

## **OSNOVNA ŠOLA ŠMARJE - SAP**

Ljubljanska cesta 49

1293 Šmarje - Sap

OID: E10230885

Številka sporazuma: 20-101-075775

Številka zadeve: KA1-SE-72/20

KA101 Mobilnosti posameznikov na področju izobraževanja in usposabljanja

### **Projekt UČENJE JE (LAHKO) IGRA**

#### **ANALIZA UČNEGA NAČRTA**

#### **Za potrebe priprave na mobilnost**

(Intelligent Assessment and Evaluation v Droghedi, Irska)

V okviru projekta Učenje je (lahko) igra se učiteljici razrednega pouka Metka Anžič in Lara Lipnik pripravljava na obisk strukturiranega tečaja z naslovom Intelligent Assessment and Evaluation v Droghedi na Irskem.

Izvedba mobilnosti vključuje: aktivnosti priprave (analiza UN, analiza mnenja učencev), mobilnost (6 dni), evalvacija in diseminacija po oblikovanem načrtu.

Program 6 dnevne mobilnosti tečaja:

Prvi dan: Uvod v tečaj in določanje ciljev

- Predstavitev programa in ciljev, spoznavne aktivnosti, oblikovanje skupin.
- Predstavitve partnerskih šol.

- Pregled teorij ocenjevanja v vsakodnevni realnosti udeležencev in diskusija o skupnem imenovalcu ocenjevanja v okviru evropskih zakonov.

#### Drugi dan: Rezultati

- Na podlagi študij primerov in preprostih konkretnih primerov se bomo naučili določiti cilje, ki jih želimo doseči in vrednotiti.
- Spoznali bomo kako uporabljati sheme samoocenjevanja in vrstniškega ocenjevanja, ki vključuje otrokovo lastno vrednotenje s pomočjo igre, igre vlog in oprijemljivih nagrad.

#### Tretji dan: Ključne kompetence

- Ključne kompetence nam pomagajo opredeliti in vrednotiti sposobnosti, ki jih mora otrok razviti. Kako jih lahko uskladimo z zahtevami učnega načrta in ocenjevanja znanja?

#### Četrti dan: Komunikacija

- Celoten proces vrednotenja znanja mora biti pregleden in dosegljiv od samega začetka.
- Diskusija o tem, kako seznaniti starše in ključne deležnike s cilji in postopki ocenjevanja znanja.

#### Peti dan: Bodimo ustvarjalni

- Udeleženci tečaja bomo oblikovali in zapisali projekt o tem, kako bomo vključili pridobljeno znanje v naše delo.
- Oblikovali bomo svoj nabor meril, ki ga bomo lahko uporabili pri delu v domači šoli.

#### Šesti dan: Zaključek tečaja in kulturne dejavnosti

- Pregled pridobljenih kompetenc, povratne informacije in diskusija;
- Podelitev potrdil o udeležbi tečaja;
- Kulturne dejavnosti: Izlet in druge zunanje kulturne dejavnosti.

Glavni cilj strukturiranega tečaja je izdelati shemo samoocenjevanja in medvrstniškega ocenjevanja, ter oblikovati merila za formativno ocenjevanje dosežkov, z željo spremeniti negativen odnos do ocenjevanja. V procesu ocenjevanja naj se vključijo tudi starši. Ocenjevanje naj postane del sprotnega otrokovega napredka in pozitivnega odnosa do usvajanja znanja.

Pri izdelavi kriterijev vrednotenja dosežkov je pomemben širši pogled na vrednotenje in ocenjevanje v tujih šolskih sistemih ter izmenjava primerov dobre prakse, kar omogoči izmenjava učiteljev partnerskih šol (mobilnost).

Pri projektu se osredotočava na tematski sklop Prostor iz predmeta Spoznavanje okolja in je del učnega načrta v prvem in drugem razredu osnovne šole.

V nadaljevanju so navedeni cilji in vsebine iz učnega načrta za 1. in 2. razred osnovne šole, ki jih bova podrobneje analizirali in vključili v projekt.

#### Tematski sklop: PROSTOR

<b>Učenci:</b>	
<b>1. razred</b>	<b>2. razred</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• spoznajo okolico šole in poti v šolo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spoznajo možnosti za orientacijo v okolju (glede na znane objekte)</li> <li>• poznajo značilnosti domačega kraja ali soseske (ustanove)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• uporabijo temeljne pojme v zvezi s pokrajinskimi značilnostmi okolice šole (zadaj, spredaj, levo, desno, zgoraj, spodaj)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vedo, da so pokrajine po svetu in pri nas različne,</li> <li>• spoznajo načine predstavljanja geografskega okolja (peskovnik, zemljevid, globus),</li> </ul>
<b>Vsebine:</b>	
Orientacija v prostoru Domači kraj	Osnovni geografski pojmi: hrib (hribovje), gora (gorovje), ravnina, dolina, reka, potok, morje, cesta, železnica, obdelovalne

	površine (polje, njiva, travnik, sadovnjak), gozd, puščava idr.
--	--

Pri načrtovanju projekta sva upoštevali tudi prednostna področja Erasmus+ programa (2014 – 2020):

- Učenje je (lahko) igra.
- Projektno sodelovanje za inovacije in izmenjavo dobrih praks.
- Omogočanje zaposlenim na področju izobraževanja strokovni in osebni razvoj ter s tem vplivati na dvig kakovosti sistemov izobraževanja.

V okviru projekta Učenje je (lahko) igra, bi bilo smiselno narediti analizo potreb in v skladu z rezultati, spodbujati k:

- uporabi igre kot sredstva (samo)vrednotenja dosežkov,
- uvajanju inovativnih metodologij za motiviranje, poučevanje, preverjanje in podajanje povratne informacije skozi igro in s pomočjo IKT,
- vključevanje projektov šole v eTwinning.

Lara Lipnik, učiteljica

Metka Anžič, učiteljica

## **OSNOVNA ŠOLA ŠMARJE - SAP**

Ljubljanska cesta 49

1293 Šmarje - Sap

OID: E10230885

Številka sporazuma: 20-101-075775

Številka zadeve: KA1-SE-72/20

KA101 Mobilnosti posameznikov na področju izobraževanja in usposabljanja

### **Projekt UČENJE JE (LAHKO) IGRA**

#### **MNENJA UČENCEV**

Učiteljica: Lara Lipnik

Razred in oddelek: 1. a

Tema: Mnenja učencev o uvajanju igre v učno uro

Datum: 11. 5. 2021

Proces učenja v prvem razredu bazira na igri, saj se otroci skozi njo ogromno naučijo, hkrati pa je to metoda, s katero najlažje na prijeten in prijazen način učencem približamo učenje. Velikokrat po koncu pouka slišim od učencev »učiteljica, saj mi se pa danes nismo nič učili, ker nismo ničesar zapisali v zvezek«. Pri predmetih kot so spoznavanje okolja in glasba se včasih res zgodi, da ničesar ne zapišemo v zvezek, saj učenje poteka preko pogovora in igre. Ravno pri teh predmetih je učenje skozi igro najlažje, zato v nadaljevanju sledi nekaj primerov, ki smo jih izvedli pri pouku in pa končna evalvacija, kaj učenci menijo zakaj je igra pri pouku dobra ter katere igre so jim všeč.

- Spoznavanje sošolcev, spoznavna igra

#### NAJ SE PRESEDE TISTI, KI ...

Učenci sedijo v krogu na stolu. V krogu je en stol manj, kot je vseh učencev v razredu, saj eden izmed učencev stoji na sredini kroga. Ta govori: »Naj se presede tisti, ki ...« in pove eno lastnost. Lahko je karkoli npr.: naj se presede tisti, ki: ima rumeno majico; ki rad je čokolado; ki rad poje; ima eno sestrico in tako naprej. Cilj je, da učenec iz sredine kroga zasede mesto na stolu in eden izmed sošolcev ostane brez stola oziroma se igra nadaljuje. Medtem ko se otroci igrajo, hkrati spoznavajo sebe in svoje sošolce ter se na tak način povežejo med seboj.

- Prepoznavanje čustev, prepoznavajo situacije, v katerih občutijo določena čustva, razmišljajo o tem, kaj počnejo, kadar občutijo določeno čustvo



#### KARTICE Z OBRAZI

Učitelj pripravi kartice z narisanim obrazom, ki izražajo določena čustva, npr. veselje, žalost, jeza, strah, ... Kartic naj bo toliko, kolikor je učencev. Učitelj narobe obrnjene kartice položi na mizo, prvi učenec vleče kartico in pove, katero čustvo je prikazano. Nato učitelj postavi učencu vprašanje, zakaj misli, da je ta oseba žalostna, vesela... kaj se je zgodilo. Igro lahko razširite še z dodatnimi vprašanji: »Kdaj se ti počutiš tako? Kaj takrat storiš, počneš?«

- Povezovanje znotraj razreda

#### PODAJANJE SIGNALA NAPREJ, MEHIŠKI VAL, POTOVANJE ELEKTRIKE

Učenci sedijo v krogu in se držijo za roke. Eden izmed učencev pošlje izmišljen signal (npr. en stisk roke ali en dvig roke itd.) naprej sosedu na njegovi levi strani. Ta počaka na njegov signal in ga poda naprej naslednjemu sosedu, da signal potuje naokoli v krogu. Ko signal prepotuje cel

krog, se drug učenec izmisli nov signal in igra se ponovi. Gre za trening koncentracije ter povezovanja skupine.

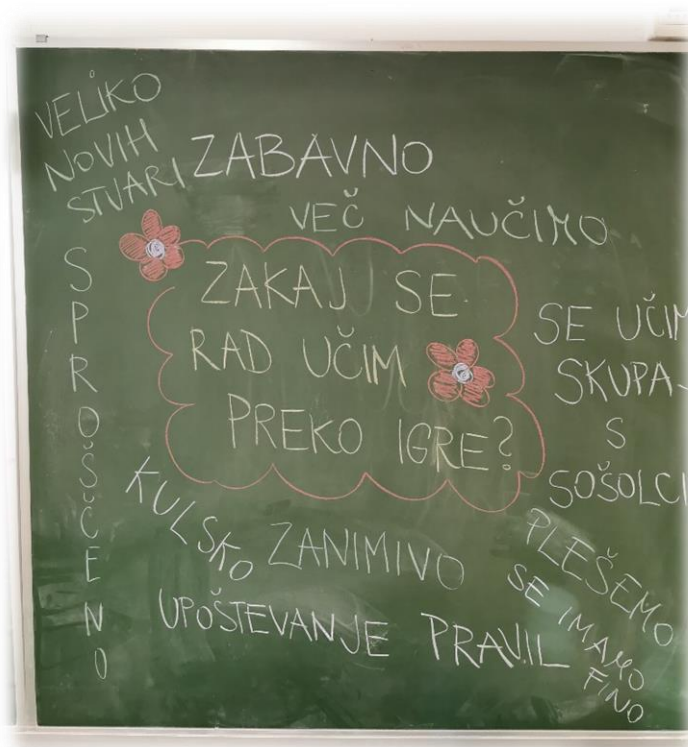
V času pouka smo izvedli tudi anketo o vključevanju igre v pouk. Učenci so svoje mnenje izrazili na več načinov, ki so opisani v nadaljevanju.

Najprej so v vodenem pogovoru povedali, katere igre se jim zdijo poučne in bi jih lahko vključili v pouk. Našteli so naslednje igre: Enka, Črni Peter, Spomin, Prepleksus, Abecedna stavnica, Domine, Sestavljanke, Človek ne jezi se, Potapljanje ladjic, Lisica kaj rada ješ, ...

V učenje z igro bi učenci vključili tudi kratke animirane filme (risanke).

Pri naslednji dejavnosti smo se pogovarjali, zakaj jim je učenje z igro všeč. Odgovore smo zapisali na tablo, glasili pa so se takole:

- Ker ko se igram, se hkrati tudi kaj naučim.
- Všeč mi je, ko plešemo.
- Všeč mi je, ker se učim skupaj s sošolci.
- Preko igre se več naučimo.
- Ker moram upoštevati pravila.
- Je bolj sproščeno.
- Se imamo fino.
- Na ta način izvem veliko novih stvari.
- Ker ne potrebujemo pisati v zvezek.



Učenci so se strinjali, da je učenje preko igre bolj zabavno in sproščeno, a se vseeno naučimo veliko stvari. Zanimalo bi jih tudi, kako se učijo in igrajo drugi otroci v drugih razredih in v drugih državah.

## **OSNOVNA ŠOLA ŠMARJE - SAP**

Ljubljanska cesta 49

1293 Šmarje - Sap

OID: E10230885

Številka sporazuma: 20-101-075775

Številka zadeve: KA1-SE-72/20

KA101 Mobilnosti posameznikov na področju izobraževanja in usposabljanja

### **Projekt UČENJE JE (LAHKO) IGRA**

#### **MNENJA UČENCEV**

Učiteljica: Metka Anžič

Razred in oddelek: 2. b

Tema: Mnenja učencev o uvajanju igre v učno uro

Datum: 23. 4. 2021

V 2. B razredu smo začetek pomladi pozdravili s projektnim tednom, v katerem je vsak dan obarvala drugačna igra. Tako smo imeli Naravoslovni dan, Šepetalni dan, Trgovski dan, Pravljično – gledališki dan in Bontonček.





Trgovski dan:

- ustvarjanje: izdelava izdelkov, cenika in napisa z imenom trgovine,
- igra vlog: vloga prodajalec, kupec; pravila vedenja v trgovini,
- matematika: izdelava denarja iz papirja; spoznavanje in računanje z denarno enoto.

V mesecu marcu in aprilu smo v pouk redno vključevali igro. Uporabili smo pestro paleto iger: igro vlog, namizne didaktične materiale, doma izdelane pripomočke, socialne igre, gibalne igre in še mnoge druge.



Likovno ustvarjanje gibljive figure na temo iz Spoznavanja okolja: Kaj potrebujejo živa bitja za življenje?

V petek, 23. 4. 2021 smo pri uri Slovenščine izvedli anketo o vključevanju igre v pouk. Učenci so svoje mnenje izrazili na več načinov, ki so opisani v nadaljevanju.

Najprej so na tablo zapisali katere igre se jim zdijo poučne in bi jih lahko vključili v pouk. Svoje zapise so tudi utemeljili.



Našteli so naslednje igre:

Domine, Poklici, Igra življenja, Pasma, Človek ne jezi se, Banka, Monopoli, Spomin, Prepleksus, Brain Box, Skrivalnice, Šah, Šolo, Korenček, Potapljanje ladjic, Črna kraljica, Išči besedo, Išči črko, Super enka ...

V učenju z igro bi učenci vključili tudi poučne pravljice in risanke:

Ezopove basni, Maša in medved, Trije prašički, S komerkoli pa ne smem ...

Pri naslednji dejavnosti so otroci na lističe zapisali, zakaj jim je učenje z igro všeč. Odgovorili so takole:

- ker se igram in se hkrati tudi kaj naučim,
- ker se med takim učenjem zabavam,
- ker ustvarjam, ko se učim,

- ker se igram s prijatelji in to me zabava,
- ker je tako bolj zanimivo,
- ker se mi je všeč učiti z igrami,
- ker več razmišljam,
- ker poslušam pravila igre,
- ker se naučim nova pravila,
- ker je taka igra poučna.

Pri odgovarjanju na vprašanje »Ali bi lahko ocenili znanje med igranjem igre?«, so si bili učenci 2. b enotni, da bi igra kmalu pokazala, česa ne znaš, saj bi težko sodeloval v igri, če ne bi dobro poznal vsebine in pravil igre.

Učenci so izrazili mnenje, da se vsi otroci po svetu radi učijo s pomočjo igre. A mislijo, da nekateri otroci nimajo teh možnosti, saj v njihovi državi nimajo tako dobrih šol, kot jih imamo v Sloveniji. Spet drugi otroci pa obiskujejo bogate šole in imajo zagotovo ves pouk preko računalnikov in računalniških tablic.

Učenci so povedali, da bi radi spoznali kako poteka pouk v šolah po svetu.

The screenshot shows the 'eAsistent' web application interface. At the top, there is a navigation bar with the time '7:40 - 12:55', the school name 'OŠ Šmarje - Sap', the school year '2020/2021', and the user 'Metka'. The main content area is divided into several sections:

- Left sidebar:** Contains navigation icons and a list of lessons. The selected lesson is 'Obremenjenost - 2. b'.
- Lesson details:**
  - Obremenjenost - 2. b:** Shows a weekly schedule with 'P' (Petek) highlighted.
  - eDnevnik:**
    - Oddelok: 2. b
    - Učitelj: Anžič Metka
    - Predmet: Slovenščina (SLJ)
    - Zaporedna št. učne ure: 180/245.00
    - Ura: 4. ura
    - Čas: 11:20 - 12:05
    - Datum: Petek, 23. 4. 2021
    - Učilnica: U3-NP
    - Reditelji: M. Knavs, D. Lešnjak
    - Razrednik: Anžič Metka
    - Status: Ura je bila opravljena
- Communication section:**
  - KOMUNIKACIJA:** Includes buttons for 'Navodila' and 'Videokonferenca'.
  - Učna snov:**
    - Naziv: Igra me uči
    - Opis: Učenje je (lahko) igra, projekt Erasmus+ Mnenja učencev o vključevanju igre v pouk.
    - Shrani button
- Realizirana učna snov:**
  - 184. Pisana črka g
  - Realizirana: 5. 5. 2021 - 3. ura
  - Realiziral/a: Anžič Metka
  - 40
  - 183. Volk
  - Realizirana: 4. 5. 2021 - 2. ura
  - Realiziral/a: Anžič Metka
- Priponke:**
  - Urejanje priponk button
  - Letna\_SLJ\_20\_21.docx
- Seznam učne snovi iz letne priprave:**
  - Urejanje letne priprave button
  - 476. Črnokla