

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

stran 1

<b>Ime projekta:</b> V KRALJESTVU ŽIVALI	<b>Avtorja/i</b> Sara Kumprej Mojca Debeljak	<b>Trajanje:</b> 45 min
<b>Predmet/i:</b> slovenščina	<b>Učitelj/i:</b> 1	<b>Razred:</b> 2.

**Druga predmetna področja, ki jih lahko povežemo** (področje in kratka utemeljitev):

1. računalništvo: za izvajanje igre potrebuje učenec računalnik in slušalke
2. spoznavanje okolja: glavna tema igre so živali; učenec skozi igro spozna posamezne kontinente in njihove značilnosti

<b>Kompetence 21-tega stoletja</b> (kratko opišite)	<b>Kolaboracija</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Igra je zasnovana tako, da vsak učenec dela individualno z računalnikom. Delo poteka samostojno. Igro lahko poleg učitelja uporabi tudi logoped ali specialni pedagog (tekem individualne obravnave).</li> </ul>	<b>Kreativnost in inovacija</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Uporaba in vpenjanje IKT v poučevanje tako, da je le to organizacijsko, tehnično in vsebinsko prilagojeno učnemu procesu in pouku.</li> </ul>
	<b>Komunikacija</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Učitelj predstavi na začetku potek ure, poda navodila za igro. Učenec igro rešuje samostojno. O uspešnosti odgovora pri določeni aktivnosti je učencu dana takojšnja povratna informacija. Če potrebuje dodatno pomoč, se lahko obrne na učitelja. Konec ure učitelj naredi evalvacijo z učenci.</li> </ul>	<b>Reševanje problemov</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Spodbujanje samostojnega reševanja problemov tekom igre.</li> </ul>
	<b>Kritično razmišljanje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Poznavanje in zmožnost kritične uporabe IKT. Učitelj mora biti dobro seznanjen z didaktično IKT opremo, jo večje uporabljati pri delu z učenci. Kritično mora presojeti njeno didaktično vrednost,</li> </ul>	<b>Drugo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kot predpogoj so potrebna osnovna znanja o informacijsko-</li> </ul>

	projekt pa smiselno vključevati v pouk.	komunikacijski tehnologiji.
<b>Povzetek projekta</b> (kratko zapišite povzetek: tema, problem, izziv, namen oz cilj, aktivnosti, vloga učencev, vloga učitelja/ev, oblike dela)	<b>Osrednja tema</b> igre V kraljestvu živali je fonološko zavedanje, namenjena učencem drugega razreda. Učenec preko branja in reševanja nalog trenira sposobnost razlikovanja glasov v jeziku in njegovih sestavnih delih (besedah, povedih). <b>Aktivnost:</b> Vsak učenec ima svoje slušalke in računalnik, na katerem je naložena igra V kraljestvu živali. Učenec se sprehaja po kontinentih, ki zajemajo naslednje naloge: razločevanje dolžine besed, razčlenjevanja besed na zloge in glasove, število besed v povedi, poslušanje, ter razumevanje krajših pisnih vsebin. Učencu se ob vsaki nalogi daje sprotne povratne informacije. Igra se konča, ko učenec reši naloge na vseh kontinentih. <b>Vloga učencev in oblika dela:</b> Učenec individualno preko vida in sluha sledi navodilom na računalniku. Pri zapletu mu je na voljo učitelj, ki ga usmeri in mu nudi pomoč. <b>Vloga učitelja:</b> Na začetku naredi uvod v igro, poda ustrezna navodila. Nato kroži po razredu in nadzoruje samo reševanje učencev, po potrebi nudi pomoč. Ko končajo vsi učenci, sledi evalvacija o težavnosti in zanimivosti igre.	
<b>Končni cilj projekta:</b> Urjenje sposobnosti fonološkega zavedanja.		
<b>N A Č R T P R O J E K T A : P R E G L E D</b>		
stran 2		
<b>Ciljna publika</b> (razred, starost, prilagoditve)	<b>Ciljna publika:</b> učenci 2. razreda <b>Starost:</b> 7-8 let <b>Prilagoditve:</b> Večina navodil in povratnih informacij so zapisana kratko, jasno, z velikimi tiskanimi črkami, primerna za počasnejše in hitrejše bralce.	

<p><b>Didaktične etape</b> (uvodni del: uvajanje ali pripravljajanje, osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali vadenje, zaključni del: urjenje, ponavljanje, preverjanje)</p>	<p><b>Uvodni del:</b> Učitelj pelje učence v računalniško učilnico, kjer dobi vsak svoj računalnik in slušalke. Poda navodila, kje se igra na namizju nahaja. Opozori učence, da bo delo potekalo samostojno, individualno. Pove, da se bo igra navezovala na znanje slovenščine in da se s klikom na zeleno zastavico igra prične.</p> <p><b>Osrednji del:</b> Učenci samostojno igrajo igro, sledijo navodilom, se sprehajajo po kontinentih. Podana jim je takojšnja povratna informacija o pravilnosti odgovora. Učitelj kroži med učenci in jim po potrebi nudi pomoč.</p> <p><b>Zaključni del:</b> Ko vsi končajo, učitelj naredi evalvacijo z učenci (težavnost igre, zanimivost, kaj so se novega naučili).</p>
<p><b>Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu</b> (kratko opišite)</p>	<p>Učitelj se mora dogovoriti za računalniško učilnico, v kateri bo imel vsak učenec na voljo svoje slušalke in računalnik, na katerem bo naložena igra V kraljestvu živali.</p> <p>Materialni viri:/</p> <p>Programska oprema: Program Scratch Program GIMP</p> <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
Katera beseda je daljša?	Urjenje razločevanja dolžine besed.	1. Na sliki sta dve živali. Navodilo: katera beseda je daljša, bik ali pikapolonica? Učenec klikne z miško na pravilno žival. 2. Naloga se stopnjuje tako, da je na sliki več živali.	Učenec dobi po kliku takojšnjo povratno informacijo o pravilnosti odgovora.
Koliko črk ima beseda.	Urjenje števila črk v besed.	Igra spomin. Učenec odkrije žival/stvar, jo poimenuje, prešteje število črk v besedi, ter poišče ustrezno število.	Učenec dobi po kliku takojšnjo povratno informacijo o pravilnosti odgovora.
Razčlenjevanje besed na zloge.	Urjenje razločevanja besed na zloge.	Na ekranu se pokaže beseda. Učenec jo prebere. Navodilo: Iz koliko zlogov je sestavljena beseda. Primer: Žaba, ža-ba -> 2 zloga.	Učenec dobi po kliku takojšnjo povratno informacijo o pravilnosti odgovora.
Glas v besedi.	Urjenje glaskovanja.	Na sliki bo več živali. V kotu se pojavi črka. Učenec klikne na tisto žival, ki se začne ali konča na to črko. Primer: K -> krava	Učenec dobi po kliku takojšnjo povratno informacijo o pravilnosti odgovora.
Preberi in odgovori.	Urjenje razumevanja.	Učenec prebere opis. Na ekranu klikne z miško na tisto žival/stvar, ki ustreza opisu. Primer: Je majhna, siva in ima dolg rep. (miška)	Učenec dobi po kliku takojšnjo povratno informacijo o pravilnosti odgovora.
Koliko besed ima poved?	Urjenje preštevanja besed v povedi.	Učenec prebere poved in prešteje število besed v njej.	Učenec dobi po kliku takojšnjo povratno informacijo o pravilnosti odgovora.
Katera žival se oglašča?	Urjenje slušne pozornosti.	Učenec klikne na ikono "zvočnik" in posluša zvok. Na podlagi slišane klikne na ustrezno žival.	Učenec dobi po kliku takojšnjo povratno informacijo o pravilnosti odgovora.

# 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, načrt (iskanje aktivnosti, programa, usklajevanje z učnim načrtom)	Do 10.11.2014	6 ur
Priprava nabora nalog	Do 20.11.2014	4 ure
Umestitev nalog v program Scratch	Do 15.12.2014	80 ur
Preverjanje igre	Do 20.2.2014	4 ure
Dopolnitev načrta projekta	Do 20.2.2014	2 uri
Navodila za učitelje	Do 20.2.2014	2 uri
Oblikovanje spletnega mesta	Do 22.2.2014	2 uri
Predstavitev projekta	5.1.2015	1 ura
<b>Metode reflektiranja</b> (kako boste spremljali potek vašega dela)	<b>Dnevnik dela:</b> Do decembra spoznati program Scratch, po potrebi se obrnit po pomoč.	
	<b>Diskusija</b> Izbira aktivnosti, za katero sva bili obe zainteresirani. Medsebojno sva sodelovali in se dopolnjevali.	
	<b>Drugo</b> /	