

MESEC AKTIVNOSTI NA OŠ GLAZIJA

Marec 2025





V mesecu marcu 2025 smo na OŠ Glazija izvedli teden aktivnosti v okviru projekta DigCompPP v katerega smo vključeni.

Aktivnosti so bile usmerjene v razvijanje digitalnih kompetenc pri učencih in učiteljih.

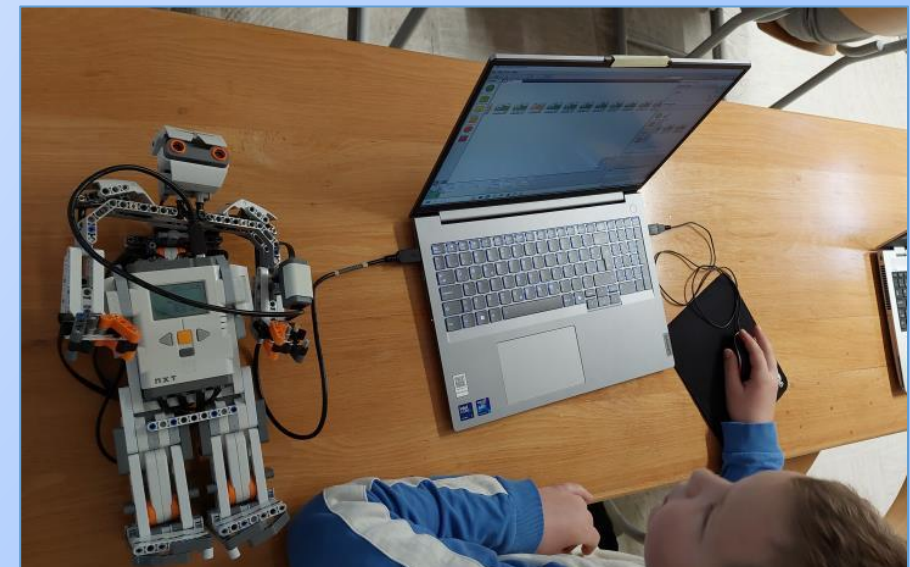
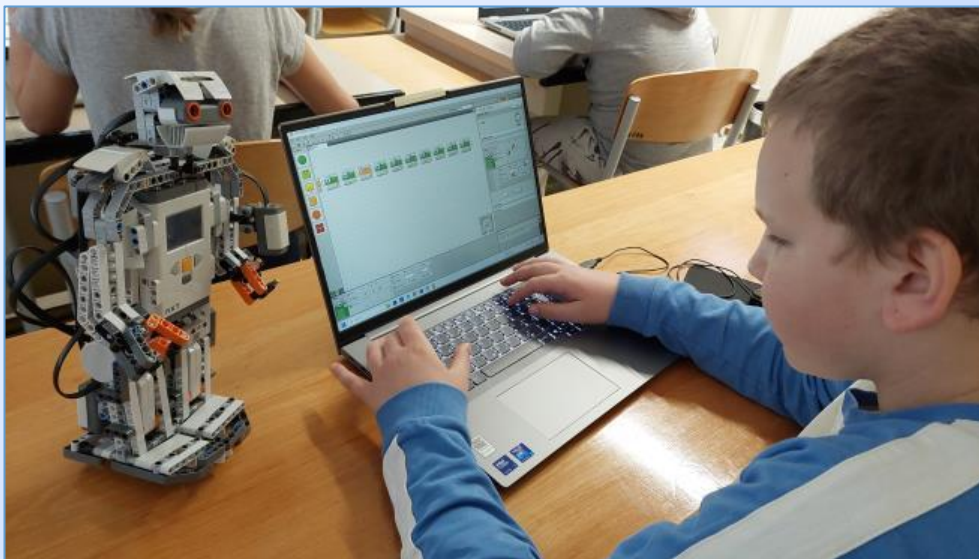
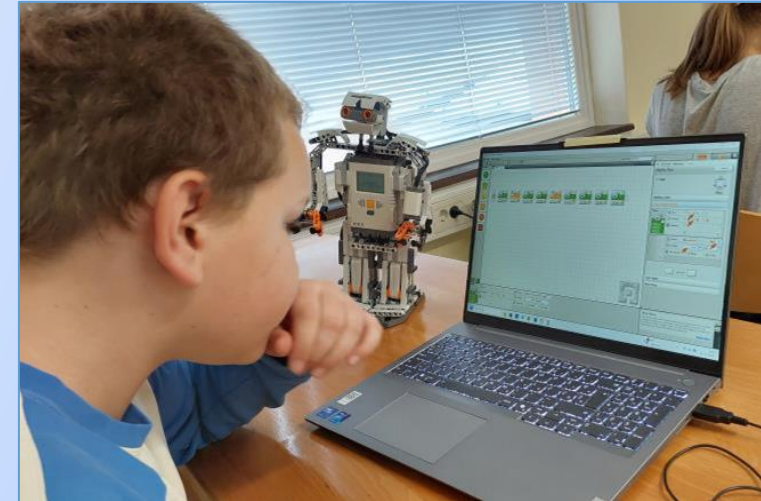
Poleg delavnic, ki so se izvajale za učence s strani zunanjih izvajalcev in svetovalne službe, je bil v tem mesecu pouk pri večini predmetov podkrepjen z digitalnimi vsebinami in orodji s katerimi so učenci razvijali znanje o informacijski in podatkovni pismenosti, komuniciranju in sodelovanju z uporabo digitalnih tehnologij, ustvarjanju digitalnih vsebin, varnosti na spletu ter reševanju tehničnih problemov.

Organizirali smo tudi predavanja za starše o varni uporabi digitalne tehnologije pri njihovih otrocih.



HUMANOID HINKO PRI POUKU RAO V 4.b

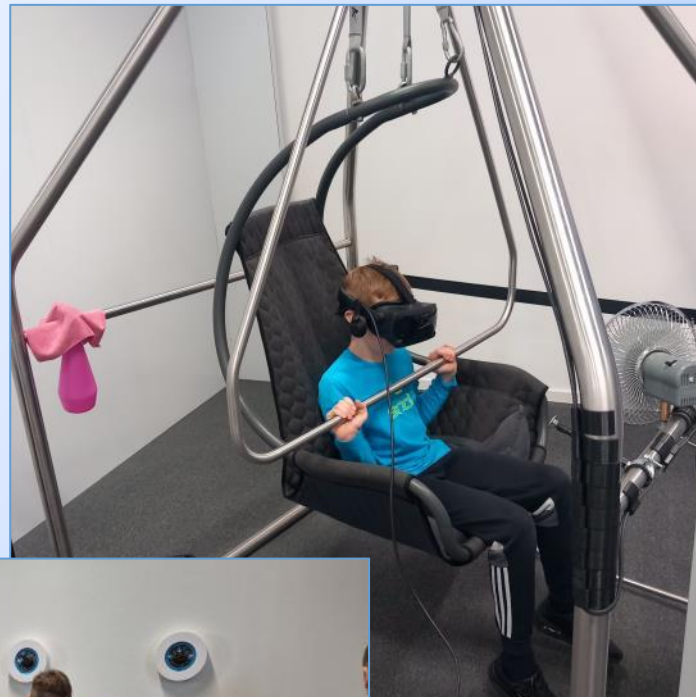
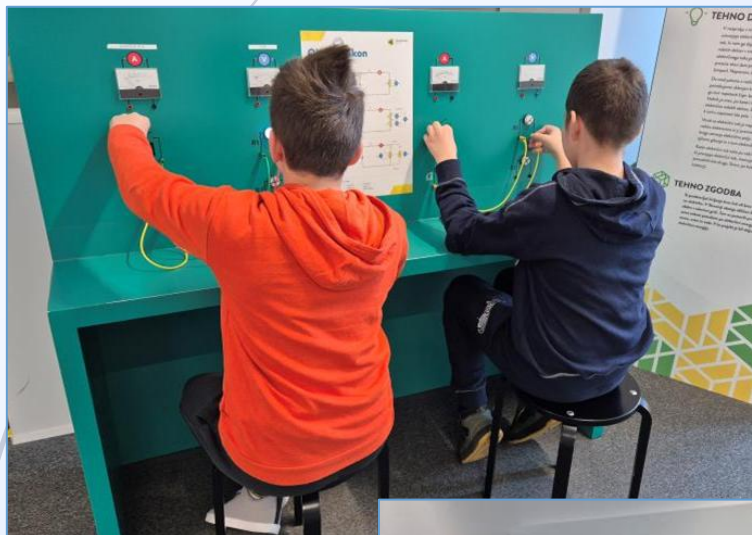
- ❓ Pri pouku RAO je učenec Tilen Kovačič individualno ustvarjal v programu NTX Mindstorms. Humanoida Hinkota je uspešno povezal z računalnikom in ga "spravil" na noge.
(Romana Pušnik)





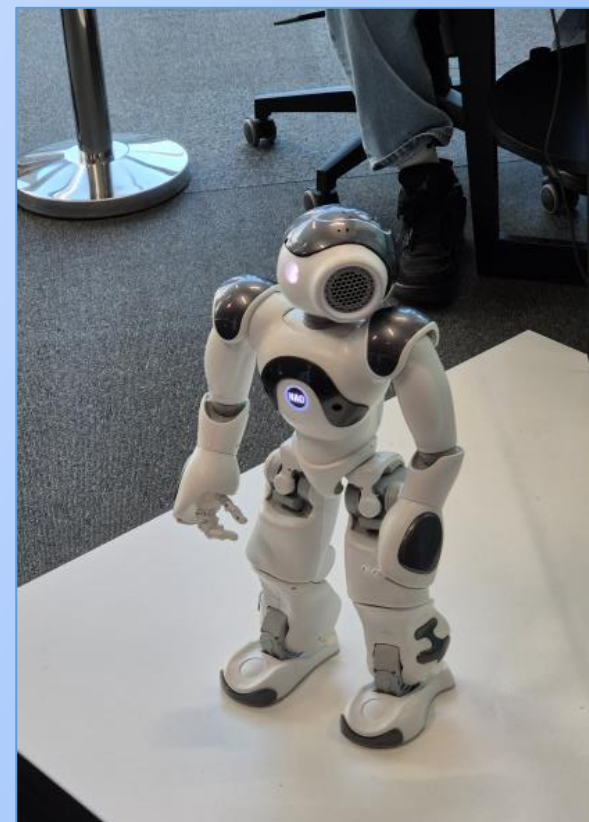
5. IN 6. RAZREDI SO OBISKALI TEHNOPARK

- Spoznali so osnove računalništva in raziskovali digitalne tehnologije, ki oblikujejo našo prihodnost.



5. IN 6. RAZREDI SO OBISKALI TEHNOPARK

- ❓ V Tehnoparku Celje so učenci 5. in 6. razreda razvijali digitalne kompetence skozi interaktivne delavnice in razstave. Učenci so videli humanoidnega robotka v akciji ter spoznali tehnologijo in programsko opremo, ki mu omogoča delovanje, premikanje ter izvajanje različnih nalog; spoznali so programiranje humanoidnega robotka.





5. IN 6. RAZREDI SO OBISKALI TEHNOPARK

- ☐ Poleg tega so se učenci učili kritičnega razmišljanja o digitalnih medijih in razvijali veščine za varno uporabo interneta. (Sara Kos)



UPORABA DT PRI MATEMATIKI V 5.a RAZREDU

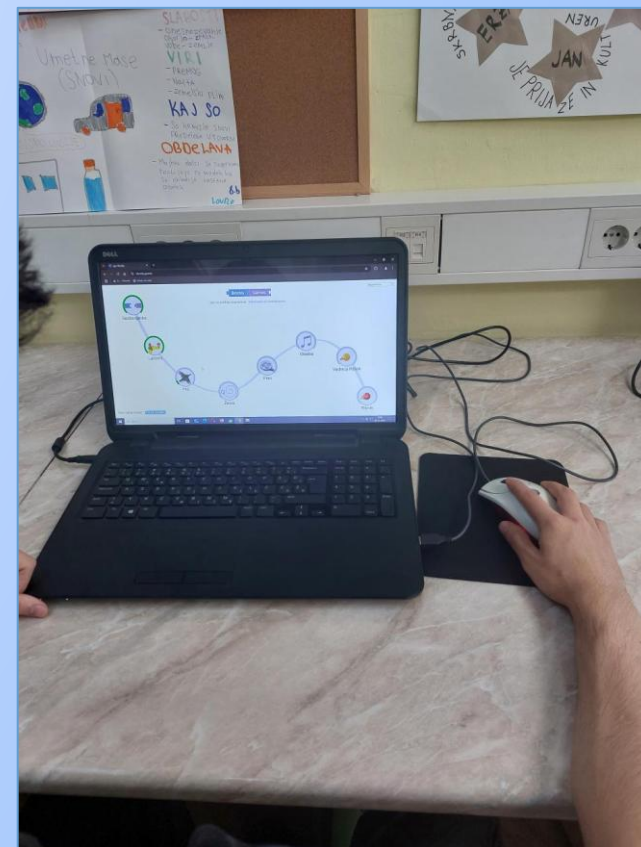
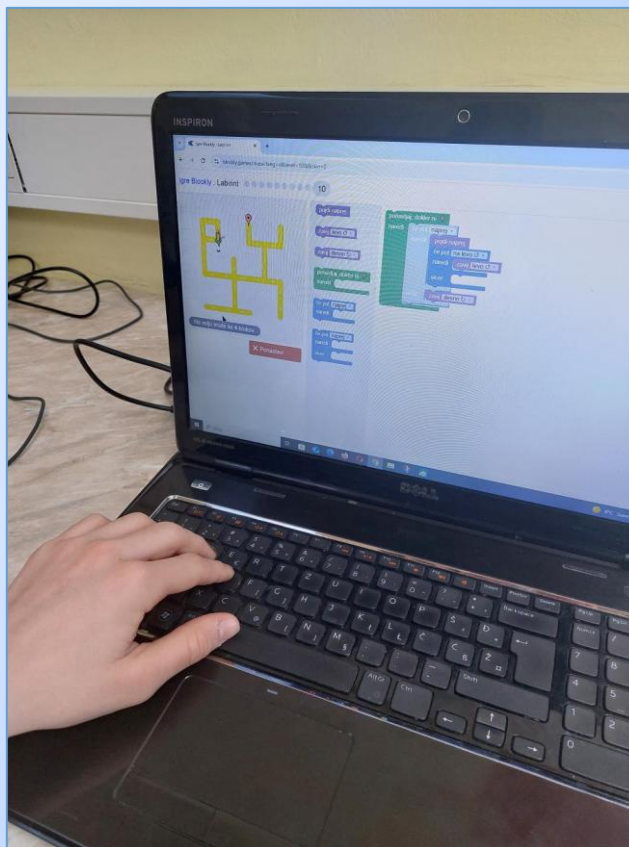
- Učenci so se učili uporabljati digitalno tehnologijo za utrjevanje in ponavljanje učne snovi pri uri matematike, snov poštevanke in deljenje. S pomočjo brskalnika in iskalnika so iskali podatke - spletne strani z interaktivnimi vajami za utrjevanje poštevanke in deljenja. (Sandra Zelko Sitar)





UPORABA INTERAKTIVNEGA OKOLJA BLOCKLY - ROBOTIKA V 9.a RAZREDU

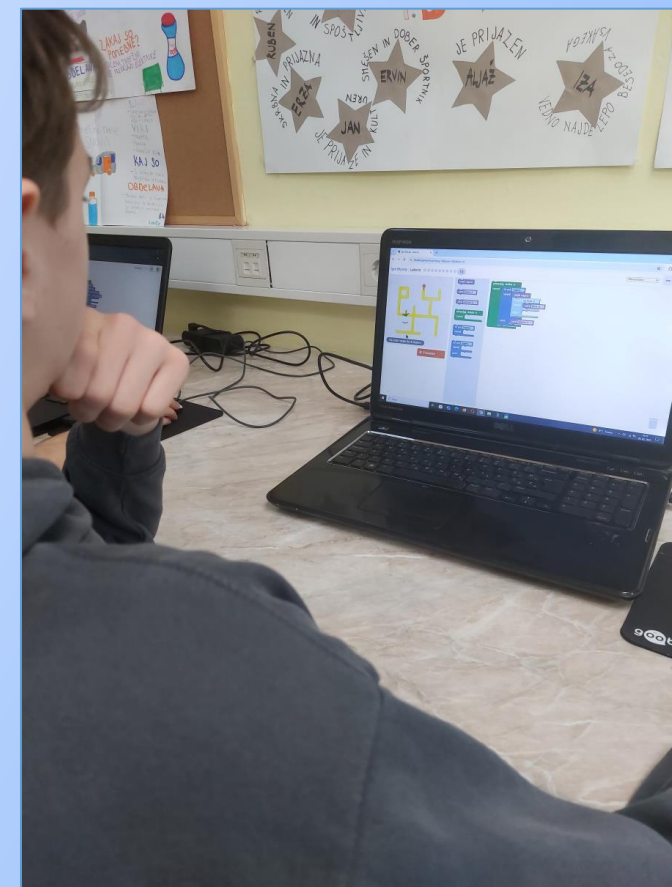
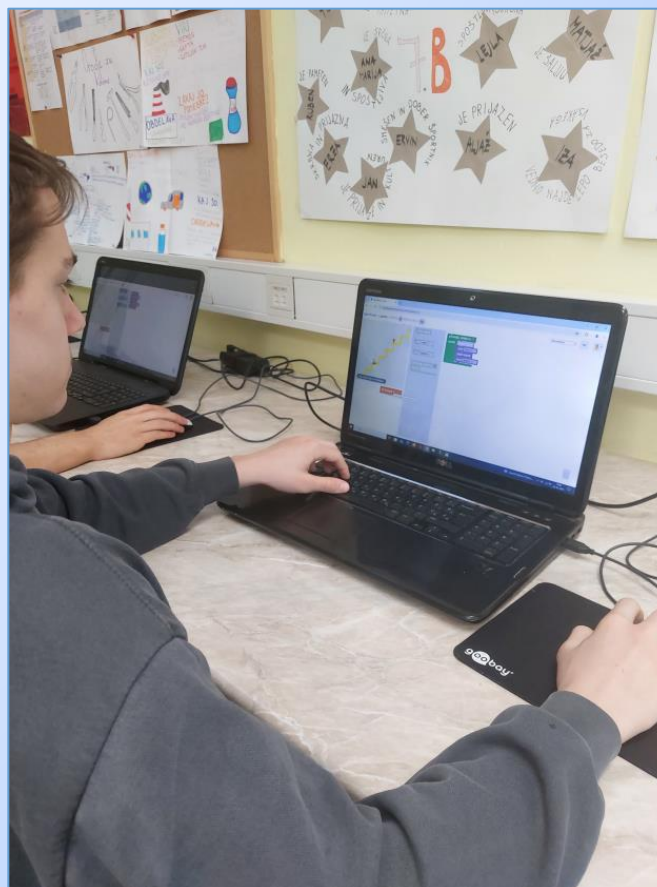
 V tednu aktivnosti v okviru projekta DigCompPP smo pri tehniki in tehnologiji izvajali pouk z uporabo digitalnih tehnologij. V skladu z učnim načrtom za deveti razred smo v okviru enot Sestava robota in Sestava in testiranje programa uporabili program Blockly.





UPORABA INTERAKTIVNEGA OKOLJA BLOCKLY - ROBOTIKA V 9.a RAZREDU

- ❓ Interaktivno okolje Blockly, uporabno za slikovno programiranje, nam omogoča, da smo lahko vse primere na neposredno preizkusili.
- ❓ Prednost slikovnega programskega jezika – Blockly - je v tem, da omogočajo uporabniku, da razporeja in združuje elemente slikovnega programskega jezika na točno določen način.





UPORABA INTERAKTIVNEGA OKOLJA BLOCKLY - ROBOTIKA V 9.a RAZREDU

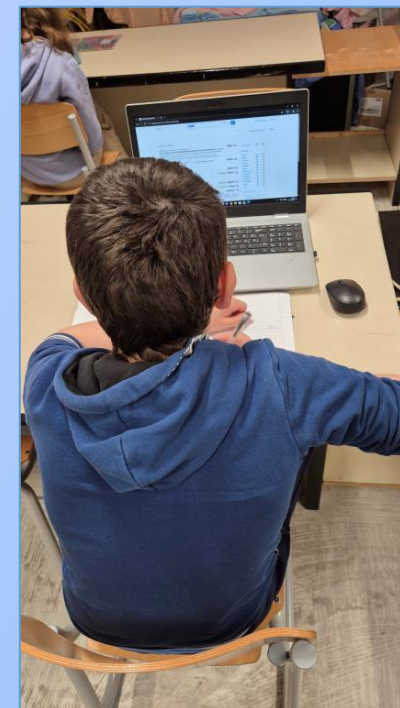
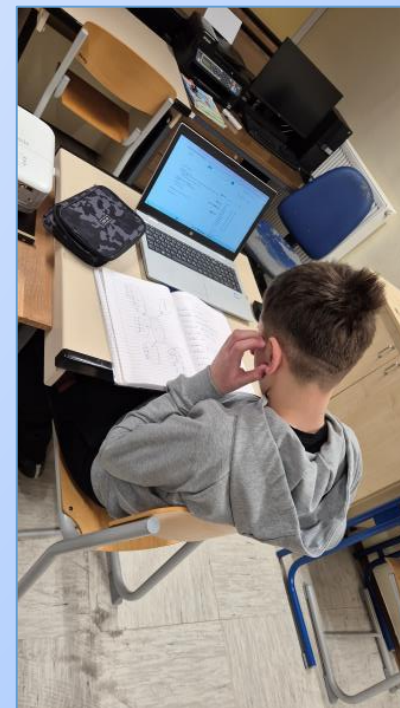
? V okviru učnega načrta tehnike in tehnologije za 9. razred so učenci s slikovnim programskim jezikom Blockly in sestavljanjem gradnikov Lego Education kompleto usvojili zadane cilje: sestavili so model robota po navodilu, opisali algoritem, ki je potreben, da robot opravi delo ali prevozi načrtano pot, sestavili in testirali program ter zagnali program na robotu – Lego Education gradniki. (Katja Selčan)





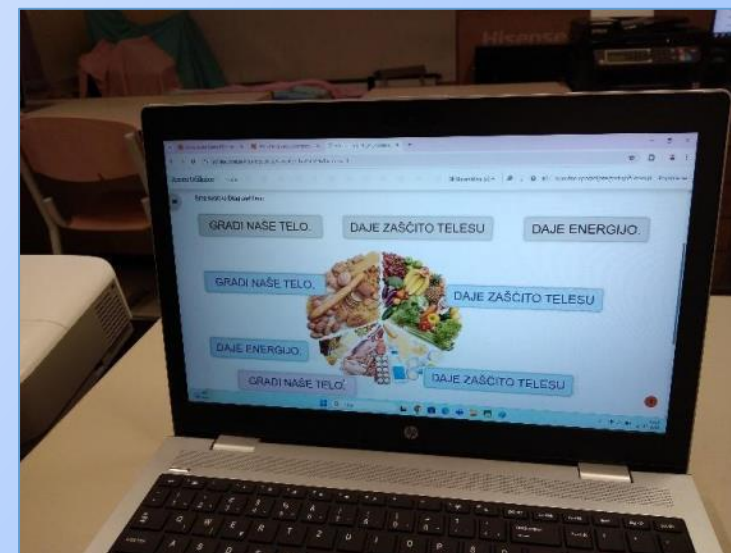
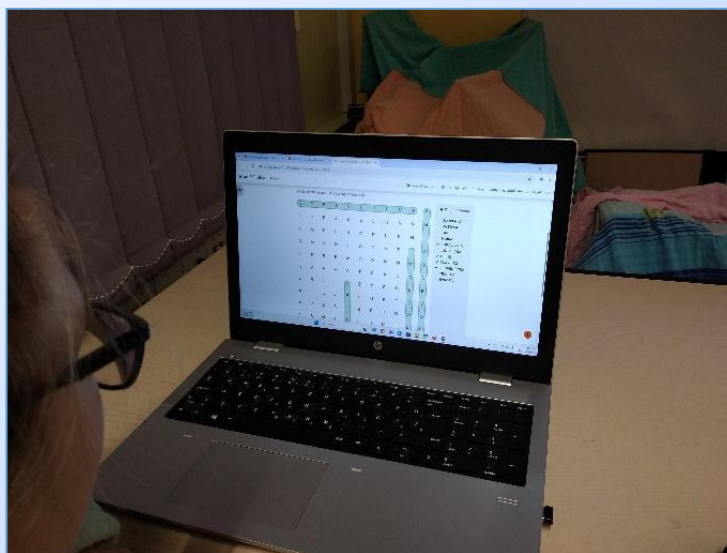
UPORABA DT PRI SLOVENSKEM JEZIKU V 6.b RAZREDU

- Učenci 6.b razreda so pri pouku SLJ, pri obravnavi književnega besedila, s pomočjo spletnega brskalnika in portala Franček, pridobili informacije o manj znanih besedah, razlago manj znanih besed pa so nato zapisali v zvezek. S to dejavnostjo so utrjevali digitalno kompetenco brskanje in iskanje podatkov. Naučili so se tudi, da na rezultate iskanja vplivajo tudi iskalni nizi ter da znajo izboljšati rezultate iskanja s točno določeno besedo ali besedno zvezo. (Sara Kos)



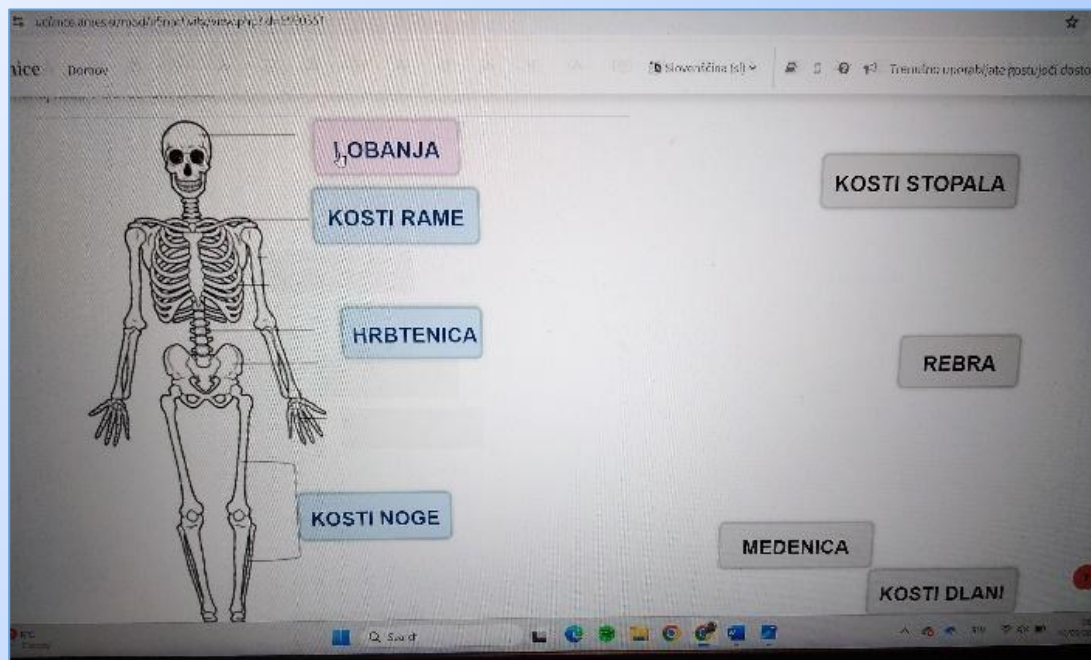
UPORABA DT PRI NARAVOSLOVJU V 4.a RAZREDU

- ❓ Učni sklop: Človeško telo – utrjevanje
- ❓ Cilji:
 - učenci uporabljajo spletno učilnico v učne namene
 - samostojno vstopijo v spletno učilnico z geslom pri čemer uporabijo spletni brskalnik Google Chrome
 - so orientirani znotraj ploščic in zavihkov v spletni učilnici
 - navajajo se na samostojno reševanje različnih tipov H5P nalog
 - učijo se uporabe ukazov preveri, poskusi ponovno, prikaži rešitev, ter tako pridobijo povratne informacije o svojem znanju



UPORABA DT PRI NARAVOSLOVJU V 4.a RAZREDU

- Učenci so od pričetka šolskega leta pa do marca že zelo napredovali pri samostojni rabi spletne učilnice v izobraževalne namene. Od 9-ih učencev le še 2 učenca potrebujeta usmerjanje učitelja. Naučeno znanje jim služi pri samostojnem učenju kot dopolnitev snovi v zvezku pri čemer ne potrebujejo pomoči staršev. Učenci izražajo veliko zadovoljstvo in navdušenje nad nalogami v spletni učilnici.
(Matejka Boben)



DELAVNICA LEGO ROBOTI V AKCIJI: USTVARI, NAUČI SE, PROGRAMIRAJ!

- ❓ V okviru delavnice LEGO robotike smo otrokom omogočili edinstveno učno izkušnjo, kjer so skozi igro in praktično delo pridobili osnovna znanja programiranja in upravljanja robotov. S pomočjo interaktivnih vaj so se aktivno vključili v proces učenja ter razvijali kreativne in tehnične spretnosti.





DELAVNICA LEGO ROBOTI V AKCIJI: USTVARI, NAUČI SE, PROGRAMIRAJ!

- ? Glavni cilj delavnice je bil spodbujanje logičnega razmišljanja, ustvarjalnosti in samozavesti pri delu s tehnologijo. Želeli smo otrokom približati osnove robotike na zanimiv in dostopen način ter jih spodbuditi k raziskovanju in eksperimentiranju.





DELAVNICA LEGO ROBOTI V AKCIJI: USTVARI, NAUČI SE, PROGRAMIRAJ!

- Udeleženci so sledili jasnim in prilagojenim navodilom za sestavljanje ter programiranje robotov z uporabo LEGO kompletov. Korak za korakom so sestavili svoje robote in jih nato preizkusili v različnih izzivih, pri čemer so uporabljali metode poskusov in izboljšav. Delavnica je temeljila na interaktivnem pristopu, ki je otrokom omogočil neposredno izkušnjo programiranja in mehanike skozi praktično delo.





DELAVNICA LEGO ROBOTI V AKCIJI: USTVARI, NAUČI SE, PROGRAMIRAJ!

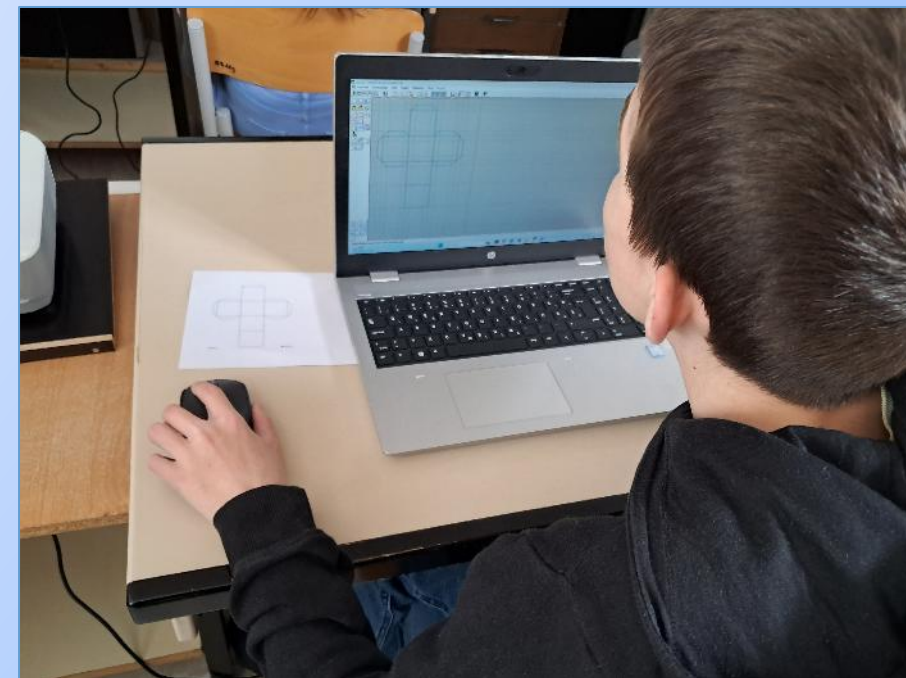
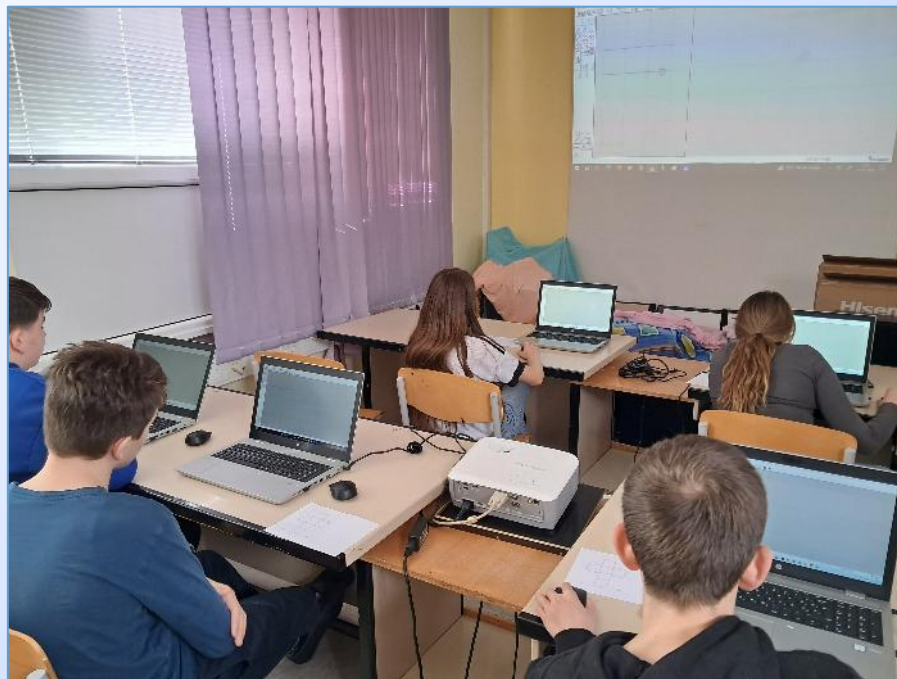
- Uporabljena metodologija je bila zasnovana tako, da smo se lahko prilagodili različnim potrebam in predznanju otrok. S prilagojenimi nalogami in individualnim pristopom smo zagotovili, da je vsak udeleženec lahko uspešno sledil vsebini in aktivno sodeloval. Poseben poudarek smo dali na sodelovalno učenje, kjer so otroci delali v parih ali skupinah ter skupaj reševali izzive.
- Tak pristop je prispeval k večji angažiranosti otrok, spodbudil njihovo samozavest in jim omogočil razvoj analitičnih ter ustvarjalnih spretnosti. Celotna izvedba delavnice je bila zasnovana tako, da je bilo učenje zabavno, dinamično in dostopno vsem udeležencem.





USTVARJANJE V PROGRAMU ciciCAD PRI POUKU TIT V 7.b RAZREDU

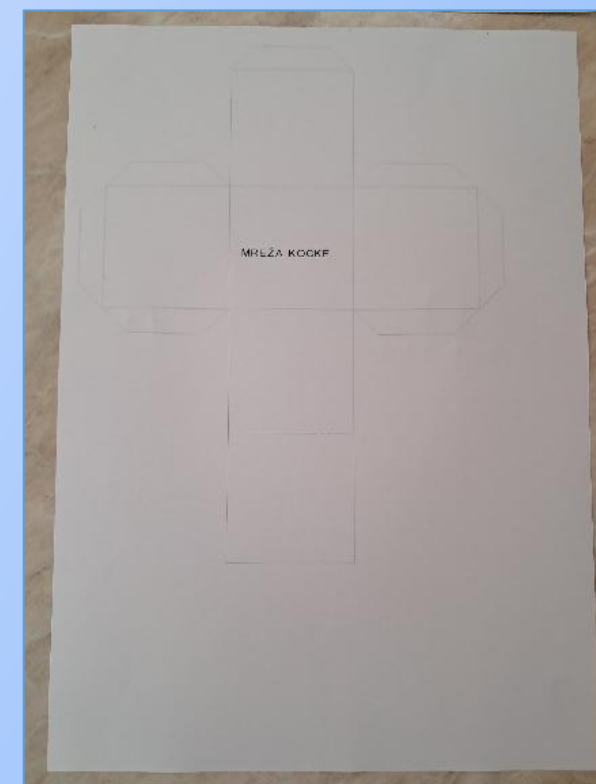
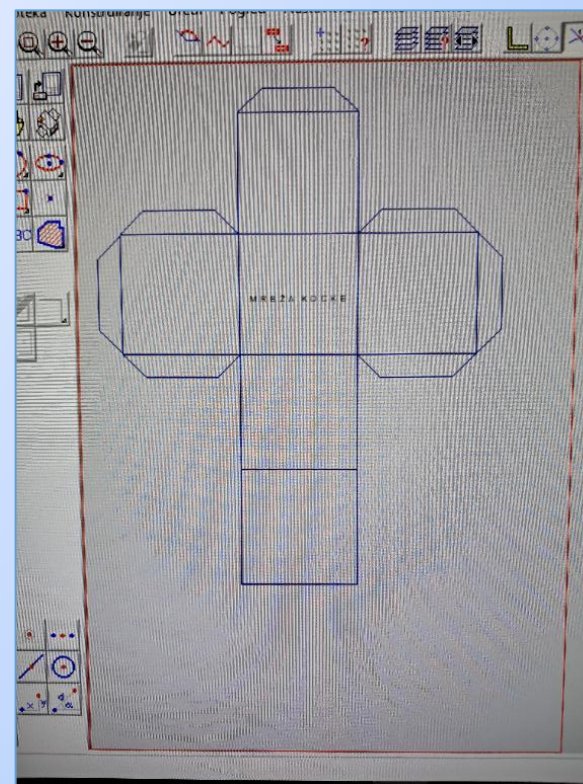
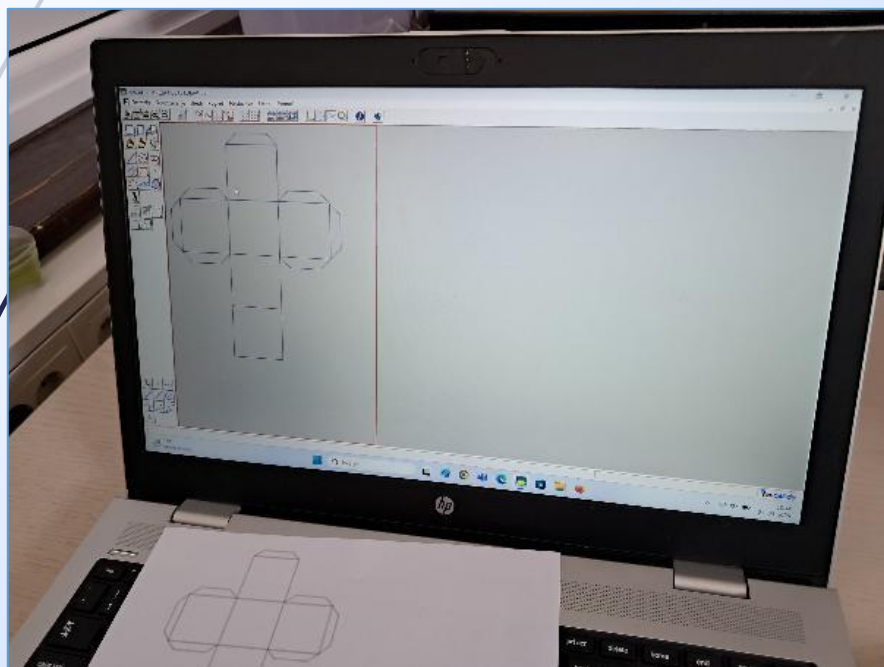
- Učenci so utrjevali in nadgrajevali svoje znanje dela v programu ciciCAD. Spoznavali in preizkušali so nova orodja iz orodjarne, nato pa opravili načrtovano nalogo.





USTVARJANJE V PROGRAMU ciciCAD PRI POUKU TIT V 7.b RAZREDU

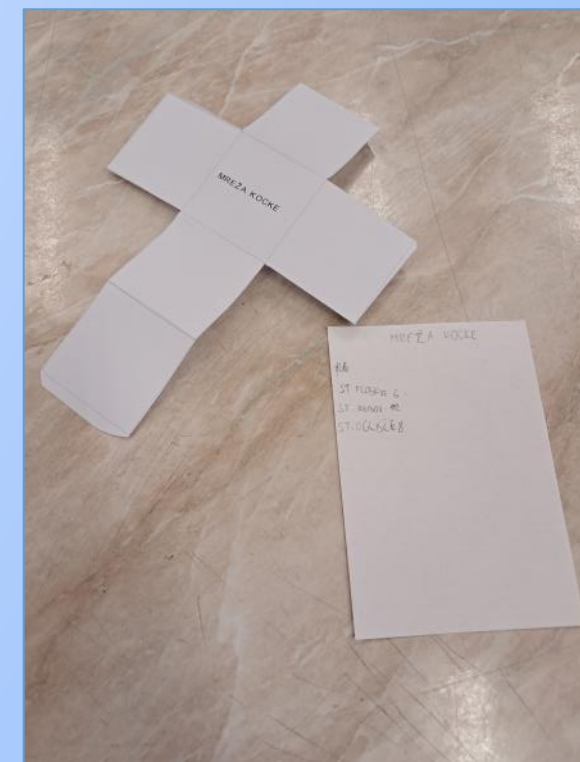
- ? Po natisnjeni predlogi so v programu narisali mrežo kocke z zavihki in vstavili besedilo. Dokument so se naučili shraniti, prenesti na USB in natisniti.





USTVARJANJE V PROGRAMU ciciCAD PRI POUKU TIT V 7.b RAZREDU

- ? Izdelek, ki so ga naredili v ciciCAD-u smo povezali z matematiko, kjer so mrežo kocke izrezali, sestavili in zapisali, koliko ima ploskev, robov in oglišč. (Vesna Videčnik)





UPORABA ChatGPT PRI POUKU GOS V 6.b RAZREDU

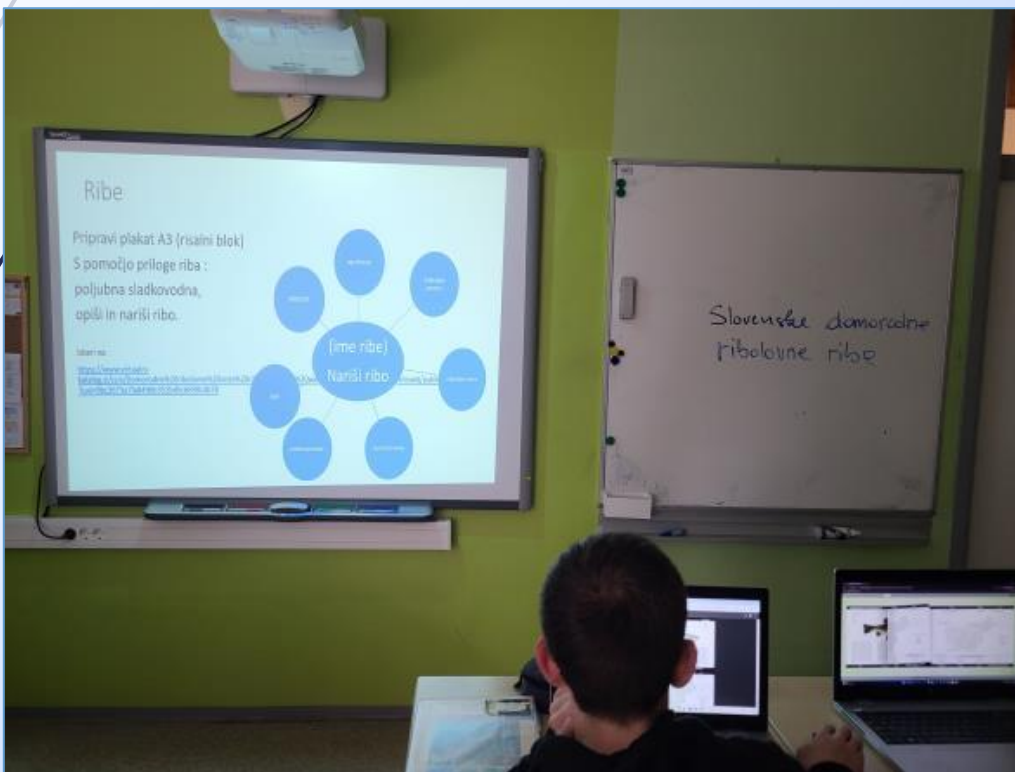
- Živimo v času, ko si pouka brez uporabe digitalnih tehnologij skoraj ne moremo predstavljati. Z učenci pogosto na spletu poiščemo informacije o obravnavani temi. Na zgornji fotografiji npr. recept za rahel tortni biskvit. Ogledamo si video prikaz postopkov dela. Občasno vprašamo Chat gpt za nasvet, prevod ali podatek, ki ga seveda tudi preverimo. Učenci radi pogledajo prikaz učne snovi v obliki PPT ali filma na veliki elektronski tabli, iz nje prepisejo učno snov ali na njej rešujejo naloge. (Alenka Blazinšek)





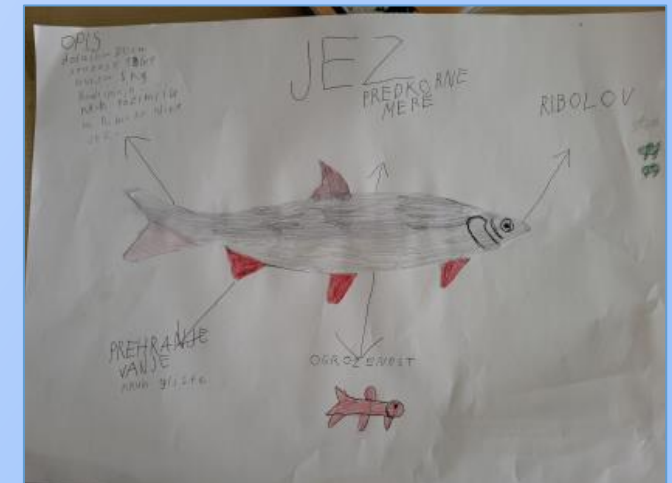
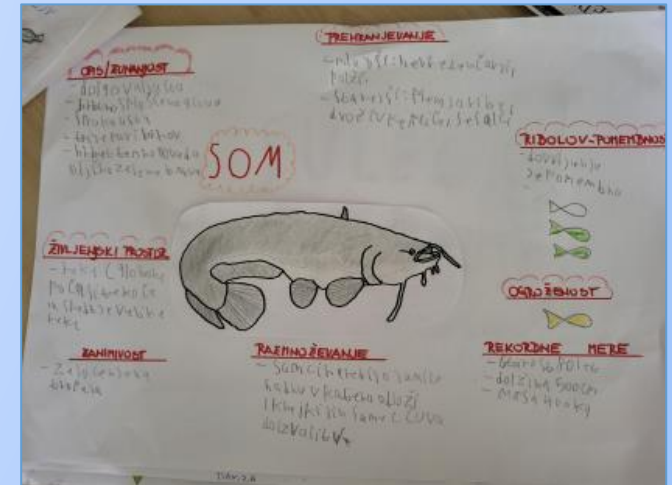
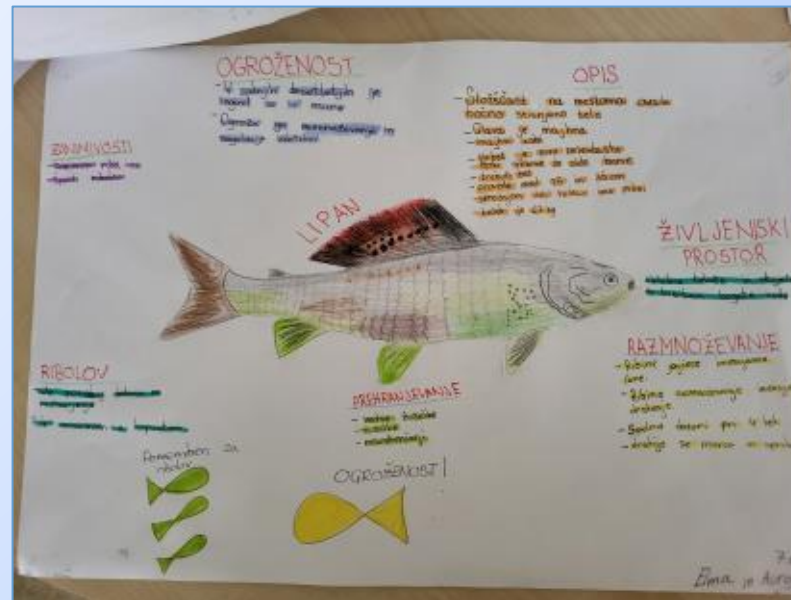
ISKANJE PODATKOV Z BRSKALNIKOM GOOGLE PRI POUKU NAR V 7.b RAZREDU

- ❓ S pomočjo Google iskalnika so učenci poiskali točno določen virtualni katalog domorodnih rib sladkih voda. Uporabljali so orodja povečave, spletnega listanja in spletnega iskanja pojmov.



ISKANJE PODATKOV Z BRSKALNIKOM GOOGLE PRI POUKU NAR V 7.b RAZREDU

? Podatke so uporabili pri izdelavi plakata. (Aleksandra Zabavnik)



NEVARNOSTI IN VPLIVI SODOBNE TEHNOLOGIJE NA OTROKOV RAZVOJ – PREDAVANJE ZA STARŠE V POSEBNEM PROGRAMU

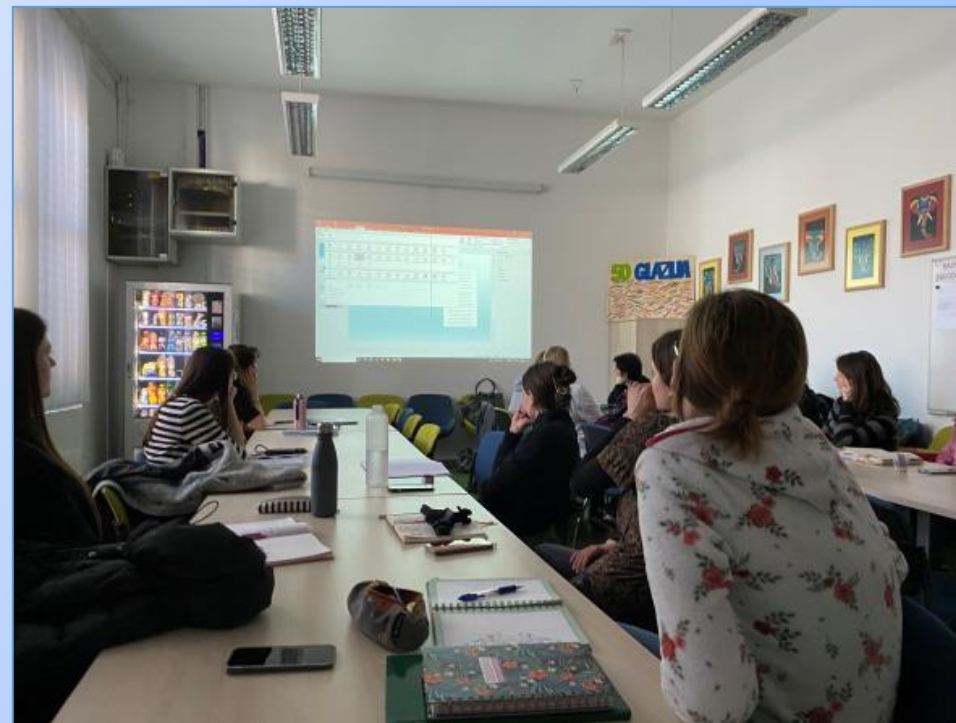
- ❓ Škodljivi vplivi zaslonских tehnologij na otrokov razvoj in razvoj otrokovih možganov. Nevarnosti in pasti spleta in spletnih aplikacij. Kako otrokom učinkovito postaviti meje glede uporabe sodobnih tehnologij in pomen pravil v družini glede uporabe sodobnih tehnologij. (Damjana Goličnik)





INTERESNA DEJAVNOST RAČUNALNIŠTVO – IZOBRAŽEVANJE ZA UČITELJE

- ? Interesna dejavnost Računalniško opismenjevanje je namenjena učencem posebnega programa od III. – VI. stopnje, ki znajo brati in pisati, zmorejo rabo miške in tipkovnice. V predstavitvi sem predstavila namen učenja oblikovanja PowerPoint predstavitve in pristop učitelja k obravnavi. (Petra Marguč Naglič)



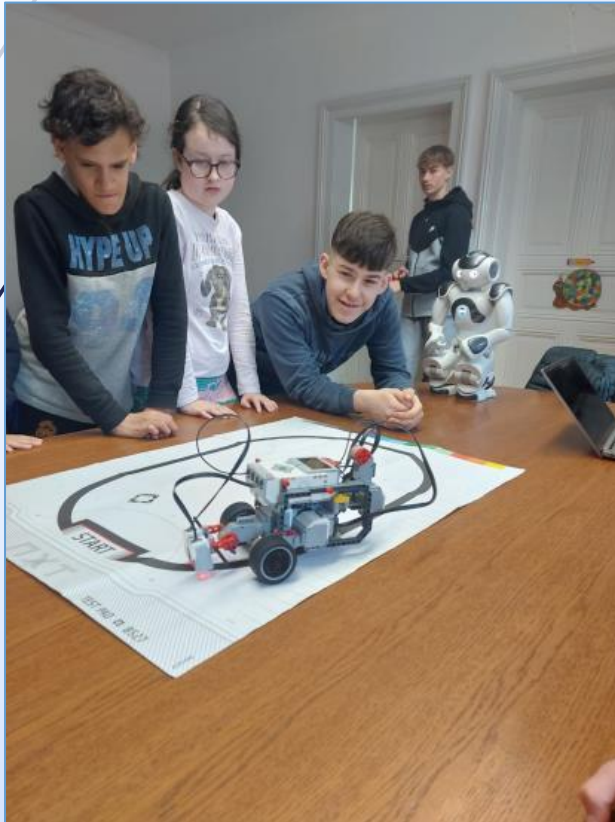
STORYBOARD THAT- IZOBRAŽEVANJE ZA UČITELJE

- ? Storyboard That je spletno orodje za ustvarjanje vizualnih pripovedi (stripov) in tudi načrtovanje učnih vsebin. Predstavljeno je bilo, kako lahko učitelji to orodje uporabijo za strukturiranje snovi, prilagajanje pouka učencem s posebnimi potrebami ter spodbujanje ustvarjalnosti. Pokazani so bili tudi konkretni primeri uporabe in praktični nasveti za oblikovanje učinkovitih storyboardov v učnem procesu. (Lana Sitar)



ROBOT NAO V POSEBNEM PROGRAMU

- Obiskali so nas dijaki iz Šolskega centra Celje z mentorjem go. Maticem Holobarjem. Predstavili so nam naprednega in vsestranskega robota po imenu Nao, ki je učencem povedal od kod prihaja, koliko je star in kaj vse zmore. Odgovarjal je na vprašanja učencev ter tudi zaplesal za njih. Učenci so imeli priložnost vzpostaviti interakcijo tudi z robotskim psom in opazovati robotsko vodeno vozilo, sestavljeno iz kock.





ROBOT NAO V POSEBNEM PROGRAMU





UPORABA PORTALA YOUTUBE IN ORODJA GENIALLY V POSEBNEM PROGRAMU I.b

- ❓ Pri pouku splošne poučenosti trenutno spoznavamo značilnosti pomladi. Učenci, ki so se že srečali z uporabo računalnika, so v spletnem brskalniku na portalu You Tube ob vodenju iskali zvočne posnetke na temo pomladi.





UPORABA PORTALA YOUTUBE IN ORODJA GENIALLY V POSEBNEM PROGRAMU I.b

- ❓ Vadili so črkovanje ter orientacijo na tipkovnici. S pomočjo spletnega orodja Genially pa smo utrjevali prepoznavanje in poimenovanje znanilcev pomladi ter hkrati urili uporabo računalniške miške. (Tajda Piki Arih)



IGRANJE INTERAKTIVNE IGRE SPOMIN V POSEBNEM PROGRAMU I.b

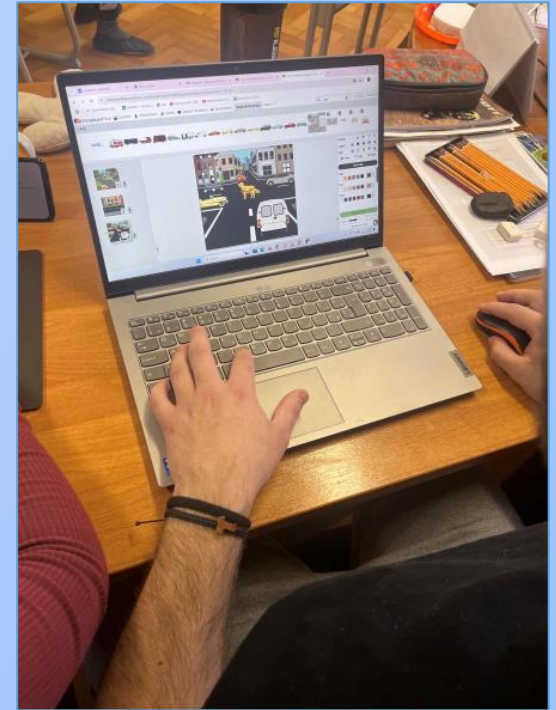
- ❓ Z učenci smo na interaktivni tabli utrjevali značilnosti pomladi s pomočjo didaktične igre na spletu - spomin. Učenci so igro preizkusili na dveh različnih straneh. Na prvi strani je igra spomin zajemala manj kartic, na drugi pa več, s čimer se je postopno večala zahtevnost naloge. (Katarina Leskovar)





SPOZNAVANJE E-POŠTE (GMAIL) IN SPLETNEGA ORODJA ZA USTVARJANJE STRIPOV STORYBOARD THAT V POSEBNEM PROGRAMU VI.a

- ❓ Učenci so ob uporabi Storyboard That spoznavali tudi Gmail, saj so navodila za delo prejeli preko storyboarda, nato pa še povezavo do naloge, ki jim je bila poslana po e-pošti. (Lana Sitar)



UPORABA IKT PRI PRIDOBIVANJU SNOVI IN GIBALNIH AKTIVNOSTIH V POSEBNEM PROGRAMU III.c

- ❓ S pomočjo uporabe IKT tehnologije smo z učenci utrjevali in spoznavali novo učno snov, s pomočjo različnih spletnih strani in aplikacij. IKT tehnologija pa nam je bila v pomoč tudi pri različnih gibalnih dejavnostih preko katerih so bili učenci zelo aktivni.
(Manja Doberšek)





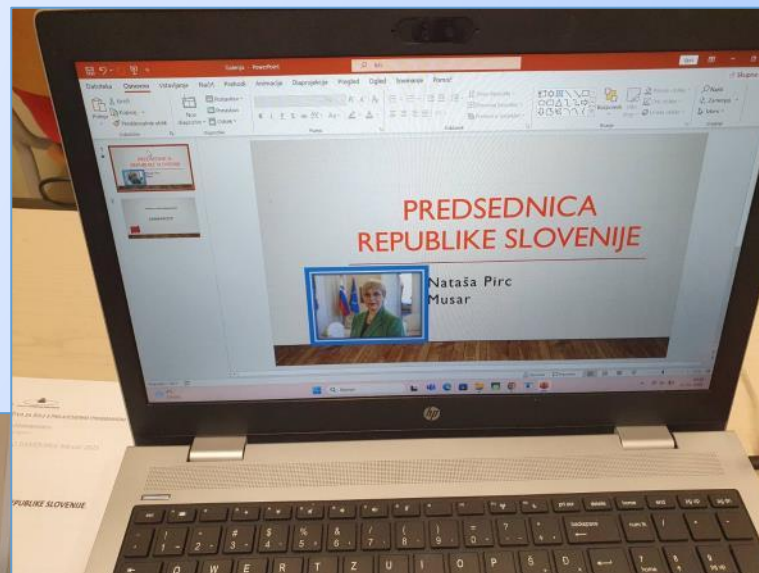
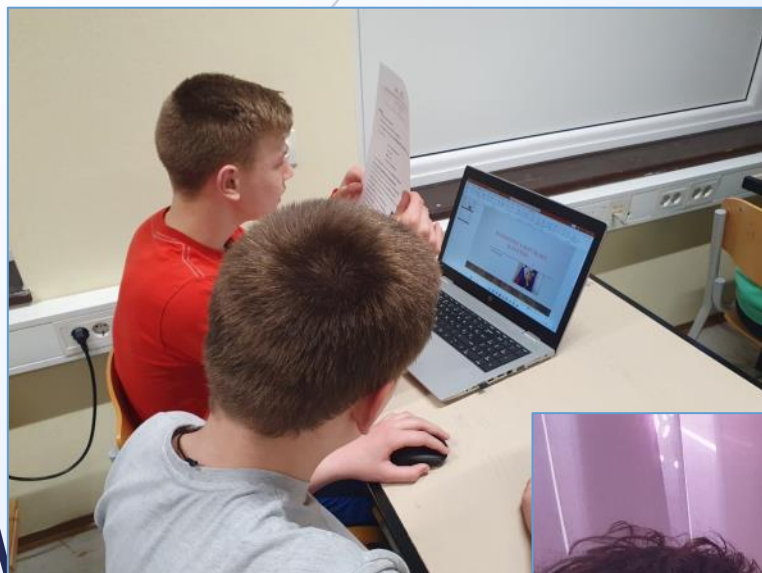
BRSKANJE PO SPLETNI STRANI ŠOLE V POSEBNEM PROGRAMU II.b

- ❑ Vsako jutro preverimo, kaj dobrega bo danes za malico in kosilo. Te podatke poiščemo kar na šolski spletni strani. (Živa Zalokar)



OBLIKOVANJE POWERPOINTA NA INTERESNI DEJAVNOSTI V POSEBNEM PROGRAMU

(Petra Marguč Naglič)





UPORABA INTERAKTIVNE TABLE V POSEBNEM PROGRAMU I.b

? Učenci so poslušali pesmice in zgodbe na temo pomladi. (Katarina Leskovar)



UPORABA DT PRI POUKU ŠPO V 9.b RAZREDU

- Med uro športa smo izvedli praktično učno enoto iz nogometa, pri kateri sem s telefonom posnel učence med izvajanjem različnih tehničnih in taktičnih vaj, kot so vodenje žoge, podaje ter strel na gol.
- Med samo vadbo sem z mobilnim telefonom beležil njihove gibe in izvedbo nalog, kar nam je omogočilo kasnejšo analizo. Po končanem praktičnem delu smo s pomočjo računalnika pregledali posnetke in analizirali izvedbo posameznih nalog s počasnimi posnetki.
- Učenci so skozi analizo lahko prepoznali svoje močne točke in področja, ki jih morajo izboljšati. Skupaj smo komentirali pravilno tehniko gibanja. To jim je omogočilo boljše razumevanje lastnih sposobnosti in napak.





UPORABA DT PRI POUKU ŠPO 9.b RAZREDU

- ❓ Takšen način dela omogoči učenem takojšnjo povratno informacijo, kar pripomore k hitrejšemu napredku. Prav tako so z uporabo videoanalize razvijali sposobnost samorefleksije in kritične presoje lastne izvedbe vaj.
- ❓ Ura športa je bila tako ne le dinamična in aktivna, temveč tudi poučna in interaktivna, saj so učenci s pomočjo tehnologije lahko bolje razumeli in izboljšali svojo izvedbo nogometnih spretnosti.
(Anej Vrhovnik)





SPLETNO ORODJE GENIALLY – IZOBRAŽEVANJE ZA UČITELJE

(Maja Jakob in Blaž Teršek)



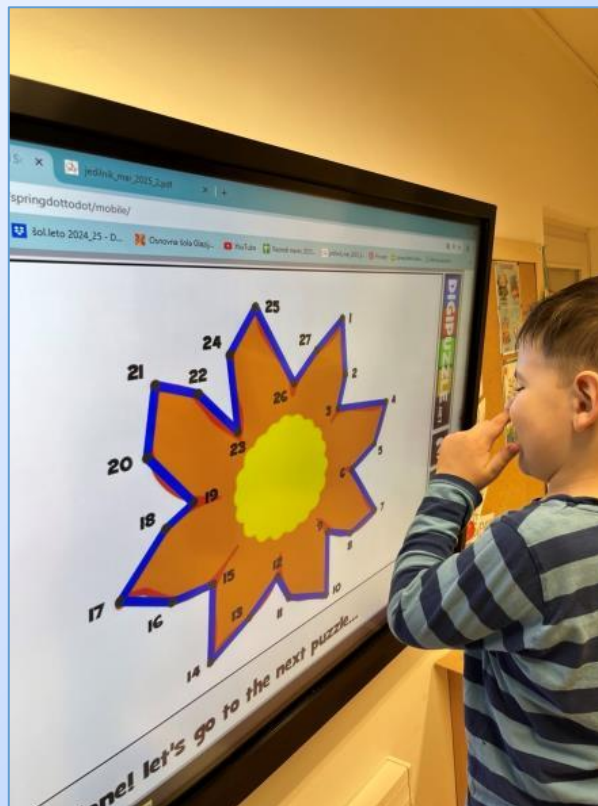
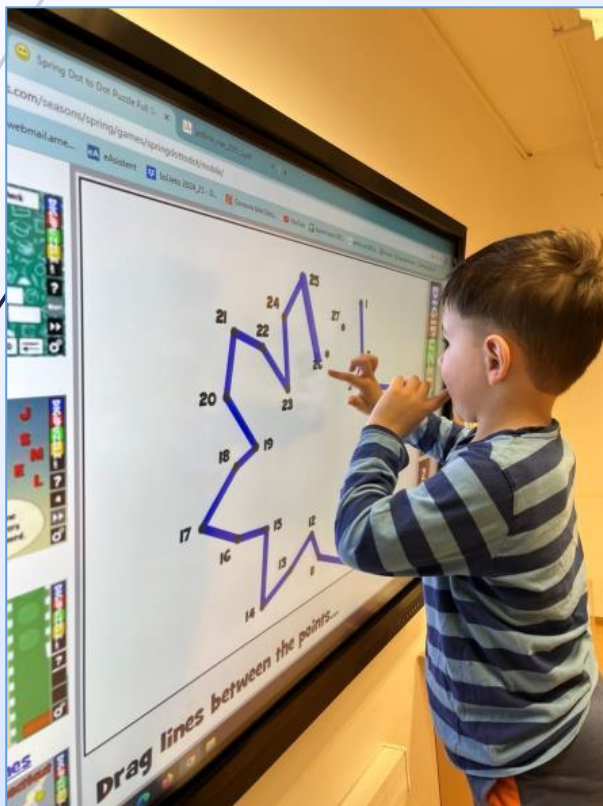
OBLIKOVANJE WORDOVEGA DOKUMENTA PRI GOS V 7. IN 9. RAZREDU

- ❓ Pri učnih urah gospodinjstva smo z učenci 7. in 9. razreda pripravili svojo Dubaj čokolado; v ta namen smo uporabili računalnik in prebrskali veliko spletnih strani in med množico receptov izbrali tistega, ki je bil za nas najbolj primeren. Učenci so delali samostojno, izbrani recept so prepisali na tablo, ga skopirali v Word-ov dokument, dodali ustrezne fotografije in si izdelani recept tudi natisnili. Da o odlični Dubaj čokoladi, ki je iz tega recepta nastala, sploh ne govorimo! (Nina Korošec Mladenović)



UPORABA INTERAKTIVNE TABLE ZA URJENJE GRAFOMOTORIKE V POSEBNEM PROGRAMU I.b

- ? Učenci so vadili grafomotoriko s pomočjo interaktivne table. Po sledih so pisali črke in povezovali števila. S tem so utrjevali tudi matematiko. (Katarina Leskovar)

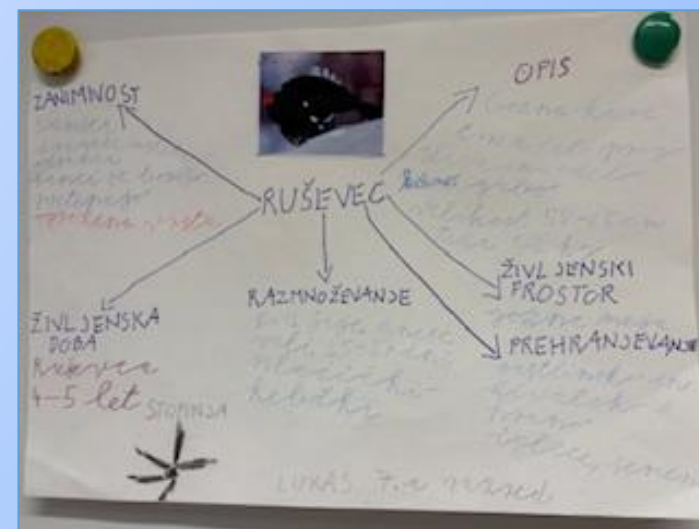
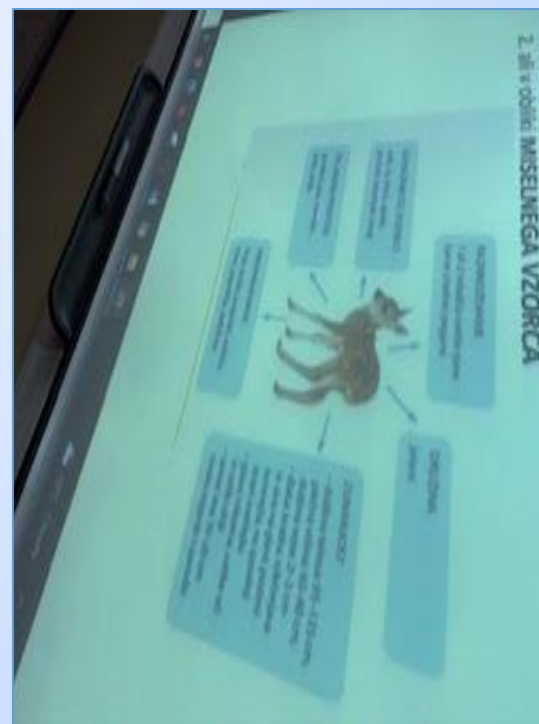
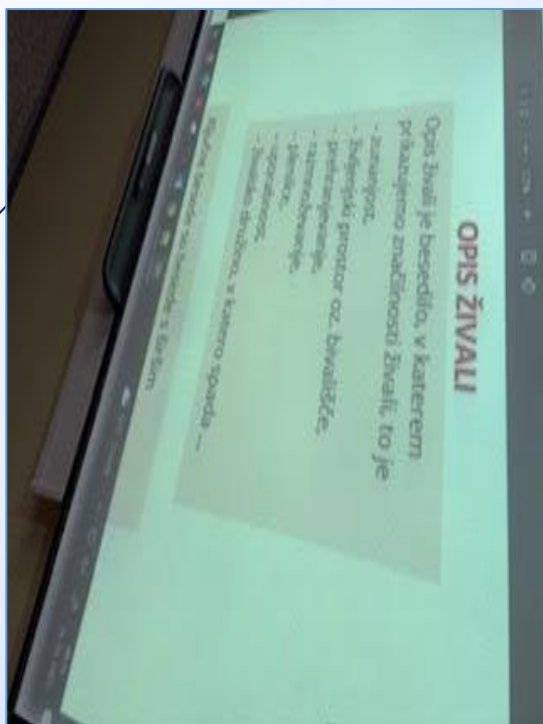


UPORABA BRSKALNIKA GOOGLE PRI POUKU SLJ V 7.b RAZREDU

- Učenci 7. razreda so s pomočjo iskalnika Google iskali različne spletne strani z opisi izbranih živali. Uporabljali so različna orodja: spletno iskanje pojmov, razlage, povečave ... z informacijami so zapisali miselne vzorce v zvezke, nato na plakate in se pripravljali na govorni nastop opisa živali. (Tea Hrnčič)

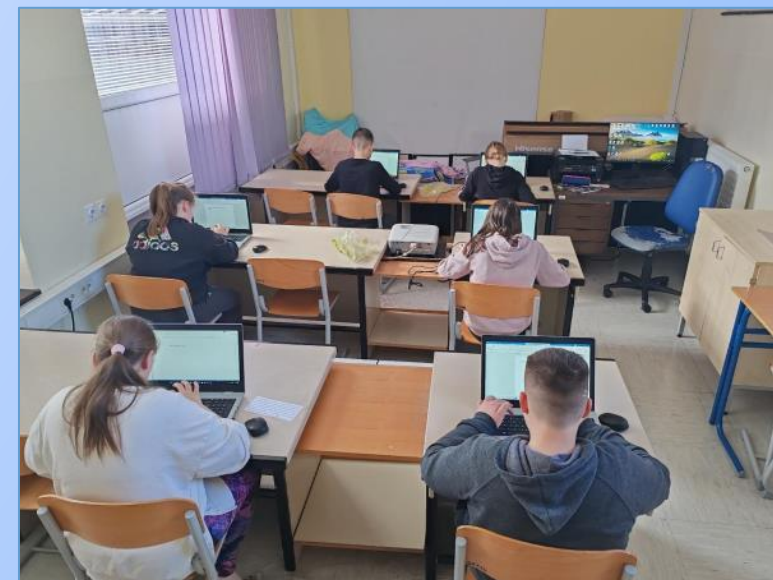
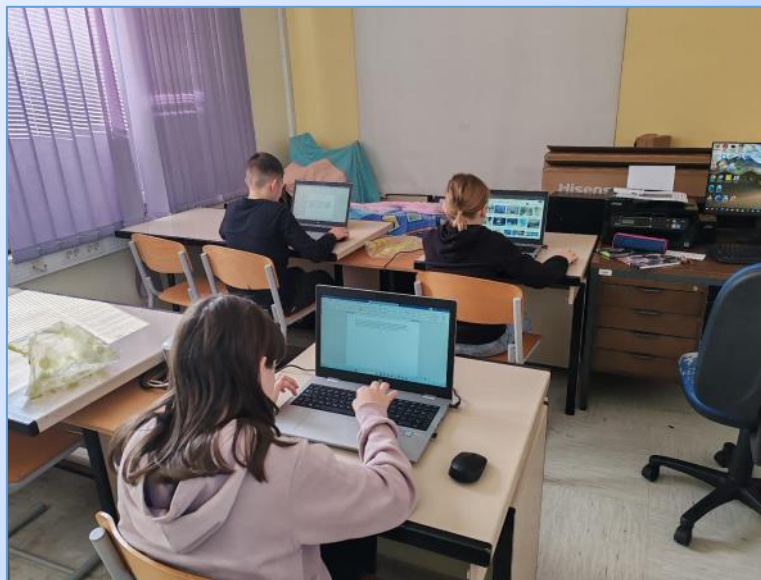
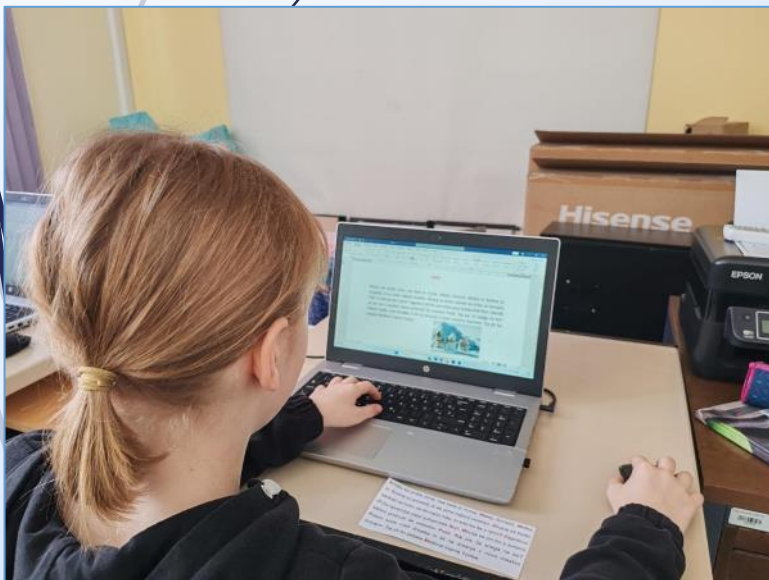


UPORABA BRSKALNIKA GOOGLE PRI POUKU SLJ V 7.b RAZREDU



UREJANJE BESEDILA V PROGRAMU WORD PRI POUKU RAO V 5.b RAZREDU

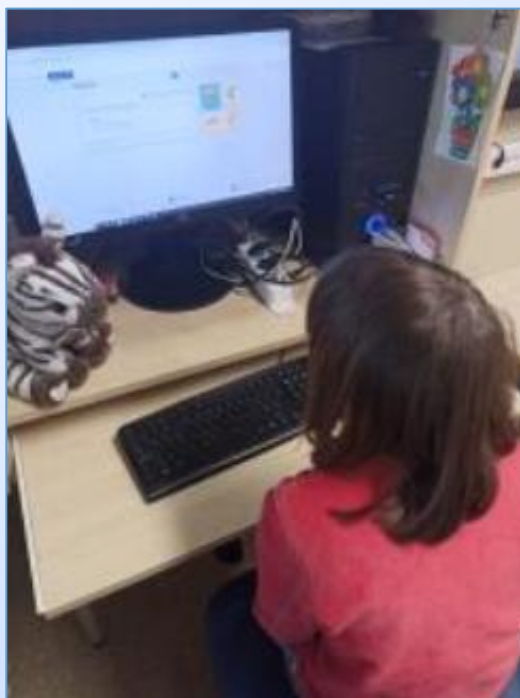
- ❓ Pri uri RAO se z učenci 5.b razreda že nekaj časa ukvarjamo s prepisom in urejanjem besedila v Wordu. Učenci si najprej odprejo svojo mapo, nato si ustvarijo nov dokument (Wordov) in ga poimenujejo. Ko pravilno prepišejo dano besedilo, si izberejo ustrezno obliko in velikost pisave, poravnavo, barvo pisave,... Bolj spretni nato na spletu poiščejo fotografije, ki ustrezajo besedilu in jih skopirajo oz. prilepijo v svoj dokument. (Nataša Smonkar)





UPORABA BRSKALNIKA IN SPLETNEGA SLOVARJA PRI POUKU V 3.a RAZREDU

- ❓ V 3. razredu smo se v tednu aktivnosti v sklopu projekta DigComPP aktivno učili poiskati na namizju ikono za internet, napisati v brskalnik želeno, v našem primeru spletni slovar Franček in navsezadnje tudi kako uporabljati le-tega. Pri rokovanju z računalnikom smo imeli nekaj izzivov, ki jih prej nisem predvidela, namreč učenci niso vedeli, kje se računalnik sploh prižge. Tako so gumb za prižig iskali na zaslonu ali na tipkovnici. A smo se z vsemi izzivi uspešno spopadli in jih premagali. (Jasmina Šulenta)





STATISTIČNA OBDELAVA PODATKOV IN PRIKAZ S PROGRAMOM EXCEL PRI POUKU MAT V 9. RAZREDIH

❓ Z učenci 9.a in 9.b razreda smo pripravili anketni vprašalnik o uporabi elektronskih naprav med mladimi. Anketo smo izvedli med učenci 8. in 9. razreda ter pridobili dragocene podatke o njihovih navadah. Zbrane rezultate smo nato skrbno statistično obdelali in jih pregledno prikazali s pomočjo tabel in grafov v programu Excel. S tem smo pridobili jasen vpogled v vpliv tehnologije na vsakdanje življenje mladih. Projekt nam je omogočil razvijati analitične spretnosti ter bolje razumeti izzive digitalne dobe. (Nina Slanšek Slokan)

ANKETNI VPRAŠALNIK - Uporaba elektronskih naprav

1. Spol: ženski moški
2. Razred: 8. razred 9. razred

3. Katere elektronske naprave imaš doma na voljo? Možnih je več odgovorov.

- a) računalnik
- b) telefon
- c) tablica
- d) televizija
- e) igralna konzola (PS4, PS5, Nintendo Switch...)
- f) pametna ura

4. Katero elektronsko napravo največ uporabljaš?

- a) računalnik
- b) mobilni telefon
- c) tablica
- d) televizija
- e) igralna konzola
- f) pametna ura

5. Koliko časa dnevno uporabljaš računalnik?

- a) od 0 do 1 ure
- b) od 1 ure – 2 uri
- c) od 2 uri do 4 ure
- d) od 4 ure – 6 ur
- e) več kot 6 ur

6. Koliko časa dnevno uporabljaš tablico?

- a) od 0 do 1 ure
- b) od 1 ure – 2 uri
- c) od 2 uri do 4 ure
- d) od 4 ure – 6 ur
- e) več kot 6 ur

7. Koliko časa dnevno uporabljaš mobilni telefon? 8. Koliko časa dnevno gledaš TV?

- a) od 0 do 1 ure
- b) od 1 ure – 2 uri
- c) od 2 uri do 4 ure
- d) od 4 ure – 6 ur
- e) več kot 6 ur

- a) od 0 do 1 ure
- b) od 1 ure – 2 uri
- c) od 2 uri do 4 ure
- d) od 4 ure – 6 ur
- e) več kot 6 ur

9. Katero mobilno aplikacijo najpogosteje uporabljaš?

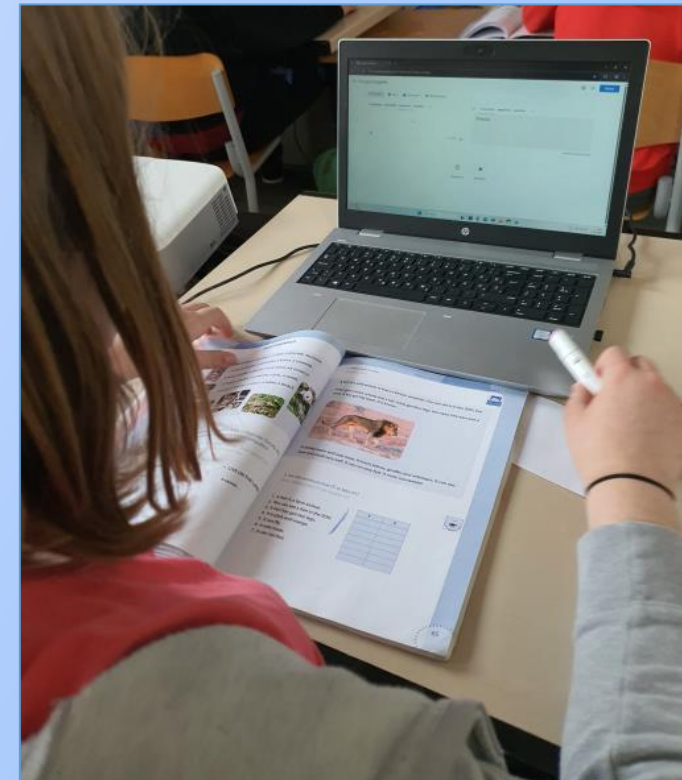
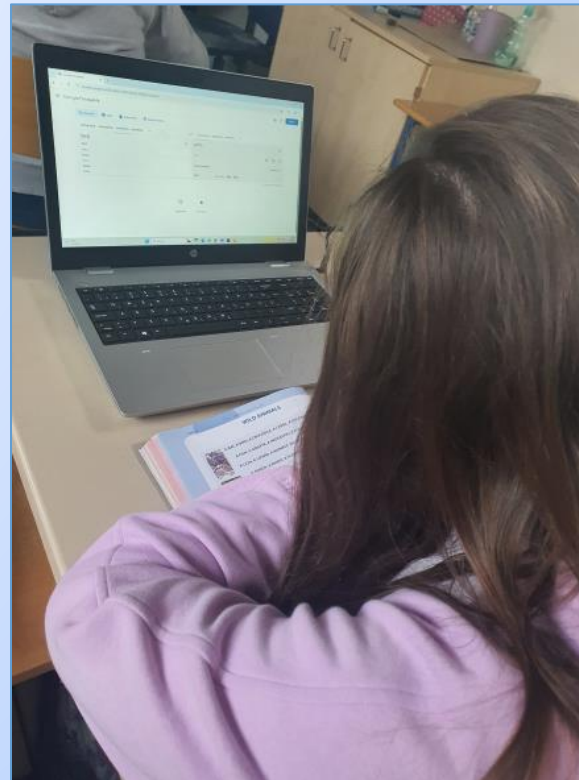
- a) Snapchat
- b) YouTube
- c) TikTok
- d) Instagram
- e) Aplikacije za igranje iger
- f) Discord
- g) Drugo: _____

Hvala za sodelovanje!



IZDELAVA ANGLEŠKO-SLOVENSKEGA SLOVARJA S POMOČJO GOOGLE PREVAJALNIKA PRI POUKU TJA V 9.b RAZREDU

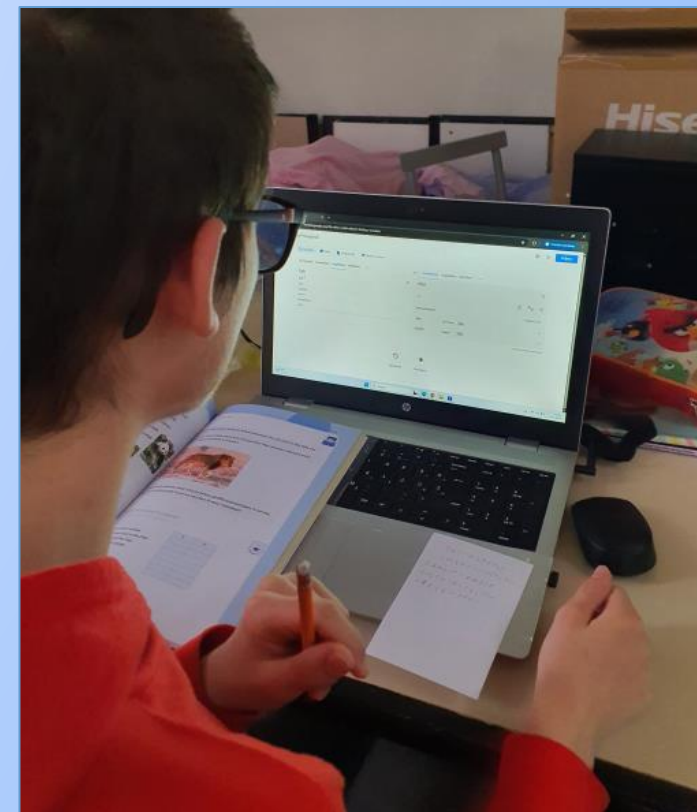
- ❓ Cilj učne ure v 9.r je bil širjenje besednega zaklada s pomočjo uporabe spletnih orodij. S pomočjo spletnih virov (Google iskalnik in Google prevajalnik) so učenci ustvarili angleško-slovenski slovar. Vsak učenec je dobil seznam besed (imena divjih živali), ki jih je bilo potrebno prevesti. Za boljše pomnjenje besed so poiskali tudi sliko živali. Učence sem opozorila na morebitne pomanjkljivosti spletnega prevajalnika (napačno prevajanje, kadar ima beseda več pomenov).





IZDELAVA ANGLEŠKO-SLOVENSKEGA SLOVARJA S POMOČJO GOOGLE PREVAJALNIKA PRI POUKU TJA V 9.b RAZREDU

- ? Uporaba spletnih orodij se je izkazala za učinkovito, saj je omogočila hiter dostop do informacij in spodbudila aktivno učenje, hkrati pa je bistveno prispevala k motivaciji učencev in učinkovitosti učenja tujega jezika.
(Polona Siussi Podergajs)



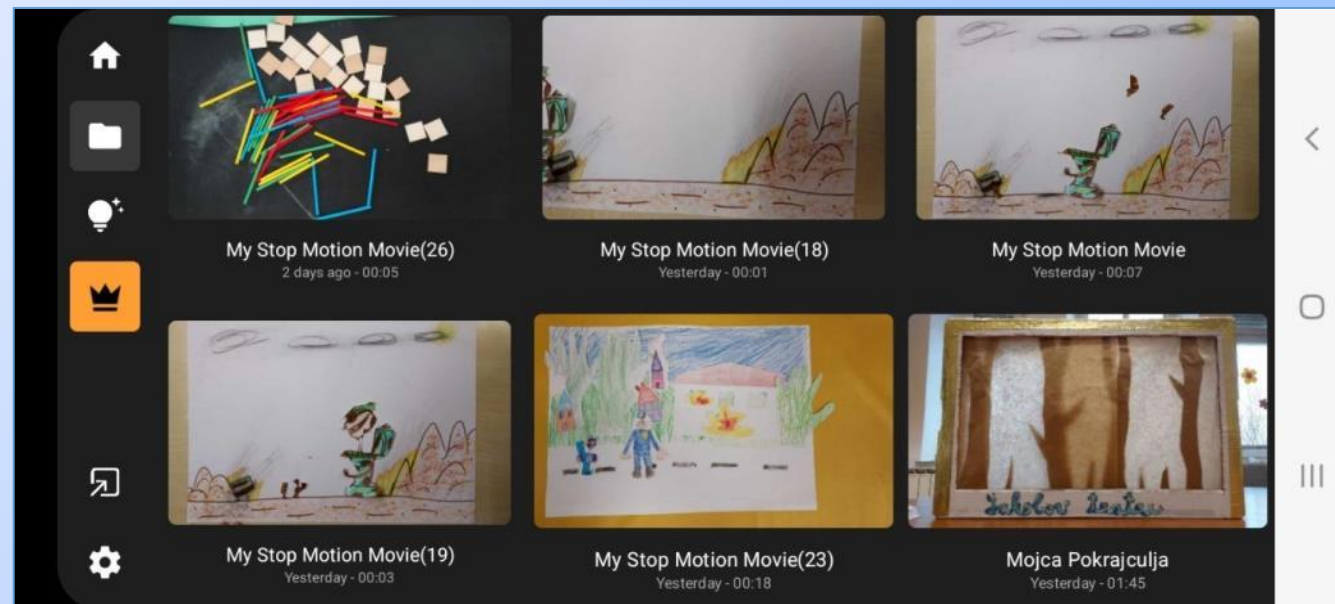
UPORABA BRSKALNIKA IN IKT PRI POUKU TIT V 6.a RAZREDU

- ❑ V okviru pouka Tehnike in tehnologije smo si preko IKT pogledali kako bomo izdelali izdelek iz pločevine. Učenci so v brskalniku poiskali načrte in potek dela. Najprej smo si ogledali načrt. Znotraj načrta smo določili vrstni red dela in pripravo na delo. Nato smo si ogledali tudi celoten postopek dela do zaključnega izdelka. (Martina Pfeifer)



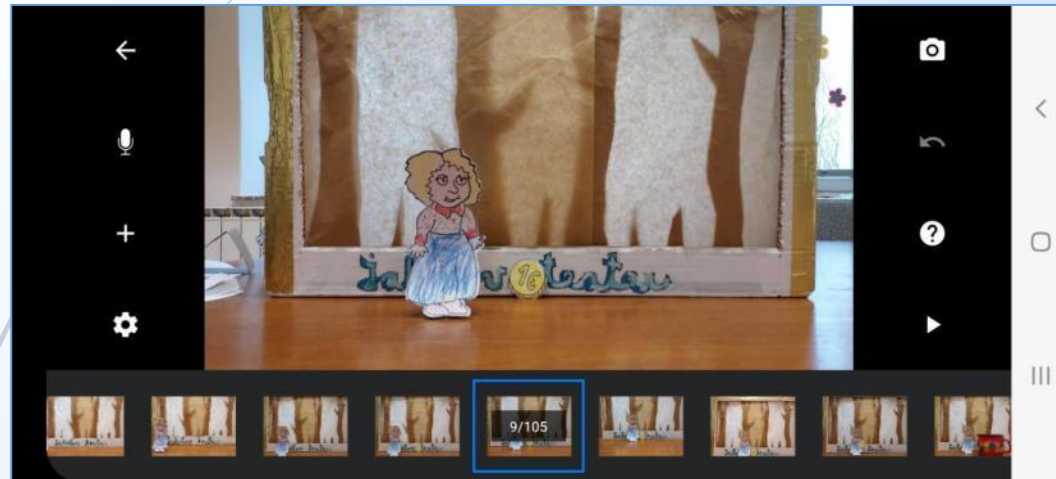
UPORABA PROGRAMA STOP MOTION STUDIO V POSEBNEM PROGRAMU II.c

- ❓ V posebnem programu smo v sklopu programa Digi comp izvedli aktivnosti v programu Stop motion studio. Pripravili smo animacijo Ljudske pravljice Mojca Pokrajculja. Učenci so v mobilni aplikaciji odprli program, se seznanili z ikonami, te uporabljali in ustvarili animacijo. Tej so dodali tudi glasoven posnetek pesmi Mojce Pokrajculje. (Maja Pliberšek)





UPORABA PROGRAMA STOP MOTION STUDIO V POSEBNEM PROGRAMU II.c





UPORABA PROGRAMA SIBELIUS PRI POUKU GUM V 7. RAZREDU

- ❑ Pri pouku GUM smo uporabljali program Sibelius. S pomočjo programa smo ustvarjali zvoke, utrjevali note. Ponovili smo vso znanje o notnem črtovju in notah. (Maja Sakelšek)

