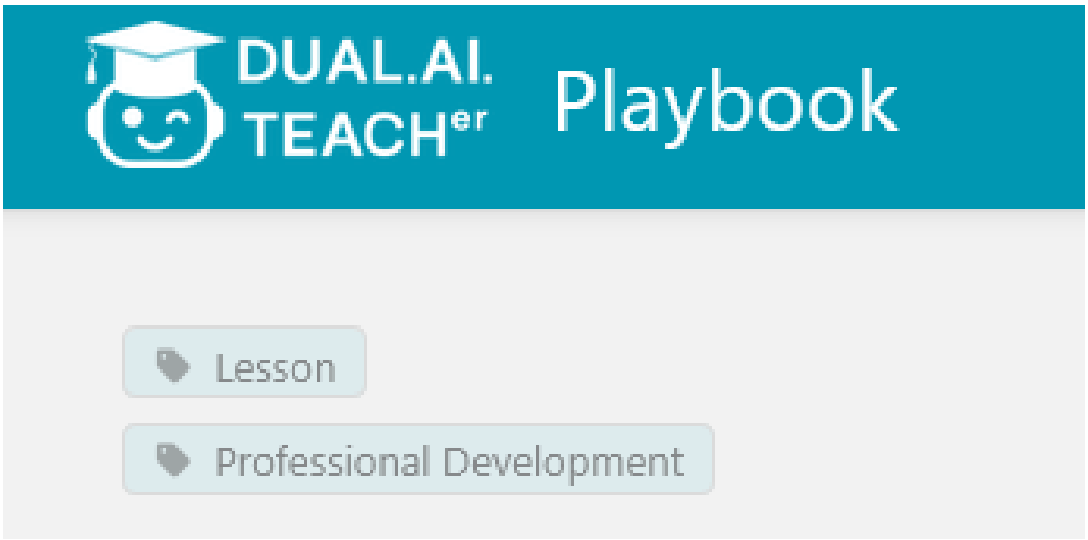
2.1 Uvod

Poglavje 1 je pojasnilo, kdaj UI pomaga, kje škoduje in katera pravila veljajo. To poglavje pokaže, kako je to videti na običajen šolski dan.

Primeri so obdelani po posameznih predmetih, začenši z biologijo, angleščino kot tujim jezikom, zgodovino in matematiko. Med projektom bodo dodani še drugi predmeti. Vsak primer vzame situacijo iz vsakdanjega pouka in pokaže, kako je mogoče uporabiti UI, kaj naredi učitelj in kje se lahko kaj zalomi. Primeri uporabljajo tri ideje iz poglavja 1: UI podpira učenje le, če učenci najprej razmišljajo sami; preden z UI poučujete, morate o UI nekaj vedeti; in pravila morajo biti jasna, preden se naloga začne.

Izraz ‘dobra praksa’ razumite skromno. Prakse, o katerih poročajo učitelji po Evropi, so obetavni pristopi, ne preverjeni recepti, in nobena od njih še ni bila evalvirana. Vsak primer obravnavajte kot izhodišče: preizkusite ga, prilagodite svojemu razredu in ga preverite glede na pravila svoje šole. Kontrolni seznam povzema vprašanja, ki si jih je treba zastaviti, preden UI vstopi v vašo učno uro.

Z vgrajenim sistemom oznak v zgornjem levem kotu lahko iščete po različnih predmetih ter razvrščate po učnih urah in strokovnem izpopolnjevanju.



Slika 1: „Primer sistema oznak“

Revision #4
Created 2026-09-02 10:48:02 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:15:42 UTC by Jannik