

NAVODILA ZA UČITELJE

Kratek opis projekta, aktivnosti:

V okviru predmeta IKT v izobraževanju sva izdelali računalniško igro »Borisova šola za velike otroke«, ki povezuje cilje in vsebino za učence 1. in 2. razreda razredne stopnje. Najini osrednji predmeti so slovenščina, matematika in spoznavanje okolja. Pri slovenščini učenci rešujejo uganke, posameznim predmetom vstavljajo manjkajoče črke in se igrajo s predlogi. Pri matematiki je osrednja tema prepoznavanje geometrijskih likov, pri naravoslovju pa se poigrajo s prepoznavanjem materialov različnih predmetov in njihovimi lastnostmi (plovnost, neplovnost). Cilj programa je torej spoznavanje, utrjevanje in ponavljanje različnih področij predmetov matematike, slovenščine ter spoznavanje okolja. Program otrokom nudi utrjevanje snovi preko različnih kanalov (slušni, vidni).

Pogoji za uporabo računalniške igre:

Igre so namenjene predvsem utrjevanju snovi pri slovenščini, matematiki in spoznavanju okolja. Učitelj lahko uporabi le en predmet ali vse. Izbere lahko tudi različne učne teme, glede na to, kaj so obravnavali. Naloge so zasnovane tako, da učenca na zabaven način pripeljejo do posameznih ugotovitev. Igre lahko uporabi takrat, ko učenec že ima osnovno znanje o posamezni temi. Za reševanje nalog pri posameznem predmetu učenec potrebuje približno 30 minut časa, zadnjih 15 minut pa je priporočljivo uporabiti za evalvacijo z učenci. Potrebna je računalniška učilnica, kjer bo imel vsak učenec svoj računalnik in slušalke.

Navodila za učitelje:

Igra »Borisova šola za velike otroke« je namenjena učencem, ki si želijo utrditi snov treh predmetov, in sicer matematike (geometrijski liki), slovenščine (predlogi, uganke in iskanje manjkajočih črk posameznih predmetov) ter spoznavanje okolja (različni materiali in plovnost predmetov). V vzgojno-izobraževalni proces jo lahko vključimo skupaj s klasičnim poučevanjem, po ali med obravnavo snovi. Zaželeno je, da se pred igro izvede uvodna ura,

pri kateri se z učenci pri matematiki ponovi osnovne značilnosti posameznih likov (trikotnik, kvadrat, pravokotnik, krog). Pri spoznavanju okolja se ponovijo vrste materialov (steklo, papir, plastika) in lastnosti predmetov (plovnost, neplovnost), pri slovenščini pa predlogi in poznavanje velikih tiskanih črk. Pomembno je, da otroci poznajo vse velike tiskane črke in njihov zapis.

Delo poteka individualno. Med reševanjem nalog je priporočljivo, da učitelj preverja, ali vsi učenci rešujejo naloge, kako jim gre in ali imajo kakšne težave. Po potrebi jim lahko tudi pomaga.

Poučevalna igra se igra s tipkovnico in pomočjo računalniške miške. V igri je poskrbljeno za privlačno grafiko, dober kontrast in zanimive teme, kar deluje motivacijsko na učenca. Pred uro je treba poskrbeti, da so vsi računalniki pripravljene, na tipkovnici morajo biti vklopljene velike tiskane črke in aplikacija. Pomembno je, da učitelj pri posredovanju navodil na začetku poudari, da naj navodila učenci dobro poslušajo do konca, šele nato izberejo igro ali kliknejo na pravilni odgovor, drugače se lahko zvočni posnetki prekrivajo.

Ob koncu igre se z učenci izvede evalvacija, v okviru katere se z njimi pogovori o tem, kje so imeli težave, kaj jim bilo všeč in kaj ne, hkrati pa se ugotovi, katere stvari so si zapomnili in kaj so se naučili novega.

Učni cilji, ki jih učenci usvajajo:

- ugotavljajo pomen dane povedi, zveze povedi (uganke)
- razvijajo orientacijo v prostoru
- opazujejo predmete na sliki ter izražajo njihov položaj s pravilnim predlogom
- usvajajo pravilni vrstni red glasov v besedi
- utrjujejo uporabo velikih tiskanih črk
- prepoznajo in poimenujejo geometrijske like
- poznajo in prepoznajo različne vrste materialov (steklo, papir, plastika)
- pravilno razvrščajo snovi glede na njihove lastnosti (plovnost, neplovnost)
- utrjujejo logično mišljenje in sklepanje
- se seznanjajo z uporabo IKT, miselnih, praktičnih in socialnih veščin za raziskovanje različnih problemov

Možnosti razširitve:

Oblikovali sva osnovno obliko najine igre, možnih je še veliko izboljšav. Naloge lahko nadgradimo, na primer dodamo več materialov pri nalogi prepoznavanje materialov, enako lahko razširimo tudi nalogo, kjer otroci pravilno razvrščajo predmete glede na njihove lastnosti. Velikim tiskanim črkam lahko dodamo tudi male tiskane črke, nato pa naloge enako stopnujemo (manjka samo ena črka, manjka več črk).