

# AgriNext

## Kurikulum za Modul 2

### Izobraževalni program

#### Sodobne kompetence učiteljev v večnamenskem kmetijstvu

### MODUL 2: Inovativen učitelj

**Trajanje:** 8 ur (6 ur v živo, 2 uri priprav)

#### PREGLED

Namen tega modula je učitelje opremiti z znanjem, veščinami in odnosi s področja inovativnega poučevanja, prilagojenega izobraževanju na področju kmetijstva. Modul vključuje različne nove strategije poučevanja, ki lahko izboljšajo sodelovanje učencev, njihove učne dosežke ter splošno učinkovitost in kompetence. Udeleženci bodo raziskovali praktične načine uporabe teh inovativnih metod za izboljšanje učnih izkušenj v okviru kmetijskega izobraževanja.

#### UČNI CILJI

##### Znanje

Udeleženec bo znal:

Prepoznati in opisati inovativne metode poučevanja, kot so kombinirano učenje, obrnjena učilnica, igrifikacija, projektno učenje, sodelovalno učenje, individualizirano učenje in učenje, ki temelji na raziskovanju; analizirati prednosti in izzive teh metod, zlasti v kontekstu kmetijskega izobraževanja; ter pridobiti znanje o orodjih za upravljanje učenja, ki podpirajo inovativne pristope poučevanja.

##### Veščine

Udeleženec bo sposoben:

Oblikovati učne načrte, ki vključujejo inovativne metode poučevanja, prilagojene posebnim izobraževalnim kontekstom in potrebam učencev; razviti spretnosti za spodbujanje aktivnih učnih okolij, v katerih učenci sodelujejo pri praktičnih, sodelovalnih in raziskovalnih dejavnostih; oblikovati strategije ocenjevanja, ki so usklajene z inovativnimi metodami poučevanja in omogočajo formativno in sumativno ocenjevanje napredka učencev; ter prilagajati in spreminjati inovativne metode poučevanja na podlagi povratnih informacij učencev in učnih rezultatov.

##### Odnos

Udeleženec bo razvil odnos do:

Sprejemanja in eksperimentiranja z inovativnimi metodami poučevanja. Razvil bo pripravljenost za sprejemanje sprememb ter eksperimentiranje z novimi metodami poučevanja, ob zavedanju, da lahko te metode izboljšajo sodelovanje in učne rezultate učencev. Zmožen bo pokazati zavezanost učenju, ki je osredotočeno na učence, in dajati prednost pristopom, ki spodbujajo njihovo samostojnost, sodelovanje, ustvarjalnost in kritično mišljenje; ter uporabljati refleksiven pristop k poučevanju, redno vrednotiti učinkovitost inovativnih metod in aktivno iskati priložnosti za izboljšave.

## Pedagoške vsebine/učne enote

Učna enota 1: Kombinirano učenje	Učna enota 5: Individualizirano učenje
Učna enota 2: Obrnjena učilnica	Učna enota 6: Sodelovalno učenje
Učna enota 3: Igrifikacija	Učna enota 7: Raziskovalno učenje
Učna enota 4: Projektno učenje	Učna enota 8: Sistemi za upravljanje učenja

## Učna enota 1 / učni izidi: Kombinirano učenje

ZNANJE	VEŠČINE	ODNOS
<p>Udeleženec bo znal:</p> <p>Prepoznati integracijo tradicionalnega poučevanja v živo s spletnimi učnimi sestavinami.</p> <p>Izbrati platforme, digitalna orodja in vire, ki se uporabljajo v kombiniranih učnih okoljih.</p>	<p>Udeleženec bo sposoben:</p> <p>Razviti sposobnost učinkovitega upravljanja in uporabe sistemov za upravljanje učenja ter drugih digitalnih platform.</p> <p>Organizirati veščine upravljanja časa za uravnoteženje spletnih in učnih aktivnosti v živo.</p> <p>Vzpostaviti veščine samostojnega učenja, vključno s sposobnostjo organiziranja, vrednotenja in sinteze informacij iz različnih virov.</p>	<p>Udeleženec bo razvil odnos do:</p> <p>Spodbujanja prilagodljivosti in odprtosti za učenje v digitalnih in fizičnih okoljih.</p> <p>Razvijanja proaktivnega pristopa do uporabe tehnologije v izobraževanju ter prepoznavanja njene vloge pri izboljševanju učnih izkušenj.</p> <p>Spodbujanja miselnosti neprestanega izboljševanja in samoregulacije v procesu učenja.</p>
<h3>Tranzverzalne/prečne veščine</h3>		
<p><b>Digitalne veščine</b></p> <p>Usposobljenost za uporabo sistemov za upravljanje učenja (LMS) za dostopanje, organiziranje in oddajo nalog. Boljše veščine digitalne komunikacije prek spletnih forumov, e-pošte in orodij za virtualno sodelovanje. Razvoj kompetenc za uporabo multimedijskih orodij pri ustvarjanju in interakciji z digitalnimi vsebinami (videoposnetki, predstavitve itd.).</p>		
<p><b>Zelene veščine</b></p> <p>Spodbujanje trajnostnega ravnanja v spletnih in nespletnih učnih okoljih (npr. uporaba digitalnih zapiskov namesto papirja). Zmanjšanje okoljskega vpliva digitalnih aktivnosti z optimizacijo porabe energije (npr. uporaba energetsko učinkovitih naprav). Zavedanje okoljskih posledic digitalnih tehnologij in sprejetje okolju prijaznega ravnanja pri uporabi tehnologij (npr. odgovorna uporaba gnojil).</p>		

## Izvedbeni načrt pedagoških dejavnosti/aktivnosti (Shema/Načrt dela)

Datum:	Lokacija:	Trajanje: 20 minut		
Opis udeležencev: Učitelji				
Pričakovano število udeležencev: 25				
Št.	Trajanje	Metode učenja / aktivnosti	Kaj delam jaz	Kaj delajo udeleženci
A 1.1	10 min	Uvod in enota 1: kombinirano učenje	Predstavitve v PowerPointu	Udeleženci poslušajo.
A 1.2	25 min	Primer učnega načrta/dejavnosti kombiniranega učenja	Spodbujanje dejavnosti	Udeleženci sodelujejo pri kombiniranem učenju o preciznem kmetijstvu.
<b>Gradivo (kaj potrebujem za pripravo):</b> pisala, papir, PowerPoint predstavitve, tabla in markerji, prenosni računalnik in projektor				
<b>Reference/Viri:</b> na voljo v modulu 2				
<b>Ostale opombe:</b>				

## Učna enota 2: Obrnjena učilnica

### Učni izidi:

ZNANJE	VEŠČINE	ODNOS
<p>Udeleženec bo znal:</p> <p>Opisati model obrnjene učilnice, pri katerem se temeljno znanje pridobiva zunaj razreda, čas v razredu pa se uporablja za aktivno učenje.</p> <p>Načrtovati, kako se učinkovito in samostojno lotiti vnaprej posnetih predavanj, branja in drugega pripravljalega gradiva.</p>	<p>Udeleženec bo sposoben:</p> <p>Pokazati kritično razmišljanje in spretnosti reševanja problemov z dejavnostmi v razredu, pri katerih se uporabljajo predhodno naučene vsebine.</p> <p>Razviti digitalno pismenost za dostop do spletnega izobraževalnega gradiva in njegovo analizo.</p> <p>Pokazati spretnosti sodelovanja s skupinskimi dejavnostmi in razpravami med učnimi urami.</p>	<p>Udeleženec bo razvil odnos do:</p> <p>Sprejemanja odgovornosti in samodiscipline pri pripravi na pouk, tako da opravi dodeljeno delo pred poukom.</p> <p>Spodbujanja sodelovalne miselnosti, medsebojnih odnosov in skupnega reševanja problemov med dejavnostmi v razredu.</p> <p>Spodbujanja pozitivnega odnosa do aktivnega učenja in sodelovanja v razredu.</p>

## Transverzalne/prečne veščine

### Digitalne veščine

Sposobnost dostopa do digitalnih vsebin, kot so video predavanja, e-knjige in spletni članki, njihova organizacija in kritično ovrednotenje. Spretnost pri uporabi digitalnih orodij za skupno delo med dejavnostmi v razredu (npr. dokumenti v skupni rabi, virtualne bele table). Razvoj kompetenc za učinkovito upravljanje digitalnih virov za pripravo pred poukom in uporabo v razredu.

### Zelene veščine

Spodbujanje razumevanja, kako zmanjšati ogljični odtis, povezan z digitalnim učenjem, z optimizacijo uporabe naprav in porabe energije. Spodbujanje uporabe digitalnih virov namesto fizičnih gradiv, da bi zmanjšali količino odpadnega papirja. Spodbujanje ozaveščenosti o trajnostnih tehnoloških praksah, vključno z odgovorno uporabo spletnih platform in zmanjšanjem nepotrebne digitalne porabe.

## Izvedbeni načrt pedagoških dejavnosti/aktivnosti (Shema/Načrt dela)

Datum:	Lokacija:	Trajanje: 20 minut		
Opis udeležencev: Učitelji				
Pričakovano število udeležencev:				
Št.	Trajanje	Metode učenja / aktivnosti	Kaj delam jaz	Kaj delajo udeleženci
A 2.1	10 min	Enota 2: Model obrnjene učilnice	Predstavitev Powerpoint	Udeleženci poslušajo.
A 2.2	20 min	Primer učnega načrta obrnjene učilnice	Spodbujanje dejavnosti	Udeleženci sodelujejo v obrnjeni učilnici o večnamenskem kmetijstvu.
<b>Gradivo (kaj potrebujem za pripravo):</b> pisala, papir, PowerPoint predstavitev, tabla in markerji, prenosni računalnik in projektor				
<b>Reference/Viri:</b> na voljo v modulu 2				
<b>Ostale opombe:</b>				

## Učna enota 3: Igrifikacija

### Učni izidi:

ZNANJE	VEŠČINE	ODNOS
<p>Udeleženec bo znal:</p> <p>Opisati načela igrifikacije, vključno z uporabo elementov iger (točke, značke, lestvice najboljših) v izobraževalnih okoljih.</p> <p>Pojasniti motivacijske dejavnike, ki igrifikacijo naredijo učinkovito pri učenju.</p>	<p>Udeleženec bo sposoben:</p> <p>Prikazati veščine reševanja problemov in sprejemanja odločitev skozi aktivnosti, ki temeljijo na igrifikaciji.</p> <p>Uporabljati platforme in orodja za igrifikacijo pri učenju.</p> <p>Razviti vztrajnost in odpornost z vključevanjem v izzive, ki temeljijo na igrar in zahtevajo vztrajen trud.</p>	<p>Udeleženec razvil odnos do:</p> <p>Razvijanja navdušenja in motivacije za učenje z vključevanjem v izobraževalne igre.</p> <p>Spodbujati razvojno miselnost in zavedanja, da so izzivi in neuspehi del učnega procesa.</p>
<p><b>Transverzalne/prečne veščine</b></p>		
<p><b>Digitalne veščine</b></p> <p>Razviti usposobljenost za navigacijo in uporabo platform ter aplikacij za igrifikacijo pri učenju. Izboljšati veščine reševanja problemov z digitalnimi igrami in simulacijami, ki zahtevajo strateško razmišljanje in sprejemanje odločitev. Graditi digitalno pismenost z razumevanjem mehanike učenja, ki temelji na igrar, in izkoriščanjem teh za izobraževalne namene.</p>		
<p><b>Zelene veščine</b></p> <p>Uporabiti igrifikacijo za simulacijo in reševanje okoljskih izzivov ter s tem spodbujati razumevanje trajnosti skozi digitalne igre. Spodbujati uporabo digitalnih iger, ki se osredotočajo na okolju prijazne prakse in trajnost, ter tako razvijati okoljsko ozaveščenost. Razumeti okoljski vpliv digitalnega igranja in sprejeti prakse za zmanjšanje porabe energije med igranjem.</p>		

### Izvedbeni načrt pedagoških dejavnosti/aktivnosti (Shema/Načrt dela)

Datum:	Lokacija:	Trajanje: 20 minut		
Opis udeležencev: Učitelji				
Pričakovano število udeležencev: 25				
Št.	Trajanje	Metode učenja / aktivnosti	Kaj delam jaz	Kaj delajo udeleženci
A 3.1		Enota 3: Igrifikacija	Predstavitve v PowerPointu	Udeleženci poslušajo.

A 3.2		Primer načrta učne ure/dejavnosti Igrifikacije	Spodbujanje dejavnosti	Udeleženci sodelujejo v igri o večnamenskem kmetijstvu.
<b>Gradivo (kaj pripraviti):</b> pisala, papir, predstavitev PowerPoint, tabla in markerji, prenosni računalnik in projektor				
<b>Reference/Viri:</b> na voljo v modulu 2				
<b>Druge opombe:</b>				

## Učna enota 4: Projektno učenje

### Učni izidi:

ZNANJE	VEŠČINE	ODNOS
Udeleženec bo znal:  Prepoznati osnove projektnega učenja, kjer učenci pridobivajo znanje z aktivnim raziskovanjem resničnih izzivov in problemov.	Udeleženec bo sposoben:  Prikazati raziskovalne, načrtovalske in projektne vodstvene veščine z delom na dolgoročnih projektih.  Vaditi sodelovalne in komunikacijske veščine s timskim delom in skupinskimi projekti.  Razvijati kritično razmišljanje in ustvarjalne sposobnosti reševanja problemov z oblikovanjem in izvajanjem projektov.	Udeleženec bo razvil odnos do:  Prevzemanja občutka lastništva in odgovornosti za učne rezultate prek samostojnih projektov.  Pomena sodelovanja, raznolikih perspektiv in prispevkov znotraj ekipe.  Razvijanja vztrajnosti in odpornosti z reševanjem zapletenih problemov ter premagovanjem izzivov pri projektih.

### Transverzalne/prečne veščine

#### Digitalne veščine

Uporaba raziskovalnih veščin z uporabo digitalnih orodij za zbiranje, analizo in predstavitev informacij. Boljše veščine digitalnega sodelovanja z uporabo spletnih orodij za upravljanje projektov, deljenih dokumentov in virtualnih srečanj. Pridobljene kompetence za ustvarjanje digitalnih predstavitev in poročil, ki učinkovito sporočajo rezultate projektov.

#### Zelene veščine

Vključitev trajnosti v načrtovanje in izvedbo projektov z izbiro okolju prijaznih gradiv in metod. Spodbujanje uporabe digitalnih orodij za zmanjšanje potrebe po fizičnih gradivih pri projektne delu ter tako zmanjšanje količine odpadkov. Podpiranje projektov, ki naslavljajo okoljske izzive, in s tem boljše razumevanje zelenih praks in trajnosti.

## Izvedbeni načrt pedagoških dejavnosti/aktivnosti (Shema/Načrt dela)

Datum:	Lokacija:	Trajanje: 20 minut		
Opis udeležencev: Učitelji				
Pričakovano število udeležencev: 25 minut				
Št.	Trajanje	Metode učenja / aktivnosti	Kaj delam jaz	Kaj delajo udeleženci
A 4.1		Enota 4: Projektno učenje	PowerPoint predstavitev	Udeleženci poslušajo.
A 4.2		Primer načrta učne ure/dejavnosti projektnega učenja	Spodbujanje dejavnosti	Udeleženci sodelujejo pri projektnem učenju o večnamenskem kmetijstvu.
<b>Gradivo (kaj potrebujem za pripravo):</b> pisala, papir, predstavitev PowerPoint, tabla in markerji, prenosni računalnik in projektor				
<b>Reference/Viri:</b> na voljo v modulu 2				
<b>Ostale opombe:</b>				

## Učna enota 5: Sodelovalno učenje

### Učni izidi:

ZNANJE	VEŠČINE	ODNOS
Udeleženec bo znal:  Prepoznati pomen sodelovalnega učenja, kjer se znanje gradi prek interakcije z vrstniki.  Razlikovati strategije komunikacije in sodelovanja pri doseganju skupnih učnih ciljev.	Udeleženec bo sposoben:  Vaditi veščine timskega dela in komunikacije, vključno z aktivnim poslušanjem, pogajanjem in reševanjem konfliktov.  Ceniti različna stališča in spretnosti.  Razvijati digitalne sodelovalne veščine z uporabo spletnih orodij za skupinsko delo, kot so deljeni dokumenti in virtualna srečanja.	Udeleženec bo razvil odnos do:  Sodelovalnega in vključujočega odnosa, vrednosti timskega dela in kolektivnega uspeha.  Spodbujanja raznolikih perspektiv in sposobnosti učinkovitega sodelovanja z drugimi, ne glede na razlike.  Spodbujanja pozitivnega odnosa do učenja z vrstniki in medsebojne podpore v izobraževalnih okoljih.

## Transverzalne/prečne veščine

### Digitalne veščine

Razvijanje veščin digitalnega sodelovanja z uporabo spletnih platform (npr. deljenih dokumentov, virtualnih tabel, videokonferenc) za delo z vrstniki. Razvijanje veščin komunikacije po digitalnih kanalih, vključno z diskusijskimi forumi, skupinskimi pogovori in orodji za sodelovanje. Razvijanje digitalne pismenosti z učinkovito uporabo tehnologije za usklajevanje, deljenje in predstavitev skupinskega dela.

### Zelene veščine

Spodbujanje trajnostne prakse pri skupinskih projektih, na primer z zmanjševanjem uporabe fizičnih gradiv in uporabo digitalnih alternativ. Spodbujanje uporabe okolju prijaznih digitalnih orodij in platform, ki imajo manjši vpliv na okolje. Razvijanje razumevanja, kako lahko sodelovalni projekti naslovijo okoljska vprašanja ter spodbujanje zelenega razmišljanja v timskem delu.

## Izvedbeni načrt pedagoških dejavnosti/aktivnosti (Shema/Načrt dela)

Datum:	Lokacija:	Trajanje: 25 minut		
Opis udeležencev: Učitelji				
Pričakovano število udeležencev: 25				
Št.	Trajanje	Metode učenja / aktivnosti	Kaj delam jaz	Kaj delajo udeleženci
A 5.1		Enota 5: Sodelovalno učenje	PowerPoint predstavitev	Udeleženci poslušajo.
A 5.2		Primer načrta učne ure/dejavnosti Sodelovalnega učenja	Spodbujanje dejavnosti	Udeleženci sodelujejo pri sodelovalnem učenju o večnamenskem kmetijstvu.
<b>Gradivo (kaj potrebujem za pripravo):</b> pisala, papir, predstavitev PowerPoint, tabla in markerji, prenosni računalnik in projektor				
<b>Reference/Viri:</b> na voljo v modulu 2				



## Učna enota 6: Individualizirano učenje

### Učni izidi:

ZNANJE	VEŠČINE	ODNOS
<p>Udeleženec bo znal:</p> <p>Prepoznati načela individualiziranega učenja, kjer je poučevanje prilagojeno individualnim učnim slogom, potrebam in interesom.</p> <p>Oceniti orodja in metode za prilagajanje učnih izkušenj različnim učencem.</p>	<p>Udeleženec bo sposoben:</p> <p>Razvijati samoocenjevanje za prepoznavanje osebnih učnih ciljev in spremljanje napredka.</p> <p>Vaditi veščine samoregulacije in upravljanja časa za učinkovito usmerjanje na poti individualiziranega učenja.</p> <p>Uporabljati digitalno pismenost z uporabo prilagodljivih učnih tehnologij in virov, prilagojenih individualnim potrebam.</p>	<p>Udeleženec bo razvil odnos do:</p> <p>Sprejemanja razvojne miselnosti, pri čemer razume, da je učenje osebno in stalno.</p> <p>Sprejemanja avtonomije pri oblikovanju lastne učne izkušnje.</p>
<p><b>Transverzalne/prečne veščine</b></p>		
<p><b>Digitalne veščine</b></p> <p>Razvijanje sposobnosti uporabe prilagodljivih učnih tehnologij, ki zagotavljajo personalizirane vsebine in povratne informacije. Izboljšanje veščin samostojnega učenja z učinkovito uporabo digitalnih virov, prilagojenih individualnim učnim potrebam. Pridobljene kompetence za upravljanje in prilagajanje digitalnih učnih okolij, da ustrezajo osebnim preferencam in ciljem.</p>		
<p><b>Zelene veščine</b></p> <p>Spodbujanje izbire individualiziranih učnih poti, ki vključujejo teme o trajnosti in okoljski ozaveščenosti. Spodbujanje uporabe digitalnih orodij, ki zmanjšujejo vpliv na okolje, kot so energetske učinkovite naprave in okolju prijazne aplikacije. Razvijanje trajnostne naravnosti pri osebnih učnih odločitvah, kot je zmanjševanje uporabe papirja in izbira digitalnih virov namesto fizičnih.</p>		

## Izvedbeni načrt pedagoških dejavnosti/aktivnosti (Shema/Načrt dela)

Datum:	Lokacija:	Trajanje: 25 minut		
Opis udeležencev: Učitelji				
Pričakovano število udeležencev: 25				
Št.	Trajanje	Metode učenja / aktivnosti	Kaj delam jaz	Kaj delajo udeleženci
A 6.1		Enota 6: Individualizirano učenje	PowerPoint predstavitev	Udeleženci poslušajo.
A 6.2		Primer načrta učne ure/dejavnosti individualiziranega učenja	Spodbujanje dejavnosti	Udeleženci se udeležujejo prilagojenega učenja o trajnostnem kmetijstvu.
<b>Gradivo (kaj potrebujem za pripravo):</b> pisala, papir, predstavitev PowerPoint, tabla in markerji, prenosni računalnik in projektor				
<b>Reference/Viri:</b> na voljo v modulu 2				
<b>Ostale opombe:</b>				

## Učna enota 7: Raziskovalno učenje

### Učni izidi:

ZNANJE	VEŠČINE	ODNOS
<p>Udeleženec bo znal:</p> <p>Prepoznati načela raziskovalnega učenja, kjer učenci pridobivajo znanje z zastavljanjem vprašanj, raziskovanjem in poglobljenim preučevanjem tem.</p> <p>Spoznati raziskovalne metodologije, kritično postavljanje vprašanj in proces odkrivanja v učenju.</p>	<p>Udeleženec bo sposoben:</p> <p>Razvijati kritično razmišljanje, raziskovalne in analitične veščine z raziskovanjem odprtih vprašanj in izvajanjem preiskav.</p> <p>Uporabljati veščine reševanja problemov pri raziskovalnih projektih, ki zahtevajo ustvarjalnost in logično sklepanje.</p> <p>Pridobiti digitalne veščine z uporabo spletnih virov in orodij za raziskovanje, zbiranje podatkov in analizo.</p>	<p>Udeleženec bo razvil odnos do:</p> <p>Spodbujanja radovednosti in raziskovalne naravnosti, spoštovanje procesa raziskovanja in odkrivanja v učenju.</p> <p>Razvijanja odpornosti in prilagodljivosti pri soočanju s kompleksnimi, odprtimi problemi.</p> <p>Negovanja občutka neodvisnosti in samomotivacije ter prevzemanja pobude pri iskanju odgovorov in rešitev.</p>
<b>Transverzalne/prečne veščine</b>		
<p><b>Digitalne veščine</b></p> <p>Razvijanje raziskovalnih veščin z uporabo digitalnih podatkovnih baz, iskalnikov in spletnih knjižnic za zbiranje informacij za raziskovalne projekte. Boljše veščine digitalne analize z uporabo orodij za zbiranje, interpretacijo in predstavitev podatkov v okviru raziskovalnega učenja. Pridobljene kompetence za uporabo digitalnih orodij za sodelovanje in komunikacijo med raziskovalnim procesom, kot so diskusijski forumi in deljene raziskovalne platforme.</p>		
<p><b>Zelene veščine</b></p> <p>Spodbujanje raziskovalnih projektov, ki obravnavajo okoljska vprašanja in spodbujajo trajnostne prakse. Spodbujanje uporabe digitalnih orodij za izvajanje raziskav in predstavitev ugotovitev na okolju prijazen način, z zmanjšanjem uporabe fizičnih gradiv. Razvijanje razumevanja okoljskega vpliva digitalnih raziskovalnih aktivnosti in spodbujanje odgovorne rabe spletnih virov.</p>		

## Izvedbeni načrt pedagoških dejavnosti/aktivnosti (Shema/Načrt dela)

Datum:	Lokacija:	Trajanje: 25 minut		
Opis udeležencev: Učitelji				
Pričakovano število udeležencev:				
Št.	Trajanje	Metode učenja / aktivnosti	Kaj delam jaz	Kaj delajo udeleženci
A 2.1		Enota 7: Raziskovalno učenje	Powerpoint predstavitev	Udeleženci poslušajo.
A 2.2		Primer načrta učne ure/dejavnosti, ki temelji na raziskovalnem učenju	Spodbujanje dejavnosti	Udeleženci sodelujejo pri raziskovalnem učenju o večnamenskem kmetijstvu.
<b>Gradivo (kaj potrebujem za pripravo):</b> pisala, papir, predstavitev PowerPoint, tabla in markerji, prenosni računalnik in projektor				
<b>Reference/Viri:</b> na voljo v modulu 2.				
<b>Ostale opombe:</b>				

## Učna enota 8: Sistemi za upravljanje učenja

### Učni izidi:

ZNAJJE	VEŠČINE	ODNOS
<p>Udeleženec bo znal:</p> <p>Opisati, kaj je sistem za upravljanje učenja (LMS) ter razložiti njegove osnovne funkcije, prednosti in izzive.</p> <p>Prepoznati in primerjati različne vrste platform LMS.</p> <p>Izbrati in implementirati LMS v izobraževalnem ali korporativnem okolju.</p>	<p>Udeleženec bo sposoben:</p> <p>Upravljati platforme LMS in njihove aplikacije za izboljšanje učnih izkušenj.</p> <p>Integrirati LMS z inovativnimi učnimi metodami za izboljšanje učnih okolij.</p>	<p>Udeleženec bo razvil odnos do:</p> <p>Uporabe LMS pri oblikovanju učnih načrtov in dejavnosti.</p> <p>Sprejemanja strategij za učinkovito upravljanje in uporabo LMS za različne izobraževalne potrebe.</p>
<p><b>Transverzalne/prečne veščine</b></p>		
<p><b>Digitalne veščine</b></p> <p>Razvijanje sposobnosti učinkovite navigacije in uporabe LMS platform, vključno z nalaganjem in organizacijo vsebin, upravljanjem uporabniških vlog ter spremljanjem napredka učencev. Usposobljenost za uporabo digitalnih orodij znotraj LMS za ustvarjanje privlačnih in interaktivnih učnih gradiv, kot so kvizi, forumi in multimedijske vsebine. Integriranje zunanjih digitalnih virov in orodij (npr. Google Drive, programska opremo za videokonference) v LMS za izboljšanje učnih izkušenj. Razvijanje veščin za analizo in interpretacijo podatkov iz LMS za informirano poučevanje in izboljšanje učnih rezultatov.</p>		
<p><b>Zelene veščine</b></p> <p>Uvajanje digitalnih strategij v LMS, ki spodbujajo trajnost, na primer z zmanjšanjem uporabe papirja prek digitalnih oddaj in virov. Razvijanje sposobnosti oblikovanja in izvajanja spletnih tečajev ter ustvarjanja gradiv, ki poudarjajo okoljsko ozaveščenost in trajnostne prakse. Vključevanje zelenih tem in modulov v LMS kurikulum za izobraževanje učencev o trajnosti, podnebnih spremembah in skrbi za okolje. Pridobitev veščin za upravljanje virov in infrastrukture LMS na način, ki optimizira porabo energije in zmanjšuje ogljični odtis digitalnih učnih aktivnosti.</p>		

## Izvedbeni načrt pedagoških dejavnosti/aktivnosti (Shema/Načrt dela)

Datum:	Lokacija:	Trajanje: 25 minut		
Opis udeležencev: Učitelji				
Pričakovano število udeležencev: 25				
Št.	Trajanje	Metode učenja / aktivnosti	Kaj delam jaz	Kaj delajo udeleženci
A 8.1		Enota 8: Sistemi za upravljanje učenja	Powerpoint predstavitev	Udeleženci poslušajo.
<b>Gradivo (kaj potrebujem za pripravo):</b> pisala, papir, predstavitev PowerPoint, tabla in markerji, prenosni računalnik in projektor				
<b>Reference/Viri:</b> na voljo v modulu 2				
<b>Ostale opombe:</b>				