

Spletna učilnica omogoča:

- iskanje novih didaktičnih pristopov in možnosti uporabe IKT pri pouku glasbe,
- izmenjavo izkušenj pri delu z IKT na področju glasbene vzgoje,
- izdelavo lastnih e-gradiv (notni zapis v programu Sibelius, pretvorba v druge digitalne formate MIDI, WAVE, PDF...),
- sodelovalno delo na daljavo s pomočjo glasbene informatike,
- načrtovanje (in izvedba) pouka z uporabo e-gradiv,
- predstavitev obstoječih in novih e-gradiv.

Digitalna pismenost obsega možnost dostopanja do digitalnih medijev in IKT, jih razumeti in kritično ovrednotiti iz različnih vidikov digitalnih medijskih vsebin in medijev ter z njimi učinkovito komunicirati v različnih kontekstih. Po Allan Martinu in Jan Grudziecki [1] tako ločimo tri ravni digitalne pismenosti.

Tabela delitve digitalne pismenosti na tri ravni



6 digitalnih zmožnosti (kompetenc) predstavlja vstopno raven in so opredeljene tudi v priporočilu Evropske skupnosti kot ključne kompetence (ES, 2006). Vključujejo varno in kritično uporabo IKT za zaposlovanje, izobraževanje, osebni-razvoj in sodelovanje v družbi. Ta široka opredelitev digitalnih zmožnosti določa okvir pristojnosti (tj. znanje, spretnosti in odnose) za delo, bivanje in učenje v družbi znanja. [2]



Pri opisu temeljnih zmožnosti gre seveda za več kot zgolj poznavanje recimo MS Worda ali Excela v katerem učitelj napiše pripravo, letni delovni načrt ali izpolni mesečno realizacijo. Opisano spada med "gospodinjstva opravila" vsakega pedagoga, saj se z uspešnim vodenjem administracije še ni začel pedagoški proces. Od glasbenika se pogosto pričakuje veliko; od znatnih kognitivnih sposobnosti, gibalnih tehnik in fizičnih spretnosti, pa do izstopajoče čustvene inteligence. Glasba sama je namreč široko polje obravnavanja zvoka, slike in giba. Najnovejša tehnologija kar sama nagovarja po vsakodnevni rabi dandanes nujne e-pošte in brskanja po svetovnem spletu. V profesionalnem smislu pa pomeni poznavanje in obvladovanje interaktivnih vsebin na spletu, delo v spletni učilnici in zopet sem pri tabli- interaktivno tablo, uporabo e-gradiv, pa da ne pozabim "tihe agresije" facebooka in twitterja. Slednje postane obvladljivo, ko se šolski kabinet s pomočjo IKT preseli v domačo kuhinjo in poleg muzanja domače mačke nežno prede ventilator laptopa.

6 temeljnih digitalnih zmožnosti (kompetenc):

1. Poznavanje in zmožnost kritične uporabe IKT
2. Zmožnost komunikacije in sodelovanja na daljavo
3. Zmožnost iskanja, zbiranja, obdelovanja, vrednotenja (kritične presoje) podatkov, informacij in konceptov
4. Varna raba in upoštevanje pravnih in etičnih načel uporabe ter objave informacij
5. Izdelava, ustvarjanje, posodabljanje, objava izdelkov (gradiv)
6. Zmožnost načrtovanja, izvedbe, evalvacije pouka (učenja in poučevanja) z uporabo IKT

Ko podrobno pogledamo izobraževalni proces, kaj hitro ugotovimo, da je digitalna kompetenca sestavljena iz več kompetenc in predstavlja nosilni element 2. in 3. ravni digitalne pismenosti. Zajema namreč temeljna znanja, ki si jih je nekdo pridobil npr. pri urejevalniku besedil (MS Word), pa jih s pomočjo intuitivnosti uporabe programa Sibelius lahko uporabi v tekstovnem urejevalniku, npr. za vnos besedila v Sibeliusu. Tako lahko konkretno govorimo o digitalni uporabi, npr. vnos libreta, ki smo ga prekopirali nekje iz spleta na zeleno skladbo, ki smo jo že napisali v Sibeliusu.

[2] ipts.jrc.ec.europa.eu, European Commission, Digital Competence for Lifelong Learning - Institute for Prospective Technological Studies - IPTC, Policy Brief, 1.6.2011