



Priloga 3_Obrazec za pripravo programov usposabljanj

Naziv programa	E-ZGODBA IN USTREZNA PRIPRAVA E-GRADIVA ZA UČINKOVITO KOMUNICIRANJE
Področje	Storitve (digitalizacija v izobraževanju)
Predlagatelj programa (ime šole in imena pripravljalcev programa)	Nives Počkar
Kratek opis programa (max. 150 besed)	Udeleženci programa bodo spoznali razliko med knjižno zgodbo in e-zgodbo ter kakšne so prednosti e-zgodb, ki jih podpirajo zahteve sodobnega časa in učinkovita orodja. Poudarek usposabljanja je na poglobitvi veščin uporabe IKT pri komunikaciji z vsemi deležniki, na sodobnih bralnih strategijah v vzgojno-izobraževalni vertikali, pripovedovanju zgodb, javnim nastopanjem, in učinkovitim sporočanjem, ki je združeno v končno e-zgodbo. S pomočjo konkretnih orodij se bodo naučili snemanja, hrambe, oblikovanja, postavljanja in končne izdelave e-zgodbe, ki jo bodo naložili v hrambo na spletno platformo.
SPLOŠNI DEL	
Utemeljenost (v skladu z razpisom in analizo potreb)	<p>Program je plod izkušenj izvajanja usposabljanja strokovnega kadra v šolah in vrtcih. S svežimi vsebinami poglobljamo že usvojena znanja, spretnosti in veščine zaposlenih v vrtcih in osnovnih ter srednjih šolah. Zastavili smo si cilj, da z izvajanjem vsebin iz programa okrepimo udeležencevo poklicno kompetentnost, osebni razvoj in intenzivnejše delovanje v sodobni družbi.</p> <p>Vsebinski poudarek usposabljanja je na poglobitvi veščin uporabe IKT pri komunikaciji z vsemi deležniki: otroki, učenci, dijaki, starši, sodelavci in drugimi deležniki v lokalnem in mednarodnem prostoru; na sodobnih bralnih strategijah v vzgojno-izobraževalnem procesu celotne vertikale; pripovedovanju zgodb, javnim nastopanjem, učinkovitim sporočanjem, ki je združeno v končno e-zgodbo; na tem, kaj lahko storimo za učinkovito in vsem dostopno e-komunikacijo v celotni vzgojno-izobraževalni vertikali in prepoznavanju izkušenj za krepitev skupnih vrednot, medsebojnega sodelovanja in dobrih odnosov.</p> <p>Udeleženci bodo cilje usposabljanja dosegli na interaktivnih predavanjih v živo in z implementacijo zasnovanih aktivnosti pri delu z otroki v vrtcu/ učenci v</p>



	<p>OŠ/ dijaki v SŠ, domačimi pripravami, aktivnostmi z otroki, analizami in refleksijami, kar bodo dokazovali z oddajo svojih končnih e-izdelkov v spletno učilnico/ e-zbornico.</p>
<p>Ciljna skupina (v skladu z razpisom in analizo potreb)</p>	<p>Usposabljanje je namenjeno zaposlenim v vzgojno-izobraževalnih zavodih, ki si želijo izboljšati in spoznati ter naučiti uporabe učinkovitih orodij za pripravo in posredovanje e-vsebin v zaključenih celotah e-gradiv. Poleg tega bodo pridobljene kompetence in veščine prispevale k večjemu zadovoljstvu zaposlenih, boljši organiziranosti in učinkovitosti delovnega procesa in organizacije nasploh. Pridobljene kompetence bodo pozitivno vplivale na osebni razvoj, samopodobo ter delovanje posameznika v vzgojno-izobraževalni organizaciji in sodobni družbi nasploh.</p> <p>Udeleženci usposabljanja bodo nadgrajevali svoje kompetence s področja organizacije dela, snemanja audio-video posnetkov in integracije le-teh v e-gradivo zgodbe, oblikovanje ilustracij ter tekstov, vodenja v organizaciji, timskega dela, učinkovite porazdelitve nalog, samoiniciativnosti, prilagajanje spremembam in upravljanje z njimi.</p>
<p>Pogoji za vključitev v program (v skladu z razpisom)</p>	<p>Status zaposlenega ali samostojni podjetnik.</p>
<p>Cilji programa (v skladu z razpisom in analizo potreb)</p>	<p>Cilji programa so:</p> <p>Temelji projektnega vodenja in produkcije e-zgodbe: Kaj je projekt, Življenjski cikel projekta, Strukturiranje projekta, Produkcija in timsko delo pri upravljanju z IKT orodji,</p> <p>Praktično delo :</p> <ul style="list-style-type: none">- spoznati pomen e-zgodbe in uporabe le-te na osebni in organizacijski ravni VI procesov,- s pomočjo konkretnih pristopov in orodij se naučiti načrtovani, posneti, oblikovati, postaviti in hraniti e-zgodbo,- naučiti se ustrezno načrtovati in porabiti znanja uporabe IKT orodij za oblikovanje in produkcijo e-zgodbe,- izboljšati delovno učinkovitost in organizacijo vzgojno-izobraževalnih procesov v smeri digitalizacije.



Obseg programa (skupno št. ur)	50			
Oblika dela	Kontaktne ure	*On line delo	Samostojno delo	Drugo (navedite)
Teoretični del (št. ur)	25			
Praktični del (št. ur)	25			
Način evidentiranja (lista prisotnosti, podpisana izjava – izdelek, storitev ...)	Lista prisotnosti.			
*Oblika on line dela	Video konferenca	Spletna učilnica	Drugi načini digitalne komunikacije	Samostojno delo
Število ur				
Način evidentiranja (posnetek video konference, zajem zaslonske slike, elektronski izpis spletne učilnice, lista prisotnosti, e-mail komunikacija...)				
Pogoji za končanje programa	80% prisotnost v programu in izdelek.			
POSEBNI DEL				
Vsebine programa	<p>TEMA: JEZIK IN E-ZGODBA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Temeljne razlike med knjigo in e-zgodbo 2. Rastemo s knjigo – bralne oz. pripovedovalne strategije 3. Priprava e-zgodb v nastajanju 4. Postavitev e-zgodbe z avdio-video elementi v enostavnejši obliki (Power Point). <p>TEMA: OBLIKOVANJE E-ZGODBE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uporaba sistema za izdelavo e-zgodbe 2. Programsko okolje Canva for Education 3. Trendi oblikovanja e-gradiv 4. Priprava in uporaba vtičnikov 5. Namestitev, uporaba in prilagajanje oblikovne predloge 6. Priprava e-zgodbe z orodjem Canva <p>TEMA: PRODUKCIJA IN OBJAVA E-ZGODBE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Priprava scenarija e-zgodbe 2. Produkcija avdio-video posnetkov in hramba letih 			



	<ol style="list-style-type: none">3. Montaža e-zgodbe4. Individualne konzultacije5. Objava e-zgodbe v e-zbornici in na platformi Arnesa
Kompetence , pridobljene s programom	<p>Udeleženeec:</p> <ul style="list-style-type: none">– okrepi pravopisne in slogovne zmožnosti ter zmožnosti pisanja neumetnostnih besedil. Prepoznava oblike in značilnosti zapisa zgodb ter uporabo komunikacijskih poti, primernih za posredovanje e-zgodbe,– pozna orodja za pripravo e-bralne strategije, ozavešča prebrano, spodbuja raznolike in poglobljene tehnike dela z besedilom in posnetki, spodbuja bralno pismenost,– prepoznava potrebno obliko e- zgodbe kot pedagoško orodje, raziskuje pomen in dodano vrednost oblikovane e- zgodbe za predšolske otroke/ učence/ dijake, spoznava ključne elemente dobre zgodbe, krepi in razvija svoje profesionalne veščine oblikovanja in postavljanja e-gradiva,– prepozna bistvena vprašanja, ki služijo kot smernice pri oblikovanju in uprizarjanju e-zgodbe ali pravljice,– zna po opravljenem izobraževanju v grobem strukturirati svoj ustvarjalni proces e- zgodbe oz. pravljice (s čim začnem in kako nadaljujem). <p>Pridobili bodo kompetence, ki jim bodo pomagale pri osebem razvoju. Znanja in informacije, ki jih bodo lahko posredovali sodelavcem in tretjim osebam bodo posledično vplivale na organizacijsko kulturo in uspešnost celotne organizacije.</p> <p>Na ta način bodo udeleženci tudi nadgradili kompetence, ki so nujno potrebne in odločilne za uspešno in učinkovito delo, kot so učinkovito vodenje, sposobnost samostojnega dela, sposobnost organiziranja dela, medosebna interakcija, boljše prilagajanje stresnim in nepredvidenim situacijam, ustvarjalno razmišljanje, idr.</p>
Spretnosti , pridobljene s programom	<ul style="list-style-type: none">- Oblikovanje enostavne e-zgodbe preko <i>PPT</i>,- oblikovanje dinamične e-zgodbe s pomočjo orodja »<i>Canva for Education</i>« ,- pripravljanje in objavljanje e-zgodbe na portalih,



	<ul style="list-style-type: none"> - uporabljanje osnovnega delovanja programskega orodja; - prepoznavanje osnov v oblikovanju in vstavljanju elementov posnetkov poleg ilustracij in teksta v e-zgodbo; - pripravljanje avdio-video gradiva za e-zgodbo. - pripravljanje scenarija e-zgodbe; - izdelava e-zgodbe / pravljice s specialnim orodjem; 		
Splošne kompetence, dopolnjene s programom	Učinkovito organiziranje dela, ustvarjanje kakovostnega delovnega okolja in procesa, samostojno odločanje o izbiri primernega orodja za opravljanje delovnih nalog, racionalno in učinkovito razporejanje delovnega časa, racionalno porabljanje materiala in energije, upošteva učinkovito komuniciranje in odpravljanje komunikacijskih ovir, učinkovito reševanje problemov, kritično razmišljanje, učinkovito vodenje, dvig notranje motivacije, prevzemanje odgovornosti za opravljeno delo, aktivno delovanje za doseg skupnih ciljev, delo pod časovnim pritiskom, iniciativnost, prilagajanje in fleksibilnost, osebni razvoj.		
Organizacija izobraževanja	Vsebinski sklop	Čas trajanja	**Oblika dela
	1. Temeljne razlike med knjigo in e-zgodbo, bralne oz. pripovedovalne strategije, priprava e-zgodbe v scenariju, postavitve e-zgodbe z avdio-video elementi v enostavnejši obliki (Power Point).	10 ur	Kontaktne ure
	2. Priprava in oblikovanje e-zgodbe z orodjem »Canva for Education«	20 ur	Kontaktne ure
	3. Produkcija in objava e-zgodbe	20 ur	Kontaktne ure
	Naloge posredovane udeležencem		Predviden časovni okvir
**Spletna učilnica			



**Drugi načini digitalne komunikacije		
**Samostojno delo		
Izobrazba in kompetence izvajalca(ev) programa (stopnja in smer izobrazbe)	<ul style="list-style-type: none">- univ. dipl. vzgojitelj /učitelj- prof. slov. jezika- diplomirani inženir računalništva in informacijskih tehnologij (VS) / diplomirana inženirka računalništva in informacijskih tehnologij (VS)	

Program	Datum	Odobril	Zavrnil – Opombe
Programski odbor	15.2.2022	DA	
Svet zavoda potrdil			