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 Tablets and Smartphones: Using Mobile Devices as Educational Tools v Valenciji od 04/04/2022 do 09/04/2022

RAZRED: 1. b

UČITELJICA: Maja Mav

DATUM: 19. 5. 2022

PREDMET: Slovenščina

UČNA TEMA: Jezik

UČNA ENOTA: Pisanje

IZOBRAŽEVALNI CILJI:
Učenci poimenujejo sličico in besedo zapišejo (s pomočjo tipkovnice) z velikimi tiskanimi črkami, v pripravljene prostorčke (vsako črko v svoj prostorček).

DIDAKTIČNI PRISTOPI:

- **METODE DELA:** razlaga, delo s tablico
- **UČNE OBLIKE:** individualno delo
- **TIP URE:** utrjevanje snovi

UČNA SREDSTVA: spletna križanka, ABC kartončki - sličice

MEDPREDMETNE POVEZAVE: branje, preštevanje kvadratkov

LITERATURA IN VIRI:
- UČNI načrt, program osnovna šola, SLOVENŠČINA, Ljubljana: ZRSŠ, 2011.
- Izolit ABC igralnica
- https://learningapps.org/display?v=pk7wt5fyj22
- https://learningapps.org/display?v=pc2rtpacc22
- https://interaktivne-vaje.si/

POTEK UČNE URE

Uvodna motivacija

V vrečo pripravimo ABC kartončke - sličice. Vsak potegne eno in jo poimenuje.

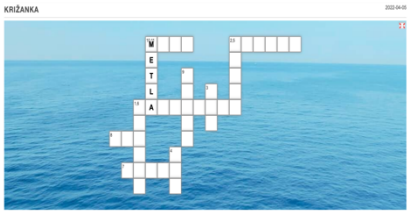
Napoved teme

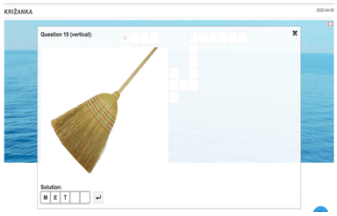
Napovemo, da bo vsak dobil tablico na kateri bo reševal križanko. Na kratko opišemo, kaj bodo naloge od njih zahtevale:

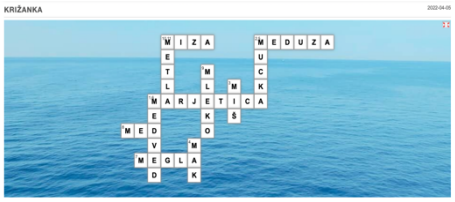
- poimenovanje sličic,
- zapis, vsaka črka v svoj kvadratek.

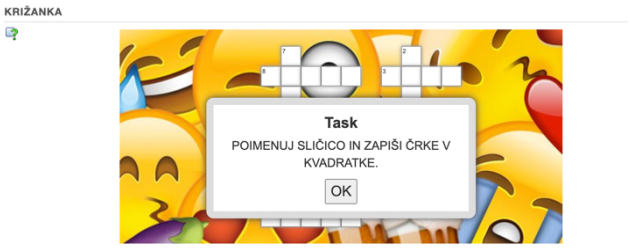
Opozorimo na:

- pisanje z velikimi tiskanimi črkami,
- pravilnost zapisa in uporaba pravilnega prostora/kvadratka.









Utrjevanje snovi - pisanje

Učencem razdelimo tablice. Podamo navodila kako pridemo do naloge (križanke). Skupaj pogledamo kakšna je križanka in ponovimo pravila reševanje. Nato se učenci lotijo dela. Vsak rešuje naloge na svoji tablici.
Učencem sem na voljo, če se pojavijo težave pri uporabi tablice.
Ob uspešno rešeni križanki, učenci dobijo novo križanko.

Zaključni del

Ko posameznik konča, ima možnost, da si izbere spletno igro po želji (iz nabora spletnih iger).

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 Tablets and Smartphones: Using Mobile Devices as Educational Tools v Valenciji od 04/04/2022 do 09/04/2022

RAZRED: 1. b

UČITELJICA: Maja Mav

DATUM: 13. 5. 2022

PREDMET: Matematika

UČNA TEMA: Aritmetika in algebra

UČNA ENOTA: Utrjeujemo odštevanje do 20

IZOBRAŽEVALNI CILJI:
Učenci odštevajo v množici naravnih števil do 20 brez prehoda.
Računu poiščejo ustrezen rezultat.

DIDAKTIČNI PRISTOPI:

- **METODE DELA:** razlaga, delo s tablico
- **UČNE OBLIKE:** individualno delo
- **TIP URE:** utrjevanje snovi

UČNA SREDSTVA: spletna igra spomin

MEDPREDMETNE POVEZAVE:

LITERATURA:

- UČNI načrt, program osnovna šola, MATEMATIKA, Ljubljana: ZRSŠ, 2011.
- https://learningapps.org/display?v=pebf732xa22
- https://interaktivne-vaje.si/

POTEK UČNE URE

Uvodna motivacija

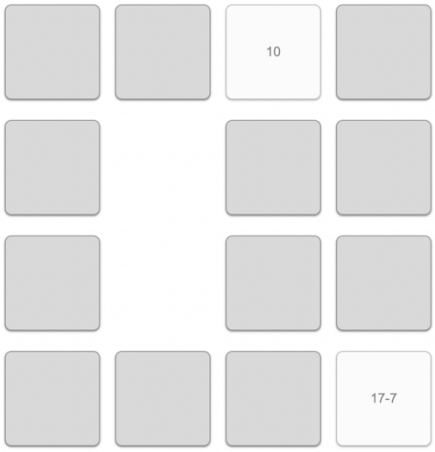
Štejemo nazaj po dva:
Zberemo se v krogu. S štetjem začne učitelj in sicer pri 20. Pove, da vsak naslednji pove število, ki bo za 2 manjše od prej povedanega. Ko pridemo do 0, začnemo znova pri 20, dokler ne pridejo na vrsto vsi.

Napoved teme

Napovemo, da bo vsak dobil tablico na kateri bo reševal igro Spomin. Na kratko jim predstavim pravila igre. Odprtemu kvadratku na katerm je zapisan račun/rezultat, poiščem pravilen rezultat/račun. Ko poišče pravilen par, se mu kartici izbrišeta. Igra je končana, ko na namizju ni nobene kartice več.

Utrjevanje snovi – odštevanje do 20

Učencem razdelimo tablice. Podamo navodila kako pridemo do naloge (igre Spomin). Skupaj pogledamo kakšna je igra in katere ukaze potrebuje za reševanje.
Nato se učenci lotijo dela. Vsak rešuje »Spomin« na svoji tablici.
Učencem sem na voljo, če se pojavijo težave pri uporabi tablice.



Zaključni del

Ko učenec konča z igro Spomin, si lahko izbere spletno igro računanja po želji (iz nabora spletnih iger).