

Ime projekta: Borisova šola za velike otroke	Avtorici projekta: Saša Ostruh, Maša Prelogar	Trajanje: 2 šolski uri
Predmet/i: matematika, spoznavanje okolja, slovenščina	Učitelj/i: matematike, spoznavanje okolja, slovenščine	Razred: 1. in 2.
Druga predmetna področja, ki jih lahko povežemo (področje in kratka utemeljitev): Naloge slovenščine se navezujejo samo na področje slovenščine. Naloge matematike pa so povezane z nalogami s spoznavanjem okolja, saj otroci matematične oblike iščejo v naravnem okolju.		
Kompetence 21-tega stoletja (kratko opišite)	Kolaboracija: Učenci med seboj ne sodelujejo, predvideno je samostojno delo. Vsak učenec ima med poukom svoje slušalke, da med reševanjem nalog ne motijo drug drugega. Naloge lahko uporabljamo tako pri pouku, kot tudi pri individualnem delu z otrokom (logopedске in specialno pedagoške obravnave).	Kreativnost in inovacija: Otrokova kreativnost se bo pokazala pri nalogah matematike in naravoslovja, kjer bodo morali matematične oblike prepoznati v naravnem okolju.
	Komunikacija: Učitelj na začetku poda navodila učencem o reševanju nalog, kako se igro rešuje in kateri sklop bodo reševali. Učenci med seboj ne sodelujejo, vaje rešujejo samostojno. Pri reševanju nalog otrok dobiva povratno informacijo preko programa. Po potrebi se lahko obrne na učitelja. Komunikacija učitelj-učenec poteka na začetku in po potrebi vmes med nalogami, če učenci potrebujejo pomoč. Učitelj na koncu preveri, koliko nalog jim je uspelo rešiti in naredi tudi evalvacijo.	Reševanje problemov: Učenci se bodo seznanjali z reševanjem problemov tekom reševanja nalog. Probleme bodo reševali skozi igro.

	Kritično razmišljanje: Kritično presojuje, ko ugotavlja, zakaj bi prikazan predmet bil ploven ali neploven v vodi.	Drugo: /
<p>Povzetek projekta (kratko zapišite povzetek: tema, problem, izziv, namen oz cilj, aktivnosti, vloga učencev, vloga učitelja/ev, oblike dela)</p>	<p>Tema projekta je Borisova šola za velike otroke, ki zajema naloge različnih šolskih predmetov (slovenščina, matematika, spoznavanje okolja). Preko igre spoznavajo, se naučijo, utrjujejo in ponavljajo različno snov, ki je v skladu z učnim načrtom prvega in drugega razreda. Delo poteka individualno v razredu, program pa lahko uporabimo tudi pri individualnih urah, kjer bi naloge lahko reševali ob pomoči učitelja (osebe s posebnimi potrebami). Učenci postopoma usvajajo zastavljene cilje. Naloge so prilagojene starosti, z barvnimi poudarki, primerno obliko pisav, privlačno grafiko in glasovnimi vložki. Program zajema naslednje probleme/naloge slovenščine, matematike in spoznavanja okolja. Pri slovenščini učenec rešuje naloge ugank, predloženih zvez ter fonološke analize/sinteze (dopolni manjkajoče črke, črko). Pri matematiki v učilnici išče like različnih barv in oblik, prav take oblike išče tudi v naravnem okolju. Pri naravoslovju prepozna predmete iz različnih materialov in jih uvrsti med plovne ali neplovne. Vloga učitelja je, da na začetku ure poda ustrezna navodila glede na posamezen sklop nalog. Učenci nato samostojno rešujejo naloge na računalniku. Med reševanjem nalog učitelj preverja ali vsi učenci rešujejo pravilne naloge, kako jim gre, ali imajo kakšne težave. Po potrebi lahko tudi pomaga. Otroci povratno informacijo dobijo preko programa, kjer jim program pove ali je njihov odgovor pravilen ali napačen. Ob koncu igre z učenci naredimo še skupno evalvacijo, kje so imeli težave, ali je bilo kaj nerazumljivega, kaj jim je delalo težave itd.</p>	
<p>Končni cilj projekta: Cilj projekta je, da učenci preko računalniške igre na zabaven način utrjujejo snov, ki je skladna z učnim načrtom.</p>		
<p>N A Č R T P R O J E K T A : P R E G L E D stran 2</p>		
<p>Ciljna publika (razred, starost, prilagoditve)</p>	<p>Razred: 1 in 2. razred Starost: 7 let; določene naloge lahko uporabljamo tudi že v prvem razredu (manjkajoča prva črka, uganke, predložne zveze, osnovne matematične oblike). Prilagoditve: prilagojeno je otrokom z različnimi učnimi stili in otrokom s posebnimi potrebami, saj so vprašanja in odgovori zvočno ali vidno opremljeni. Povedi so enostavne, navodila pa so zapisana z velikimi tiskanimi črkami, enako pa tudi odgovori. Prilagojen bo tudi videz igre (kontrast, poravnava, pisava).</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: pripravljajanje – Učitelj otrokom razloži, katere sklope nalog bodo reševali (ali je to slovenščina, matematika, spoznavanje okolja ali več sklopov hkrati). Otroke opozori, da delajo samostojno, če potrebujejo pomoč, pa ga lahko pokličejo. Učitelj že predhodno pripravi računalnike, slušalke in zažene aplikacijo. Priporočeno je, da učitelj pred uporabo didaktične igre tudi ponovi snov in jih pripravi na naloge.</p> <p>Matematika - učitelj ponovi osnovne like Slovenščina – učitelj ponovi predložne zveze in velike tiskane črke Naravoslovje – učitelj ponovi materiale (plastika, papir, steklo)</p> <p>Osrednji del: urjenje – Otroci samostojno rešujejo naloge po prejšnjih navodilih učitelja. Učitelj sproti preverja, kako poteka reševanje. Dinozaver Boris otroke vodi skozi igro. Na začetku jih povpraša po imenu, nato pa jim posreduje nadaljnja navodila za reševanje posameznih nalog.</p> <p>Naloge izbirnega tipa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • slovenščina – uganke, predložne zveze in manjkajoče črke • matematika – prepoznavanje osnovnih likov, prepoznavanje osnovnih likov v predmetih iz naravnega okolja • naravoslovje – prepoznavanje materialov in lastnosti predmetov (plovnost, neplovnost) <p>Po končani nalogi, se lahko vedno vrnemo nazaj na izbiro aktivnosti in lahko izberemo druge naloge.</p> <p>Zaključni del: preverjanje – Učitelj na koncu izvede diskusijo, kjer skupaj z učenci povzame, kakšna je bila vsebina ure, kaj so se novega naučili, kaj so ponovili itd.</p>
<p>Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu (kratko opišite)</p>	<p>Oprema (računalniki 1/št. učencev, tablice, zvočniki ...):</p> <p>- računalniki, slušalke Predviden je računalnik na učenca, delo poteka samostojno.</p> <hr/> <p>Materialni viri:</p> <p>/</p> <hr/> <p>Programska oprema:</p> <p>- Scratch - Inkscape</p> <hr/> <p>Drugo: /</p>

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
SLOVENŠČINA			
Reševanje ugank glede na predmete v učilnici. -individualno	<ul style="list-style-type: none"> - ugotavljanje pomena dane povedi, zveze povedi (razumevanje) 	Učenec pravilno prepozna in ugotovi, kateri predmet opisuje uganka. Učenec poišče in klikne na predmet za katerega misli, da je pravilen.	Učenec pri vsaki nalogi – vprašanju takoj dobi povratno informacijo, izve ali je nalogo pravilno rešil. Povratna informacije je lahko vidna ali zvočna.
Reševanje vaj predložnih zvez. -individualno	<ul style="list-style-type: none"> - razvijanje orientacije v prostoru - opazovanje predmetov na sliki ter izražanje njihovega položaja s pravilnim predlogom (uporaba) 	Učenec opazuje predmete v prostoru. Na izbiri dobi dva zapisa s predlogoma, ki izražata položaj predmeta v prostoru. Učenec klikne na zapis, za katerega meni, da je pravilen.	Učenec pri vsaki nalogi – vprašanju takoj dobi povratno informacijo, izve ali je nalogo pravilno rešil. Povratna informacije je lahko vidna ali zvočna.
Reševanje vaj fonološke analize/sinteze (manjkajoče črke). -individualno	<ul style="list-style-type: none"> - usvajanje pravilnega vrstnega reda glasov v besedi - utrjevanje uporabe velikih tiskanih črk (poznavanje, razumevanje, uporaba) 	Učencu se prikažejo slike in besede predmetov, ki so na sliki. Pod besedo se mu prikažejo predlogi manjkajočih črk. Učenec klikne na tisti okenček za katerega meni, da je pravilen. Manjkajoče črke so lahko na začetku, sredini ali na koncu. Manjkajoča črka je lahko ena ali več.	Učenec pri vsaki nalogi – vprašanju takoj dobi povratno informacijo, izve ali je nalogo pravilno rešil. Povratna informacije je lahko vidna ali zvočna.
MATEMATIKA			
Prepoznavanje likov in iskanje le-teh v drugih predmetih. -individualno	<ul style="list-style-type: none"> - prepoznajo, opišejo in poimenujejo geometrijske like (poznavanje, razumevanje, uporaba) 	Učenci prepoznavajo osnovne like (kvadrat, trikotnik, pravokotnik, krog) in razvrščajo predmete glede na podobnost osnovnim likom.	Učenec pri vsaki nalogi – vprašanju takoj dobi povratno informacijo, izve ali je nalogo pravilno rešil. Povratna informacije je lahko vidna ali zvočna.

SPOZNAVANJE OKOLJA			
<p>Iskanje predmetov, ki spadajo pod določeno skupino materialov. -individualno</p>	<p>- poznajo in prepoznajo različne vrste materialov (poznavanje, uporaba)</p>	<p>Učenci prepoznajo predmete, ki so iz stekla, lesa, in plastike in nanje kliknejo kot zahteva naloga.</p>	<p>Učenec pri vsaki nalogi – vprašanju takoj dobi povratno informacijo, izve ali je nalogo pravilno rešil. Povratna informacije je lahko vidna ali zvočna.</p>
<p>Ugotavljanje plovnosti oziroma neplovnosti materialov. -individualno</p>	<p>- znajo razlikovati snovi ter jih razvrščati po njihovih lastnostih (npr.: plovnost) (vrednotenje)</p>	<p>Učenci v pravokotni okvir »vlečejo« sprva predmete, za katere menijo, da so plovni in nato enako tudi za neplovne.</p>	<p>Učenec pri vsaki nalogi – vprašanju takoj dobi povratno informacijo, izve ali je nalogo pravilno rešil. Povratna informacije je lahko vidna ali zvočna.</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)
Usklajevanje teme	13.10. 2014– 20.10.2014	1h skupnega usklajevanja
Pregled učnih načrtov prvega in drugega razreda za matematiko, naravoslovje in slovenščino	27.10.2014	2h
Predstavitev načrta sošolcem	3. 11. 2014	10 min
Izdelava nalog v programu – Inkscape in Scratch	27.10.2014 – 24. 11.2014	50 h na študentko
Dokumentiranje in navodila za učitelje	24.11. 2014 – 8.12.2014	5 h na študentko
Oblikovanje spletnega mesta in objava gradiva – samostojno, refleksija	8.12. 2014 – 15. 12. 2014	2 h na študentko
Priprava na predstavitev projekta	15.12. do predstavitve	1 h na študentko
Metode reflektiranja (kako boste spremljali potek vašega dela)	Načrt najinega dela: <ul style="list-style-type: none"> - 27.10.: do takrat pregled literature, učnih ciljev in ustrezne programske opreme, izpolnjevanje obrazca za načrtovanje projekta - 24. 11.: do tega časa izdelava naloge v programu Inkscape in Scratch in jih pregledava - 8.12.: do tega časa dokumentirava in napiševa navodila za učitelje, jih pregledava - 14.12.: oblikujeva spletno mesto in objaviva gradivo 	
	Diskusija Med seboj ves čas sodelujeva, se usklajujeva, upoštevava druga drugo in se dopolnjujema. Naloge sestavljava skupaj in jih ocenjujema iz dveh različnih strok, iz razrednega pouka in logopedije.	
	Drugo: /	