

**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**

**Priprava na učno uro**

**(inovativni didaktični pristopi)**

**Po seminarju Student-Centered Classroom: Teachers as Promoters of Active Learning v Dublinu od 17/01/2022 do 22/01/2022**

**PREDMET: Španščina - NiP**

**RAZRED: 7., 8. in 9. razred**

**UČITELJICA: Lara Lipnik**

**DATUM: 31. 3. 2022**

**UČNA TEMA:** Utrjevanje in ponavljanje

**UČNA ENOTA:** Utrjevanje pred pisnim testom

**IZOBRAŽEVALNI CILJI:** učenci usvojijo spreganje glagolov v sedanjiku, besedišče, kulturne vsebine, vprašalnice

**DIDAKTIČNI PRISTOPI (OBLIKE IN METODE DELA):** individualno, skupinsko, kviz, asociacije

**UČNA SREDSTVA:** Kahoot, Mentimeter, Tic Tac Boom

**MEDPREDMETNE POVEZAVE:** zgodovina, geografija, šport

**LITERATURA IN VIRI:** Luis Aragonés Fernández (2005): Gramática de uso del español: Teoría y práctica A1-B2, učbenik Ignacio Roderó Díez, Francisca Castro Viudez, Carmen Sardinero Franco (2009). Compañeros. Barcelona: Sociedad General Española de Librería.

## POTEK UČNE URE

Za uvodno motivacijo se z učenci skupinsko igramo igro Tic Tac Boom. Učenci se postavijo v krog. Igrača bomba, ki tiktaka, potuje v krogu. Vsak mora povedati eno besedo na izbrano tematiko npr. barve, številke, družina, sadje, zelenjava, ... Pri učencu, kateremu bomba poči, izpade. Igramo toliko časa, dokler ne dobimo zmagovalca.

Nato si pripravijo tablice ali telefon, učitelj pripravo vnaprej pripravljen kviz na platformi Kahoot. Vprašanja za ponavljanje in utrjevanje se prikazujejo na projekcijskem platnu, učenci pa preko svojih telefonov ali tablic izberejo pravilni odgovor izmed 4 podanih možnosti. Vmes vsak odgovor učitelj in učenci pokomentirajo. Kviz je sestavljen iz 20 vprašanj, ki se nanašajo na slovnico in kulturo ter geografijo. Zmaga tisti, ki ima ob koncu kviza največ točk.

Za konec učne ure učenci odprejo aplikacijo Mentimeter in sodelujejo pri »word cloud«-u. V aplikacijo napišejo 10 španskih besed, ki so si jih zapomnili, jim prve pridejo na misel, jih asociirajo na kaj ... Tako skupaj ustvarimo razredni plakat naših španskih besed.

*Priloga: Fotografije s poteka učne ure.*



