

## **NAVODILA ZA UČITELJE**

### **Kratek opis projekta, aktivnosti:**

V okviru predmeta IKT v izobraževanju sva izdelali računalniško igro »Učenec v prometu« (s programom Scratch), ki je namenjena predvsem učencem 1. razreda razredne stopnje. Učenec spremlja učenko Elo na poti v šolo. Igra je namenjena, ali usvajanju nove snovi, ali utrjevanju snovi (promet). Poleg tega, da učenec na poti spozna prometne znake, pravila prometa, hkrati razvija tudi cilje z drugih predmetnih področij (slovenščina, matematika). Pri matematiki spoznava geometrijske like in jih poveže s prometnimi znaki. Hkrati tudi pokaže razumevanje količin za dolžino. V sklopu slovenščine pa razvija slušno in vidno razločevanje. Učenec ves čas razvija orientacijo v prostoru in na sebi. Igra je primerna tudi za otroke s posebnimi potrebami, saj je opremljena tako z besedilom kot tudi z zvokom (vidno in slušno). Upoštevali sva tudi kontraste ozadja in črk (črno/belo) v igri. Osredotočili sva se tudi na črke p, b, t in s, š, c, ki otrokom z disleksijo delajo največje težave. Na koncu z igro spomin na kratko ponovijo, kaj so se naučili tekom reševanja te igre.

### **Pogoji za uporabo računalniške igre:**

Za uporabo računalniške igre potrebuje vsak učenec svoj računalnik z dostopom do interneta. Vsak učenec tudi potrebuje svoje slušalke. Učenec za reševanje igre porabi okoli 30–35 minut, kar je odvisno od vsakega posameznega učenca. Po koncu računalniške igre se lahko učitelj z učenci pogovori, da razrešijo morebitne nejasnosti in poglobijo znanje. Igro lahko učenec rešuje brez predznanja o prometu ali pa že takrat, ko ima določeno znanje o prometu.

### **Navodila za učitelje:**

Igro »Učenec v prometu« lahko učitelj uporabi pri obravnavi nove snovi ali pri utrjevanju nove snovi (promet). Na začetku učitelj preveri, če ima vsak učenec svoj računalnik (tudi, če je omogočen internetni dostop) in da ima vsak učenec svoje slušalke. Na začetku jim poda navodilo, da bodo učenci spremljali učenko Elo na poti v šolo in pri tem reševali naloge. Pove in poskrbi, da ima vsak učenec vklopljene slušalke in da le-te delujejo. Na začetku igre učencem pomaga in pokaže, katero tipko morajo pritisniti, da dobijo presledek in jim pomaga, če ima kdo težave s pisanjem na tipkovnico. Učencem

tudi pokaže, s katero tipko morajo klikati (na miški: desni ali levi klik), da lahko rešujejo nalogo in katero tipko na tipkovnici morajo pritisniti, da bodo lahko pisali z velikimi tiskanimi črkami. Poda znak za začetek reševanje igre, da vsi učenci istočasno pričnejo. Ko učenci rešujejo igro, učitelj pomaga učencem, če česa ne razumejo ali česa ne znajo. Hodi po razredu in gleda, kako učenci napredujejo. Ko vsi učenci zaključijo z reševanjem, se lahko z učenci pogovori o igri (o nejasnostih, ki so se pojavile; kaj so si zapomnili; kaj jim je bilo všeč, kaj ne ...) in na ta način preveri njihovo razumevanje same igre (tega, kar so se naučili). Z učenci si lahko na koncu tudi pogledajo posnetek pravilnega prečkanja ceste in tako poglobijo znanje.

**Učni cilji, ki jih učenci usvajajo:**

- 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

**Možnosti razširitve:**

Učitelj, ki se odloči za najino igro, lahko igri doda dodatne naloge v povezavi s prometom (spoznavanje okolja) in tudi v povezavi z drugimi predmeti. Na koncu lahko doda še kakšno nalogo za preverjanje učenčevega znanja. Poleg reševanja te igre, lahko učitelj učencem pripravi tudi posnetek pravilnega prečkanja prehoda za pešce, s kakšnim drugim programom. Npr. <https://www.youtube.com/watch?v=Htr-SMmP5uM> (pridobljeno, 15. 12. 2014) in <https://www.youtube.com/watch?v=IX5twws DLc> (pridobljeno, 15. 12. 2014), ki učence pouči o tem, kako pravilno prečkamo cesto.