

N A Č R T P R O J E K T A : P R E G L E D

stran 1

Ime projekta: UČENEC V PROMETU	Avtorici projekta: Laura Borak, Ema Erzar	Trajanje: 20–30 min
Predmet/i: spoznavanje okolja, slovenščina, matematika	Učitelj/i: razredni učitelj	Razred: 1.

Druga predmetna področja, ki jih lahko povežemo (področje in kratka utemeljitev):
 Spoznavanje okolja: Pravila prometa, prometni znaki, pot v šolo, pomen vidnosti v prometu, orientacija v prostoru/na lastnem telesu.
 Slovenščina: Učenci preko igre odgovarjajo na vprašanja in dopolnjujejo, kar manjka. Prepoznajo prvi glas v besedi. Utrjujejo rabo predlogov. Na koncu učenci preko igre spomina ponovijo, kar so se naučili o prometu. Tako tudi pokažejo razumevanje tega, kar so prebrali in se naučili.
 Matematika (merjenje): Količine za dolžino (najkrajši, najdaljši). Npr. primerja, katera pot je najkrajša/najdaljša.

Kompetence 21-tega stoletja (kratko opišite) Učenec preko igre spozna promet (pravila, prometne znake, pot v šolo, vidnost v prometu, se orientira v prostoru). Igra je narejena s programom 'Scratch'. Preko igre učenec ves čas spremlja otroka (deklico) na poti v šolo. V zgornjem delu igre ima časovni trak - pot (deklica, ki se premika), preko katerega spremlja, kako napreduje, kje se nahaja in vidi, koliko ima še do konca igre – poti (cilj: šola).	Kolaboracija Učenci med seboj ne sodelujejo, vsak učenec samostojno igra oziroma rešuje zadane naloge. Vsak učenec ima svoje slušalke, da med reševanjem igre ne motijo drug drugega. Učitelj lahko učencem priskoči na pomoč, če jo le-ti potrebujejo.	Kreativnost in inovacija Učenec ves čas spremlja deklico Elo na poti v šolo. Ob tem spozna različne predmete (prometne znake ...). Na koncu preko igre spomina utrdi, kar se je naučil z reševanjem te igre.
	Komunikacija Učitelj na začetku poda navodila učencem o poteku igre, kako se jo igra in odgovarja na vprašanja. Učenci se med seboj ne pogovarjajo, vsak rešuje samostojno. Deklica v igri na nek način komunicira z učenci (prebere navodila, jih spodbudi k reševanju, pove namige, jih pohvali in spodbudi za nadaljnje reševanje).	Reševanje problemov Učenci na poti v šolo rešujejo različne probleme, kjer pomagajo deklici, da ta varno prispe do šole, na poti pa morajo premagovati različne ovire. Npr. naloge, kjer spoznajo, na kaj moramo biti pozorni na poti v šolo; kaj potrebujemo, da smo vidni v prometu.
	Kritično razmišljanje Učenci kritično razmišljanje pokažejo pri nalogah, kjer se morajo odločiti, kaj je pravilno in kaj je nepravilno; kjer morajo izbrati predmet, s katerim bo deklica Ela varna na poti v šolo.	Drugo

<p>Povzetek projekta (kratko zapišite povzetek: tema, problem, izziv, namen oz cilj, aktivnosti, vloga učencev, vloga učitelja/ev, oblike dela)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tema: promet (obnašanje v prometu, prometni znaki, pravila v prometu, vidnost, orientacija) • Problem: <ul style="list-style-type: none"> – kako se pravilno obnašati v prometu – kaj je pravilno/kaj je napačno – poznavanje prometnih znakov – vidnost v prometu (kaj mora učenec nositi na poti v šolo) • Izziv: <ul style="list-style-type: none"> – pot v šolo (kako varno priti v šolo) • Namen oz. cilj: spozna pot v šolo – promet (pravila v prometu, prometni znaki, vidljivost, varnost) • Vloga učencev: rešujejo igro • Vloga učitelja: poda navodila za igro; ponudi dodatno pomoč, če je le-ta potrebna. • Oblike dela: frontalna, individualna
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Končni cilj projekta: Učenec na zabaven način spozna promet (pravila v prometu, prometne znake, vidnost v prometu, orientacija) preko poti deklice v šolo. Pri tem razvija tudi vidno in slušno razločevanje.

N A Č R T P R O J E K T A : P R E G L E D

stran 2

<p>Ciljna publika (razred, starost, prilagoditve)</p>	<p>Razred: 1 Starost: 6–7 let Prilagoditve: Prilagojeno otrokom z različnimi učnimi stili in otrokom s posebnimi potrebami: leva poravnava; pisava Calibri; enostavne povedi; pri slikah paziva na kontrastne barve; enostavne slike z manj detajli; pomembne besede odebeljene; kratka, jasna navodila; neposredno nagovarjanje. Navodila so zapisana z velikimi tiskanimi črkami (prav tako odgovori) in zvočno opremljena. Tako jih učenci vidijo in hkrati tudi slišijo. Tudi deklica, ki jo učenec spremlja na poti v šolo, je ves čas vidna v igri in tudi zvočno opremljena (govori). Osredotočili sva se tudi na črke p, b, t in s. š, c, ki otrokom z disleksijo delajo največje težave.</p>
--------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Didaktične etape (uvodni del: uvajanje ali pripravljajanje, osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali vadenje, zaključni del: urjenje, ponavljanje, preverjanje)</p>	<p>Uvodni del: Učitelj poda navodila za reševanje igre. Učencem pove, da vsak učenec samostojno rešuje igro. Učenec prične z reševanjem igre (spremlja deklico na poti v šolo). Otrok se odpravi na pot v šolo. Učenec mu pomaga, da bo njegova pot v šolo varna.</p> <p>Osrednji del: Učenci rešujejo igro, ki ima različne naloge:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naloge izbirnega tipa: <ul style="list-style-type: none"> – Učenec izbere med predmeti, kaj vse deklica potrebuje na poti v šolo (npr. rutica, kresnička). – Slike treh poti. Učenec mora izbrati najkrajšo pot izmed teh treh poti. – Pravila varne hoje - po kateri strani hodi (leva, desna). – Prometni znaki: Kateri znak prikazuje? (učenec izbere 1 znak) – Slušno razločevanje (spustimo zvok: učenec ustrezno ugotovi, kaj je bilo to, npr. sirena, vlak, avto itn.); slušna tombola – Ugotoviti mora, kateremu liku je podoben znak (trikotnik, krog itn.). – Izbrati mora, kaj ne spada zraven. – Semafor: katera luč gori, kaj to pomeni. – uganke o prometu <ul style="list-style-type: none"> • Naloge dopolnjevalnega tipa <p>Zaključni del: Učenec preko igre spomin ponovi vse, kar se je naučil. Učenci si lahko na koncu pogledajo tudi videoposnetek (po želji učitelja): https://www.youtube.com/watch?v=Htr-SMmP5uM (pridobljeno 15. 12. 2014); https://www.youtube.com/watch?v=IX5twws_DLc (pridobljeno, 15. 12. 2014).</p>
<p>Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu (kratko opišite)</p>	<p>Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki ...): Računalnik (igra: program scratch), slušalke. Učenec rešuje igro, pri tem se uči o prometu. Videoposnetek si lahko ogledajo na you tube strani.</p>

Materialni viri:

/

Programska oprema:

Scratch (igra: otrok na poti v šolo)

Drugo:

N A Č R T P R O J E K T A : A K T I V N O S T I

Predvidena aktivnost/izdelek in učna oblika	Učni cilji, ki jih usvajajo učenci in taksonomska/e stopnja/e	Kratek opis aktivnosti	Formativno preverjanje znanja
<p>igra (pot otroka na poti v šolo): individualna učna oblika</p>	<p>Učni cilji: Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> – poznajo pravila prometa, prometne znake – razumejo pomen vidnosti v prometu – razvijajo orientacijo v prostoru (razumejo predloge ob/pod/na), na lastnem telesu (leva, desna roka) – razvijajo logično razmišljanje in sklepanje – razvijajo fonološko zavedanje (prvi glas v besedi) – razumejo količine za dolžino (najkrajša/najdaljša pot) – prepoznajo geometrijske like in jih povežejo s predmeti v vsakdanjem življenju – razvijajo slušno razločevanje (prepoznajo zvok) – razvijajo vidno razločevanje – urijo spomin <p>Taksonomske stopnje: znanje, razumevanje, uporaba, analiza, sinteza</p>	<p>Učenec spremlja otroka na poti v šolo. Pri tem odgovarja na vprašanja v zvezi s prometom. Na koncu ponovi, kaj se je naučil.</p>	<p>Učenec pri vsaki nalogi-vprašanju takoj prejme povratno informacijo (ali je pravilno odgovoril). Za pravilni odgovor prejme vidni in zvočni znak. Pri nepravilnem odgovoru se mu pojavi dodaten namig. Za vsak pravilen odgovor je otrok pohvaljen, za napačen odgovor pa prejme spodbudo-namig, ki ga motivira in vodi do pravilnega odgovora.</p>

T E R M I N S K I P L A N I N Č A S O V N A Z A H T E V A N O S T

Faza (idejno snovanje, načrtovanje, aktivnost1 ...)	Terminski plan realizacije	Predvidena časovna zahtevnost (št. ur)
Idejno snovanje, predstavitev ideje profesorici	13. 10. 2014, 20. 10. 2014	30 min
Iskanje po učnih načrtih, delovnih zvezkih, učbenikih	27. 10. 2014	60 min
Predstavitev načrta sošolcem	3. 11. 2014	10 min
Izdelava igre (navodila, odgovori, vidno in slušno opremljanje, slike, posnetki)	10. 11. 2014, 17. 11. 2014, 24. 11. 2014, 1. 12. 2014, 8. 12. 2014	8 ur
Zapis dokumentacije (navodila za učitelje); objava na weebly	15. 12. 2014	1,5 ur
Predstavitev projekta sošolcem	12. 1. 2014	15–20 min
Metode reflektiranja (kako boste spremljali potek vašega dela)	Dnevnik dela	

Diskusija

Med seboj ves čas sodelujeva, dopolnjujeva, iščeva skupne točke, upoštevava druga drugo. Presojava naloge iz dveh različnih strok (razredni pouk, surdopedagogika in logopedija). Kritično ovrednotiva naloge in jih čim bolj prilagodiva potrebam učencev.

Drugo