

Razvojne strategije šol za uvajanje kombiniranega izobraževanja

Rezultati samoevalvacij, ki so bile izvedene na ravni šol, učiteljev in dijakov, projektne partnerje vodijo pri pripravi strategij za uvajanje kombiniranega izobraževanja, s posebnostmi za vsako partnersko šolo posebej. Partnerski šolski timi smo namreč določili ključna področja, cilje in aktivnosti, v katere moramo usmeriti energijo, da bodo strategije uspešne. Evalvacija ob zaključku projekta nam bo pomagala pri pripravi priporočil za nadaljnji razvoj kombiniranega izobraževanja.



Usposabljanje v Ljubljani, maj 2022



Pedagoške rešitve in pilotna usposabljanja za učitelje

Pri učenju v kombinirani obliki je ključnega pomena, da dijaki s pomočjo digitalne tehnologije dosežejo določene učne cilje. Ne gre le za popestritev pouka, ampak tudi za pridobivanje znanja. To zahteva drugačen pogled na vse faze pouka, od načrtovanja do ocenjevanja, ter ustrezne digitalne kompetence učiteljev. V okviru projekta razvijamo pedagoške smernice in izvajamo usposabljanja učiteljev za poučevanje v kombinirani obliki, hkrati pa ti učitelji svoje znanje preizkušajo s pilotnimi izvedbami kombiniranega poučevanja v poklicnih in strokovnih šolah.



Srečanje z učitelji, december 2022



Projektni partnerji

Nosilec projekta



Center Republike Slovenije za poklicno izobraževanje
Institute of the Republic of Slovenia for Vocational Education and Training

Slovenija

Univerza v Ljubljani
Filozofska fakulteta



Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Oddelek za pedagogiko in andragogiko
University of Ljubljana, Faculty of Arts, Department of Educational Sciences



Srednja tehniška in poklicna šola Trbovlje
Upper-secondary VET school Trbovlje



Šolski center Novo mesto
School centre Novo mesto



Šolski center Celje
School centre Celje



Srednja tehniška šola Koper
Upper-secondary VET school Koper

Norveška



Univerza Østfold
Østfold University College



Srednja šola Åssiden
Åssiden upper secondary school



Višja strokovna šola Viken
Viken Higher Vocational College

Islandija



Univerza Akureyri
University of Akureyri



Srednja šola Akureyri
Akureyri comprehensive college

Sodelujemo skupaj za **zeleno, konkurenčno in vključujočo** Evropo.

Projekt KIPSI (BlendVET) sofinancirajo Islandija, Lihtenštajn in Norveška s sredstvi Finančnega mehanizma EGP v višini 1.607.844 eur. Namen projekta je izboljšanje praks poučevanja in učenja v okviru kombiniranega izobraževanja ter izmenjava znanja in dobrih praks z institucijami iz držav donatoric. Za več informacij obiščite eagrants.org/countries/slovenia.



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KOHEZIJO IN REGIONALNI RAZVOJ

Iceland
Liechtenstein
Norway grants

Kombinirano izobraževanje v poklicnem in strokovnem izobraževanju – KIPSI

Blended learning in vocational education and training – BlendVET



Specializirana učilnica na Fagskolen i Viken, Norveška



www.blendvet.si

O projektu

Glavni cilj projekta je vzpostaviti pogoje za uporabo digitalne tehnologije pri poučevanju in učenju v poklicnem in strokovnem izobraževanju. S projektnimi aktivnostmi razvijamo šolske strategije v podporo uvajanju kombiniranega izobraževanja, podpiramo učitelje pri načrtovanju in izvajanju kombiniranega izobraževanja ter razvijamo njihove digitalne in pedagoške kompetence za ustvarjanje in uporabo didaktičnih orodij za e-učenje.

Projekt traja od 1. novembra 2021 do 30. aprila 2024.

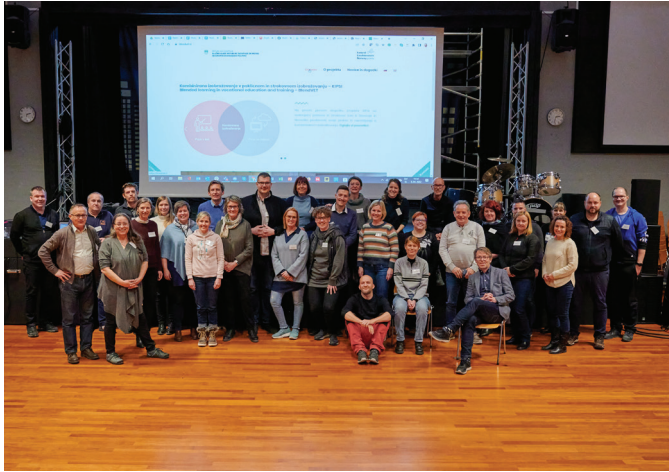
Kontakti:

Darko Mali, CPI
darko.mali@cpi.si

Tadej Bernik, CPI
tadej.bernik@cpi.si

Mihaela Žvegljč, CPI
mihaela.zvegljic@cpi.si

Oblikovanje in razvoj praktičnih rešitev za e-učenje



Študijski obisk na Norveškem, april 2022

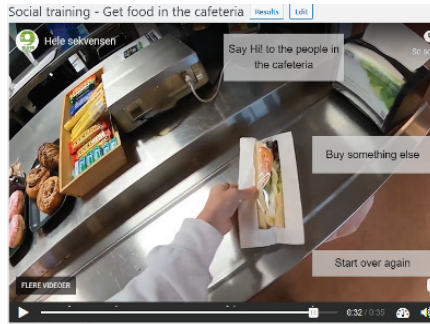
V podporo kombiniranemu izobraževanju razvijamo digitalna orodja za poučevanje. Nastali so že prvi predlogi praktičnih rešitev za e-učenje, kot so obogateni videoposnetki in vodiči, aplikacije z virtualno in obogateno resničnostjo, računalniške igrice za poučevanje strokovnih in splošnih predmetov itd. Demonstracijske različice nastalih e-orodij se trenutno uporabljajo v pilotiranju z dijaki na vseh partnerskih šolah, po zaključku te aktivnosti pa bomo na podlagi evalvacije z dijaki in učitelji pripravili tudi priporočila in smernice za uporabo v poklicnem in strokovnem izobraževanju.

Nakup malice v menzi

Srednja šola Åssiden z Norveške je za pripravo e-rešitev v okviru projekta KIPSI bogatejša za kamero GoPro Max, ki omogoča snemanje in fotografiranje v 360 stopinjah. Učitelji šole so v sodelovanju z dijaki ustvarili predstavitev z orodjem H5P, vgrajenim v WordPress.

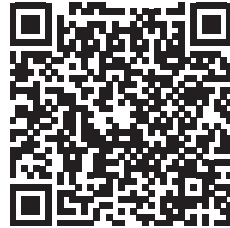


Nakup malice z interaktivnim videom na Srednji šoli Åssiden

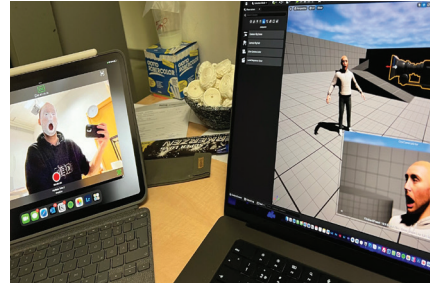


Gibanje človeškega telesa v računalniški igri

Virtualna in obogatena resničnost predstavljata poseben izziv za dijake in učitelje **Šolskega centra Celje**. Med drugim si z njima pomagajo pri prostorskem modeliranju, upravljanju strojev, spajanju in zajemanju gibanja telesa za računalniške igrice.



Zajem gibanja telesa na ŠC Celje



Menjavanje pnevmatik s pomočjo HP5 posnetka

Dijaki programov frizer, avtoserviser, strojni tehnik in računalniški tehnik na **Srednji tehniški šoli Koper** so pripravili interaktivne video posnetke za učenje stopničastega striženja, menjavanja in uravnoteženja pnevmatik, zagona stroja in poznavanja matične plošče računalnika.

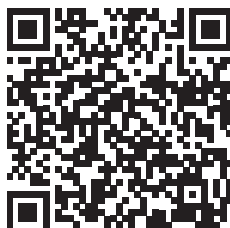


Snemanje interaktivnega videa na STŠ Koper



Raziskovanje podkastov in video produkcije

Norveški partnerji **Univerza Østfold**, **Srednja šola Åssiden** in **Višja strokovna šola Viken** so združili moči in skozi praktično usposabljanje raziskovali svet podkastov in video produkcije.



Snemanje podkastov na Norveškem

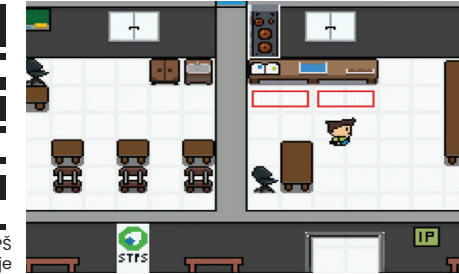


STPŠ Trbovlje ima digitalnega dvojčka

Dijaki in učitelji **Srednje tehniške in poklicne šole Trbovlje** so se skozi pripravo računalniške igrice spogledovali z metaversom in izdelali digitalnega dvojčka šole. Računalniška igra predstavlja vizijo sodobnega načina obogatene učnega okolja v svetu računalniških iger.

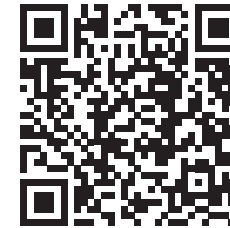


Izdelava video igrice na STPŠ Trbovlje



Aplikacija, ki nagraduje

Na **Šolskem centru Novo mesto** dijaki za uspešno opravljene obveznosti dobijo prav posebno nagrado - kvalitetnejše komponente v aplikaciji za učenje o strojni opremi.



Aplikacija kot nagrada za uspešno delo na ŠC Novo mesto



Ustvarjanje video gradiv z Eddpuzzlom

Kadar je delovanje opreme zelo zahtevno, so dijakom in učiteljem lahko v pomoč interaktivni posnetki. Na **Srednji šoli Akureyri** takšne posnetke ustvarjajo z orodjem Eddpuzzle.



Video gradiva na Srednji šoli Akureyri

