N A Č R T P R O J E K T A

Ime projekta: Domače branje malo drugače	**Avtorja/i projekta:** Anja Križaj Gorazd Vasiljević	**Trajanje:** 1. semester
Predmet/i: Slovenščina – književnost, računalništvo - programiranje	**Učitelj/i:** /	**Razred:** 1. – 9. razred

Druga predmetna področja, ki jih lahko povežemo (področje in kratka utemeljitev)**:**
Likovna umetnost (višji razredi) – oblikovanje grafike za vključitev v program
Psihologija – poistovetenje z junaki, izražanje občutij, prepoznavanje čustev …
Sociologija – kritično vrednotenje junakovega obnašanja v družbi …
Slovenščina (jezikovni del) – pravilen zapis besed …

Kompetence 21-tega stoletja (kratko opišite)	**Kolaboracija:** - učenci si lahko med seboj pomagajo pri programiranju (izrazito predvsem v višjih razredih), - …	**Kreativnost in inovacija:** - ustvarjanje lastnih scen znotraj Scratcha na podlagi domačih branj, - podajanje lastnih odgovorov na odprta vprašanja v zvezi z domačim branjem, - podajanje lastnih predlogov v zvezi z nadaljevanjem zgodbe, - …
	Komunikacija: - komunikacija med učenci (kolaboracija pri programiranju), - učenčeva »komunikacija« s knjigo in poistovetenje z junaki, - kritično vrednotenje komunikacije v knjižnem delu, - ...	**Reševanje problemov:** - pretvarjanje lastnih idej/zamisli v program (Scratch): gra za eno izmed bistvenih kompetenc programiranja (kako zamišljeno realizirati v programskem okolju?), - odgovarjanje oziroma sodelovanje pri odprtih vprašanjih iz področja književnosti - …
	Kritično razmišljanje: - kritično vrednotenje obnašanja junaka v družbi in njegovih dejanj, - kritično vrednotenje svojih občutij, - …	**Drugo:** - algoritmično razmišljanje (programiranje), - ...

Povzetek projekta (kratko zapišite povzetek: tema, problem, izziv, namen oz cilj, aktivnosti, vloga učencev, vloga učitelja/ev, oblike dela)	- **Tema:** domača branja v povezavi z IKT in programiranjem - **Problem**: drugačen pristop do obravnave domačih branj - **Izziv**: razumeti domače branje in ga predstaviti s programiranjem (4. – 9. razred) oziroma z IKT pripomočkom (1. – 3. razred) - **Namen oz. cilj**: Poglobljeno spoznavanje in refleksija domačega branja in spoznavanje z osnovnimi koncepti programiranja - **Aktivnosti**: • dobro in natančno prebrano domače branje (1. - 3. razred) • sodelovanje pri frontalnem odgovarjanju na odprta vprašanja s pomočjo IKT pripomočkov (»kača«) • seznanitev in uporaba aplikacije, ki jim bo omogočala bolj poglobljeno znanje o domačem branju (križanka, kviz ...), torej individualno delo (4. - 9. Razred) • vodeno programiranje po korakih (4. – 6. razred) – učenje lažjega programiranja, kjer bodo učenci poskušali na svoj način obnoviti domače branje • programiranje brez vodenja (uporaba svoje domišljije, pokazati morajo svojo inovativnost) - **Vloga učencev:** Predhodno je naloga učencev, da natančno preberejo domače branje, potem pa je njihova vloga, da poskušajo čim bolj razmišljati o samem književnem delu. Svojo domišljijo, znanje, inovativnost bodo izrazili in pokazali v aplikaciji pri različnih nalogah (1. – 3. razred) in pri programiranju, kjer bi sami ustvarili nekaj novega (4. – 9. razred) - **Vloga učitelja**: Glavna vloga učitelja je, da jih zna motivirati, da bodo učenci z veseljem prebrali domače branje, potem pa njegova naloga predvsem biti moderator – učencem naj bo le v pomoč pri usmerjanju dela z IKT in s programiranjem - **Oblike dela**: skupinska/v parih/individualna (1. – 3. razred), predvsem individualna (4. – 9. razred)

Končni cilj projekta:
Končni cilj projekta je ustvariti aplikacijo s IKT pripomočki, ki naj bi bila v pomoč učencem pri boljšem razumevanju domačega branja ter pri izražanju njihove domišljije (1. – 3. razred) in pa ustrezno prirediti in predstaviti učencem računalniški program Scratch, s katerim bodo učenci 4. – 9. razreda programirali in poglobljeno razmišljali o domačem branju in pri tem tudi nekaj novega, inovativnega ustvarili.

Ciljna publika (razred, starost, prilagoditve)	- 1. – 9. razred - od 6. do 15. leta - pri načrtovanju aktivnosti sva bila pozorna na to, kakšno znanje že imajo učenci v posameznem razredu, tako da so aktivnosti tudi temu prilagojene. S starostjo se težavnostna stopnja povečuje, kljub temu pa se lahko vsak vedno vrne nazaj in ponovi že tisto kar ima
Didaktične etape (uvodni del: uvajanje ali pripravljanje, osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali vadenje, zaključni del: urjenje, ponavljanje, preverjanje)	Najin projekt bo v šoli služil za različne didaktične etape: - V 1. – 3. razreda bo pri sloveščini služil za obravnavanje in urjenje nove učni snovi ali pa kot za zaključni del snovi, kjer učenci le ponavljajo in so pri tem prisotne višje taksonomske ravni. - V 4. – 9. razredu lahko projekt služi pri računalništvu za obravnavanje nove učne snovi (začetki programiranja), pa tudi za nadgradnjo začetkov programiranja, pri slovenščini pa za urjenje in za poglobljeno poznavanje književnega dela.

Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu (kratko opišite)	**Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki …):** - računalniki - projektor in projekcijsko platno (v nižjih razredih) - programsko okolje Scratch - program za obdelavo grafike (v višjih razredih) - spletna stran z navodili Učenci bodo aplikacijo uporabljali na računalnikih, kjer bodo programirali. Za to bodo potrebovali programsko okolje Scratch, v višjih razredih, ko bodo sami obdelovali grafične elemente in jih vstavljali v aplikacijo, pa tudi program, s katerim bodo to lahko počeli. V nižjih razredi bo učitelj potreboval tudi projektor in projekcijsko platno (za del aplikacije, ki temelji na frontalni aktivnosti).
	Materialni viri: - UN za slovenščino (pri izdelavi aplikacije) - UN za računalništvo (pri izdelavi aplikacije) - spletne strani – Scratch MIT (pri izdelavi aplikacije) - domača branja - dodatno gradivo za Scratch Učenci bodo za uspešno uporabo aplikacije morali prebrati domače branje, pri programiranju pa si bodo lahko pomagali tudi z dodatnim materialom in gradivom v zvezi s Scratchem.

	Programska oprema: - programsko okolje Scratch - program za obdelavo grafike (v višjih razredih) - spletna stran z navodili - dodatno gradivo za Scratch (elektronsko)
	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**
Prva triada			
Aplikacija	**Domača branja:** - 1. razred: Grdi raček (H. C. Andersen) - 2. razred: Kdo je napravil Vidku srajčico (Fran Levstik) - 3. razred: Muca Copatarica (Ela Peroci) **Učni cilji:** Učenci: - izražajo in primerjajo svoje doživetje, čustva, predstave in misli, ki se jim vzbudijo pri poslušanju, branju, - poglabljajo prvotno doživetje in razumevanje ter izražajo mnenje o besedilu, - posamezna besedila primerjajo in vrednotijo, - ob besedilih spoznavajo in opazujejo razlike med svetom, v katerem živijo, in domišljijskim svetom v književnem besedilu, - razvijajo zmožnost predstavljanja, vživljanja v osebo, »poistovetenja« z njo ter privzemanja vloge osebe, - poiščejo podobnosti med književno osebo in seboj, - ugotavljajo v čem se književna oseba od njih razlikuje (ravnanja, čustva), - podatke o književnih osebi iz besedila dopolnijo s podobami iz vsakdanje v podobnem položaju kot književna oseba - izluščijo tiste motive za ravnanje književnih oseb, ki jih poznajo iz lastne izkušnje, obnavljajo zgodbo tako, da dogajanje prikazujejo z uporabo sličic/niza sličic oziroma s kombinacijo sličic in zapisa, - tvorijo govorna besedila z različnimi pripovedovalci.	V aplikaciji bodo imeli učenci na voljo aktivnosti, ki jih lahko rešujejo individualno (križanka, kviz, povezovanje ...), z njimi pa bodo spoznavali različne vidike prebranega domačega branja. Tako bodo na primer kot geslo križanke dobili nek vidik, ki je bil v pravljici (basni) pomemben (npr. »potrpežljivost«). Ta del aplikacije bo ponujal tudi možnost forntalnega dela, ki ga učitelji lahko izvedejo pri pouku. Šlo bo za variacijo igre »kača«, kjer bodo učenci pri pouku skupaj z učiteljem metali kocko in se ustrezno premikali po poljih. Na vsakem polju bo neko vprašanje, ki se bo navezovalo na prebrano domače branje (v njem bodo skriti določeni učni cilji), učenec pa bo moral nanj odgovoriti, ko bo na tem polju pristal.	Znanje oziroma učne cilje preverjajo vse aktivnosti znotraj tega dela aplikacije. Pri aktivnosti bodo učenci že za samo izvajanje aktivnosti morali pokazati določeno mero znanja (reševanje križanke), interpretirati pa bodo morali tudi rezultat (je »potrpežljivost« zate v tej pravljici pomembna?). V delu aplikacije, kjer bo implementirana »kača« bo učitelj znanje učencev preverjal prek njihovih odgovorov na vprašanja z polj.

Druga triada			
Aplikacija	**Slovenski jezik:** **Domača branja:** - 4. razred: Drejček in trije marsovčki (Vid Pečjak) - 5. razred: Bratovščina sinjega galeba (Tone Seliškar) - 6. razred: Butalci (Fran Milčinski) **Učni cilji:** Učenci: - razvijajo recepcijsko zmožnost, to je zmožnost doživljanja, razumevanja in vrednotenja književnih besedil, - so zmožni značaj in ravnavnje književne osebe, ki doživlja take dogodivščine, ki bi si jih želeli doživljti sami, ter se vživeti v osebo, ki jim je podobna najmanj v eni konkretni lastnosti, - opazujejo perspektivi glavne in še ene stranske književne osebe ter ju primerjajo, - postopoma zaznavajo tudi tako značajsko lastnost, ki se zdi v nasprotju z njeno splošno značajsko oznako (na primer negativna lastnost pri sicer pozitivni osebi), - oblikujejo čutno domišljijsko predstavo dogajalnega prostora in časa, razvijajo zmožnost slediti dogajanju na več dogajalnih prostorih/časih hkrati, - obnovijo oziroma povzamejo bistvene dogodke, - ugotavljajo, o čem govori književno besedilo (tema), kaj je sporočilo književnega besedila, - razvijajo recepcijsko zmožnost (doživljanje, razumevanje in vrednotenje književnih besedil), tako da se odzivajo na književna besedila v najrazličnejših oblikah, - tvorijo nove domišljijske svetove s podobnima dogajalnim prostorom in časom, kot je v književnme besedilu, - spreminjajo književna besedila – predzgodbe, novi konci, manjkajoči deli, - preoblikujejo krajše književno besedilo v strip ali nasprotno.	Drugi del aplikacije se bo od prvega razlikoval v tem, da bodo učenci polovico vsebine obravnavanega domačega branja tudi programirali. Učenci bodo zastavljeni izziv skušali rešiti preko programskega okolja Scratch, kjer bodo morali realizirati različne naloge, ki se bodo navezovale na vsebino domačega branja. Tako bodo na primer morali nadaljevati zgodbo, podati idejo za drugi del knjige, rekonstruirati prizor iz knjige ...	Učenci bodo morali skozi aktivnosti pokazati tako znanje o domačem branju, ki so ga prebrali, kot tudi znanje programiranja.

Aktivnosti v Scratchu	**Programiranje:** Učenci: - razumejo pojem algoritem, - znajo vsakdanji problem opisati kot zaporedje korakov, - znajo z algoritmom predstaviti preprosto opravilo, - znajo algoritem zapisati s programom, - prepoznajo in znajo odpraviti napake v svojem programu, - so zmožni grafične predstavitve scene (velikost objektov, ozadje, pozicioniranje), - so zmožni sinronizacije dialogov/zvokov, - so zmožni razumeti in realizirati interakcije med liki in objekti, - ...	Učenci programirajo s pomočjo Scratcha, pri tem pa jih aplikacija omeji (npr.: uporabi glavnega junaka in najmanj dva druga lika, uporabi ozadje, ki ti ga omogoča Scratch ...).	Poleg samega izkazanega znanja je pomembno zavedanje, da učenci s tem delom aplikacije krepijo algoritmično razmišljanje. Pomembno je, da lahko učenci prehajajo med posameznimi ravnmi zahtevnosti programiranja in si delo prilagajajo glede na svoje zmožnosti. Znanje učencev mora na tej stopnji zajemati osnovne koncepte programiranja, pri čemer se od njih ne zahteva uporabe zank in vejitev ipd. Gre torej za nižjo raven usvajanja programerskih veščin, glavni cilj pa je, da učenci ponotranjijo pojem spremenljivke, manipulacije z njimi, prehajanje med scenami, pogovore med junaki ...
Tretja triada			
Aplikacija	**Slovenski jezik:** **Domača branja:** - 7. razred: Solzice (Prežihov Voranc) - 8. razred: Lažniva Suzi (Desa Muck) - 9. razred: Princeska z napako (Janja Vidmar) **Učni cilji:** Učenci: - besedila medbesedilno primerjajo in vrednotijo, - prepoznavajo značilnosti socialnega položaja književnih oseb in poskušajo razumeti tudi psihološke in etične lastnosti posamezne osebe, - zaznavajo perspektive več književnih oseb in razumejo njihovo soodvisnost; ugotavljajo kako in kje se to kaže v književnem besedilu, - oblikujejo čutnodomišljijske predstave književnega prostora; ugotavljajo vkateri dogajalni čas je postavljeno dogajanje - opazujejo vzročno-posledična in časovna razmerja med dogodki v besedilu, - kronološko razvrščajo dogodke, tudi kadar gre za analitično oziroma retrospektivno dogajalno zgradbo, - strnjeno in podrobno povzemajo, obnavljajo dogajanje,	V tretji triadi so aktivnosti v aplikaciji podobne aktivnostim iz druge, razlika je v tem, da se poglobi kompleksnost domačih branj, poglobijo pa se tudi učni cilji, ki jih aplikacija uvaja.	

	- izluščijo osrednjo temo besedila - ustvarjajo umetnostno besedilo kot poseben položaj, kar zaznavajo v procesu tvorjenja (po)ustvarjalnega besedila, kadar sami oblikujejo besedilni svet in se pri tem upirajo na svoje (medbesedilne) izkušnje in znanje.		
Aktivnosti v Scratchu	**Programiranje:** Učenci: - znajo v algoritem vključiti vejitev (če) in ponavljanje (zanke), - znajo v programu prebrati vhodne podatke in jih vključiti v program, - znajo izpisovati vrednosti spremenljivk med izvajanjem programa in izpisati končni rezultat, - v program vključijo logične operatorje, - znajo uporabiti pogojni stavek in izvesti vejitev, - razumejo pojem zanke in ga znajo uporabiti za rešitev problema, - izdelajo lastne like, ozadja in druge grafične elemente in jih smiselno uporabijo v svojem programu, - ...	Kompleksnost programerskih nalog se poveča. Učenci bodo v svojo aplikacijo poleg samega programiranja vključili tudi svoje like (ki jih bodo izdelali s programsko opremo za obdelavo grafike), ozadja in druge grafične elemente, navodila pa bodo od njih zahtevala tudi uporabo zank in vejitev.	Učenci izkazujejo podoben tip znanja kot v drugi triadi, le da je stopnjo višje. Pri tem uporabljajo tudi zanke, kompleksnejše pogoje ... Pomembno je, da lahko učenci prehajajo med posameznimi ravnmi zahtevnosti programiranja in si delo prilagajajo glede na svoje zmožnosti.