**NAVODILA ZA UČITELJE, STARŠE**

**Kratek opis projekta, aktivnosti**

Pri predmetu IKT v izobraževanju sva izdelali računalniško animacijo in naloge, ki so vezane na to animacijo. V naloge so vključeni cilji in vsebine 2. razreda OŠ, primerni pa so tudi za ponavljanje in nadgradnjo v višjih razredih, preden začnemo z obravnavo časovnih in vzročno-posledičnih zvez. Računalniška igra je prav tako primerna za 4. razred nižjega izobrazbenega standarda. Predmet, na katerega sva se osredotočili, je slovenščina. Učenec skozi animacijo in z na njo vezanimi nalogami usvaja rabo časovnih prislovov *najprej, potem, nazadnje* in določa zaporedje dogodkov. Program od otroka zahteva tudi, da soustvarja animacijo (naredi svoj konec zgodbe) tako, da je vključena tudi likovna umetnost. V drugem delu določi vmesni dogodek in zapiše zgodbo ob nizu sličic. Končni cilj projekta je, da se učenci samostojno urijo v urejanju dogodkov v zaporedje z uporabo časovnih prislovov *najprej, potem in nazadnje*, preoblikujejo konec zgodbe tako, da naredijo strip in napišejo zgodbo ob nizu sličic.

**Pogoji za uporabo računalniške igre**

Za izvedbo ure potrebujemo računalniško učilnico za 2 šolski uri. Priporočljivo je, da se vse naloge izvedejo v enem sklopu. V primeru, da tega zaradi prevelike zasedenosti računalniške učilnice ni mogoče izvesti, lahko učitelj učni sklop razdeli na dva dela. Program učencem namreč omogoča, da se vedno znova vrnejo na animacijo, iz katere izhaja večina nalog. Učenec za uporabo programa potrebuje računalnik in slušalke. S programom torej otrok spoznava, utrjuje, uporablja in ponavlja učni sklop pri slovenščini. Naloge učenca na zanimiv in zabaven način vodijo do pravilne rešitve in novega znanja. Igre lahko uporabimo tako pri usvajanju snovi, kot tudi pri utrjevanju in uporabi že pridobljenega znanja.

**Navodila za učitelje**

Učitelj mora na začetku, glede na sposobnosti, učencem razložiti uporabo računalniškega programa. Pomembno je, da gre, preden se odloči za uporabo programa, skozi igre, si jih ogleda in oceni, ali je katera prezahtevna za trenutni nivo znanja računalništva učencev. Tako tudi učence lažje vodi ob morebitnih težavah. Projekt Naprej, potem, nazadnje je namenjen usvajanju in utrjevanju snovi pri slovenščini. Vse naloge so podkrepljene tudi zvočno, tako da so primerne tudi za učence, ki niso vešči branja in za učence s posebnimi potrebami.

Spodaj na spletni strani je povezava do spletne strani, kjer se nahajajo aktivnosti. Učenci naj odprejo to spletno stran. Naloge in animacije so razporejene ena pod drugo. Vsaka je tudi poimenovana, tako da jih učenec v igri takoj najde.

Prvi del nalog izhaja iz animacije. Učenec si mora čim bolje zapomniti vrstni red dogodkov in nato rešiti naloge, ki od njega zahtevajo znanja na različnih nivojih. Učenec se lahko v katerem koli delu tematskega sklopa vrne na prvotno animacijo. Vse naloge lahko učenci rešujejo individualno in samostojno. V kolikor učitelj predvidi, da je za učence programska oprema prezahtevna za samostojno delo lahko prilagodi način dela v dvojice ali skupinsko delo. Med uro je dobro, da učitelj večkrat preveri ali učenci še rešujejo naloge in ali potrebujejo pomoč. Priporočljivo je, da jim ob težavah pomaga. Pred uro mora učitelj preveriti ali delujejo vse tipkovnice, slušalke in računalniške miške, saj jih otrok potrebuje za igranje računalniške igre. Računalniške igre so za otroke zelo velik motivacijski dejavnik, zato jih je priporočljivo vsake toliko vključiti v učne ure. Pri izdelavi igre sva se potrudili, da je le ta vizualno čim bolj privlačna za učence, saj jih to še dodatno motivira.

Zadnjo aktivnost v prvem delu, preoblikovanje konca zgodbe, lahko izvedemo tudi brez računalnika, v kolikor učitelj presodi, da še ne poznajo dovolj programa Slikar, ki je podoben programu, ki sva ga uporabili midve.

Drugi del tematskega sklopa je nadgradnja prvega sklopa in je primeren tudi za višje razrede. Učenci pri prvi nalogi določijo vmesni dogodek, pri drugi nalogi pa napišejo v zvezek zgodbo ob nizu sličic. Ta del se lahko uporablja samostojno ali pa kot nadaljevanje prvega dela. Priporočljivo je, da se v 2. razredu sklopa obravnavata zaporedoma.

**Učni cilji, ki jih učenci usvajajo**

Učenci:

* se seznanjajo z uporabo IKT, miselnih, praktičnih in socialnih veščin za raziskovanje različnih problemov,
* opazujejo dogodek ter izražajo njegova dejanja glede na čas sporočanja s časovnimi prislovi *najprej/potem/nazadnje*,
* sličico povežejo z njenim opisom,
* predvidijo in oblikujejo nadaljevanje dogodka,
* utrjujejo logično mišljenje in sklepanje,
* razvijajo pozornost in koncentracijo,
* tvorijo zgodbo ob nizu sličic,
* razvijajo pravopisno zmožnost,
* razvijajo koncept časa,
* sledijo in razumejo navodila.

**Možnosti razširitve:**

Možnosti za izboljšave in razširitve je pri najini igri veliko. Naloge je mogoče nadgraditi in dopolniti. Kot sva omenile že zgoraj, lahko dodamo še nalogo za višje razrede pri obravnavi časovnih in vzročno-posledičnih zvez. Vse naloge so tudi podkrepljene z zvočnimi navodili, zato je v višjih razredih možno izklopiti zvok. Animacije so zelo velik motivacijski dejavnik, ki jih je mogoče uporabiti tudi pri drugih predmetih.