

5H - Filozofija

Opis vsebin učnih enot, časovna razporeditev po mesecih oz. število ur namenjenih posamezni učni enoti

učenje skozi igro: uporaba interaktivnih iger, kot so Quizziz ali Kahoot!, ki spodbujajo aktivno sodelovanje dijakov in omogočajo učenje na zabaven način; - projektno učenje: spodbujanje dijakov k delu na dolgoročnih projektih, kjer raziskujejo konkretne teme in razvijajo rešitve, kar povečuje njihovo angažiranost in ustvarjalnost; sodelovalno učenje: organizacija dela v manjših skupinah, kjer dijaki sodelujejo pri nalogah in si med seboj pomagajo, kar krepi socialne veščine in timsko delo; - uporaba multimedijskih vsebin: vključitev spletnih videoposnetkov, podcastov in drugih multimedijskih virov in filmov (v italijanščini in angleščini) v učni proces za boljšo predstavitev snovi in povečanje zanimanja dijakov in razumevanja snovi; -ustvarjanje vsebin: spodbujanje dijakov k ustvarjanju lastnih vsebin (npr. PowerPoint predstavitve), kar jim omogoča izražanje kreativnosti in lastnega razumevanja snovi; - virtualni intervjuji s pomočjo umetne inteligence.

Dijak bo ob zaključku šolskega leta ocenjen pozitivno, če:

kot indikatorje za preverjanja (ustna in pisna) upoštevam znanje (poznavanje vsebin), spretnosti (ustreznost in pravilnost razlage ter argumentacije; uporaba specifične strokovne terminologije in jezika; uporaba znanja) in kompetence (analiza in sinteza; znotrajpredmetno in medpredmetno povezovanje). Pri ustnem in pisnem ocenjevanju bom tudi upoštevala kriterije ocenjevanja, ki jih določa TVIP liceja Gregorčič-Trubar. Minimalni standard oz. minimalni cilji - Zadostno (6) Minimalni cilji so doseženi, ko dijak: - zna le okvirno, približno in pomanjkljivo obnoviti obravnavano snov; - ne zna samostojno povezovati snovi s svojim predhodnim znanjem in izkušnjami, le vodeno; pri filozofiji: pozna nekaj filozofske terminologije, nikoli ne ali redkokdaj analizira pojmov in argumentira, zna le v glavnih obrisih obnoviti obravnavana besedila, avtorje in njihove nauke/ideje.