

## IŠOLA: DIGITALNE KOMPETENCE Z ROKO V ROKI S FIT-PEDAGOGIKO (Tina Vahter)

V torek in sredo, 25. oziroma 26. novembra 2025, so učenci pri uri slovenščine v 6. razredu obravnavali ljudsko pravljico S kačo se je oženil.

Za motivacijo učencev se je v uvodu v šolsko uro učiteljica poslužila med otroki tako priljubljenih računalniških igric – da, prav ste prebrali, le da je dotična pri uri uporabljena računalniška igrica z imenom Snake po vsebini bila daleč od tistih, ki se jih dandanes poslužujejo mladi. Kljub temu so v igranju vsi naravnost uživali in se zelo trudili biti najboljši – tj. ustvariti najdaljšo kačo.

Omenjeno je najlepše napovedalo temo obravnavane pravljice, ki jo je učencem najprej prebrala učiteljica, nato pa so jo učenci morali poiskati in ji prisluhniti v obliki posnetka na spletni strani Youtube. Ko je bila faza sprejemanja in razumevanja besedila zaključena, se je za učence pričela analiza slednjega. Za svoje sošolce so morali pripraviti vprašanja, ki so jih zapisali v Wordov dokument in le-tega poslali na učiteljičin mail. Učiteljica je vprašanja združila, natisnila na barvne liste, jih razrezala in oblikovala (zmečkala) v »žogice«.

Naslednja šolska ura je temeljila na uporabi FIT-pedagogike. Najprej so se učenci razdelili v skupine glede na barvo oči. Vsaki skupini je bila dodeljena druga barva »žogic« iz listkov, prav tako je skupina prejela prazen lonček. S pomočjo metode Košarka z lončki so člani skupine eden po eden z za to določenega prostora prenesli »žogice« z vprašanji. To so morali narediti tako, da je član skupine z lončkom tekel po »žogico«, le-to položil v lonček, nato pa je na poti nazaj do skupine »žogico« moral najmanj petkrat vreči v zrak in jo zopet uloviti. Vprašanja so nato prepisali v zvezke in nanje odgovorili.

Opisani uri sta bili odličen primer medsebojnega prepletanja in krasnega dopolnjevanja digitalnih kompetenc in FIT-pedagogike.



