pomirjujočo, meditacijsko glasbo
- Za bolj **ustvarjalne nadobudneže** lahko predlagate, da na list papirja narišejo, kako si predstavljajo obravnavano vsebino npr. kako si predstavljajo kmečke upore, kakšna sta bila Romeo in Julia itd. Kot dodaten izziv za učence vam lahko služi tudi predlog, da učenci doma ustvarijo nek izdelek ali odigrajo igro vlog, v povezavi z učno snovjo npr. naredijo starinsko glasbilo, izdelajo 3D zemljevid Slovenije.
- Uro lahko zaključite tudi s **kratkim raztezanjem ali ogrevalnimi vajami**, pri čemer lahko delite zaslon in predvajate video z vodenimi vajami. Več idej lahko najdete v podpoglavju *Triki skrbi za zdravje med učno uro na daljavo*.



NAMIG

Svetujemo, da pred izvedbo določenih aktivnosti premislite, ali so smiselne in kaj želite z njimi doseči. Dobro je, da učencem ponudite **možnost izbire** med aktivnostmi, tako da nihče ni prisiljen sodelovati pri npr. gibalnih vajah, če mu to takrat ne ustreza.

UPORABNE APLIKACIJE

Verjetno ste že ugotovili, da obstaja množica **spletnih platform, orodij in aplikacij**, ki so uporabne za izvajanje aktivnosti pri pouku na daljavo. Tukaj predstavljamo tiste, ki so po naših izkušnjah **najbolj enostavne** za uporabo in **učinkovite** za aktivno vključevanje učencev v učno uro. Opisi spodaj so kratki, zato ker podrobna navodila za uporabo vseh orodij že obstajajo na spletu, prav tako pa spletne strani že vsebujejo veliko usmeritev, da je uporaba čimbolj enostavna.

retrotool.io/

RETROTOOL

1

RetroTool je spletno orodje, s katerim lahko pripravite **spletno tablo za učence**. Najprej si brezplačno ustvarite uporabniški račun, nato pa z gumbom "create retrospective" ustvarite okolje, v katerem lahko dodate eno ali več spletnih tabel in jih tudi poimenujete. Z učenci delite povezavo do spletnih tabel. Učenci pišejo ideje, odgovore ali povratne informacije na "samolepljive listke" na dnu strani, nato pa jih preprosto premaknejo na zgornji del strani oziroma na tablo, tako da so vidni vsem.

jamboard.google.com/

JAM BOARD

2

S svojim Google uporabniškim računom lahko preprosto ustvarite **spletne table** tudi z aplikacijo Jamboard. Na spletni povezavi ustvarite nov "Jam" oziroma novo tablo in jo delite z učenci, da jo lahko tudi oni urejajo. V okviru ene table lahko ustvarite več okvirjev, na katere učenci s pomočjo funkcij na levi strani ekrana lepijo "samolepljive listke", pišejo, dodajajo slike ali različne oblike.

www.mentimeter.com

MENTIMETER

3

Mentimeter je spletno orodje, ki omogoča **postavljanje vprašanj** učencem in **pridobivanje njihovih odgovorov**. Za uporabo si najprej ustvarite brezplačen uporabniški račun, nato pa pripravite vprašanja, ki so lahko različnih oblik (odprti odgovori, več možnih odgovorov, lestvice, besedni oblak, rangiranje, kviz). Med učno uro nato z učenci delite številčno kodo ali direktno povezavo na vaša vprašanja. Učenci se z vpisom kode na spletni strani ali s klikom na direktno povezavo enostavno in brezplačno vključijo v glasovanje, podajanje odgovorov ali zbiranje idej. Vi pa lahko medtem neposredno spremljate odgovore in jih, če želite, z delitvijo zaslona pokažete tudi učencem. Odzive učencev si lahko tudi shranite.

create.kahoot.it/

KAHOOT!

4

Kahoot! je brezplačno spletno orodje, s katerim lahko **pripravite kvize za učence**. Kviz sestavlja več vprašanj z dvema (drži/ne drži) ali več možnimi odgovori. Najprej si ustvarite uporabniški račun, nato pa dodajate različne tipe vprašanj. Čas za odgovor na posamezno vprašanje lahko tudi omejite. Učenci nato z vpisom kode na spletni strani kahoot.it/ vstopijo v kviz in vpišejo svoje ime oziroma vzdevek. Možni odgovori so označeni z različnimi barvami in oblikami. Ko vsi učenci odgovorijo na vprašanje oziroma, ko poteče čas, namenjen določenemu vprašanju, se na predstavitvi prikaže stolpični grafikon, ki prikazuje, koliko učencev je izbralo posamezni odgovor. Potem se pokaže še razvrstitev učencev na lestvici (prvih pet mest). Odgovori se vrednotijo glede na pravilnost in glede na hitrost, točkovanje se lahko tudi izklopi.

www.slido.com

SLIDO

5

Uporaba aplikacije Slido je zelo podobna uporabi Mentimetra. Dodana vrednost, zaradi katere Slido omenjamo je, da lahko učenci **vprašanja**, ki so jih postavili njihovi sošolci in zanimajo tudi njih **všečkajo**. Tako lahko vidite, kateri odgovori bodo zanimivi za največ učencev.

google.com/drive/

GOOGLE DRIVE

6

Vsakemu uporabniku z Google uporabniškim računom je na voljo 15GB prostora za **shranjevanje datotek** in **map** v orodju Google Drive. Datoteke lahko naložite iz svojega računalnika, ali pa ustvarite google dokumente, preglednice in predstavitve. Drive priporočamo za uporabo pri **skupinskem delu**, saj lahko **več učencev hkrati ureja isti dokument**. To storijo tako, da si med seboj omogočijo skupno rabo določenega dokumenta, ali pa vi omogočite skupno rabo celotni skupini.

www.liveworksheets.com

LIVEWORKSHEETS

7

S pomočjo spletne strani Liveworksheets lahko, po brezplačni registraciji, svoje **delovne liste spremenite v interaktivne delovne liste** za učence. Potrebujete delovni list shranjen v pdf obliki, ki ga naložite na spletno stran. Nato na spletni strani na mesta za odgovore dodate okvirčke s pravilnimi odgovori. Na tem mestu lahko tudi preverite, kako delovni list deluje. Če ste zadovoljni, ga delite z učenci, ki svoje odgovore vpisujejo v prazne okvirčke, program pa avtomatsko preveri, ali so pravilni, in jim ob koncu to tudi pokaže. Učenci vam lahko odgovore tudi pošljejo na elektronski naslov.

ZAKLJUČEK

V priročniku smo navedle veliko idej, kako lahko motivirate in aktivirate učence, v zaključku pa bi rade opozorile na to, da je pouk na daljavo odvisen od mnogih dejavnikov, zato sodelovanje učencev ni odvisno samo od tega, koliko dobrih načinov motiviranja boste uporabili. Svetujemo vam, da jih poskusite toliko, da se boste tudi vi še vedno počutili dobro.

Zavedamo se, da se mnogi učenci srečujejo z ovirami (pomanjkanje opreme, slaba internetna povezava, premalo podpore v družini, pomanjkanje socialnih stikov...) in da jih vedno bolj bremeni podaljševanje ukrepov ter negotovost situacije. Normalno je, da motivacija za učenje in delo upada, ter da potrebujejo več opore. Zaradi tega vas še posebej spodbujamo k uporabi idej, s katerimi ozavestite njihovo počutje in spodbujate duševno zdravje.

Verjamemo, da boste zaradi te izredne situacije postali boljši učitelji, saj vam bodo spretnosti, ki ste jih usvojili, prišle prav tudi po koncu krize. Spomnite se, zakaj ste postali učitelji. Žal nimate moči nad učenci, lahko pa jim pomagata in jih podpirate, da moč najdejo v sebi. Želimo vam, da vam uspe prav to.

Nuša, Ema, Teja in Lea

Za konec vas lepo vabimo, da izpolnite zelo kratek **evalvacijski vprašalnik**. Odgovori nam bodo v pomoč pri evalvaciji priročnika.

Za dostop do vprašalnika kliknite [TUKAJ](#).

VIRI

Beffa-Negrini, P. A., Cohen, N. L., in Miller, B. (2002). Strategies to Motivate Students in Online Learning Environments. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 34(6), 334–340. [https://doi.org/10.1016/s1499-4046\(06\)60116-4](https://doi.org/10.1016/s1499-4046(06)60116-4)

Carlson, J. A., Engelberg, J. K., Cain, K. L., Conway, T. L., Mignano, A. M., Bonilla, E. A., Geremia, C. in Sallis, J. F. (2015). Implementing classroom physical activity breaks: Associations with student physical activity and classroom behavior. *Preventive Medicine*, 81, 67–72. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2015.08.006>

Chlup, D. T. in Collins, T. E. (2010). Breaking the ice: Using ice-breakers and re-energizers with adult learners. *Adult Learning*, 21(3-4), 34–39. <https://doi.org/10.1177%2F104515951002100305>

Dörney, Z. in Malderez, A. (1997). Group dynamics and foreign language teaching. *System*, 25(1), 65–81. [https://doi.org/10.1016/S0346-251X\(96\)00061-9](https://doi.org/10.1016/S0346-251X(96)00061-9)

Fuentes Hernández, S.S. in Flórez, A. N. S. (2020). Online Teaching During Covid-19: How to Maintain Students Motivated in an EFL Class, *Linguistics and Literature Review* 6 (2), 157–171.

Howie, E. K., Beets, M. W. in Pate, R. R. (2014). Acute classroom exercise breaks improve on-task behavior in 4th and 5th grade students: A dose-response. *Mental Health and Physical Activity*, 7(2), 65–71. <https://doi.org/10.1016/j.mhpa.2014.05.002>

Novak, K. in Anderson, M. (15.9.2020). Edutopia.org. How to Choose Words That Motivate Students During Online Learning. <https://www.edutopia.org/article/how-choose-words-motivate-students-during-online-learning>

Watson, A. J. L., Timperio, A., Brown, H., Hesketh, K. D. (2019). A pilot primary school active break program (ACTI-BREAK): Effects on academic and physical activity outcomes for students in Years 3 and 4. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 22(4), 438–443. [10.1016/j.jsams.2018.09.232](https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.09.232)