

Vodnik aktivnosti za družine



Agreement number N°: 2022-BE02-KA220-SCH-000088041

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



**Co-funded by
the European Union**

Kazalo

Uvod	4
PRIMERI AKTIVNOSTI ZA DRUŽINE	5
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA MICROSOFT WORDA ZA UČENJE VEČJEZIČNIH KOMPETENC	6
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA SESAW ZA UČENJE DRŽAVLJANSKIH KOMPETENC	8
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA APLIKACIJE LINGOKIDS ZA UČENJE VEČJEZIČNIH KOMPETENC	10
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA ORODJA CANVA ZA UČENJE VEČJEZIČNIH KOMPETENC	13
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA ORODJA WORDWALL	15
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: MENTIMETER	18
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: KAHOOT	20
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA ORODJA STORYJUMPER ZA UČENJE	22
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA POWERPOINT-A ZA UČENJE	24
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA PHET-A ZA UČENJE	26
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA NATURAL READERS ZA UČENJE	28
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA ORODJA BRAINSCAPE ZA UČENJE	30
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA ORODJA SEESAW ZA UČENJE	33
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA ORODJA CLASSDOJO ZA UČENJE	36
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA ORODJA BLOCKY GAMES ZA UČENJE	39
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA ORODJA LEARNINGAPPS ZA UČENJE	42
OSNOVNI VODNIK ZA STARŠE: UPORABA ORODJA PREZI ZA UČENJE	44

Uvod

Dragi starši,

S hitrim napredkom digitalnih tehnologij narašča tudi pomen uporabe tehnologije v izobraževalnem procesu naših učencev. V tem kontekstu projekt MESI4SEN cilja na spodbujanje uporabe orodij Web 2.0 za izboljšanje digitalnih veščin učencev s posebnimi izobraževalnimi potrebščinami in jih seznani z modernimi izobraževalnimi tehnologijami. Orodja Web 2.0 omogočajo interaktivne učne izkušnje, ki povečujejo angažiranost učencev, omogočajo prilagajanje individualnim učnim razlikam ter omogočajo dostopnejše izobraževalne materiale.

Evropski okvir kvalifikacij (EQF) določa osem ključnih področij kompetenc, ki posameznikom pomagajo razvijati svoje znanje, veščine in sposobnosti. Te kompetence spodbujajo tako osebno rast kot aktivno, produktivno sodelovanje v družbi. Vsebina za učence, pripravljena v okviru projekta MESI4SEN, temelji na teh osem kompetenčnih področjih. Osem ključnih kompetenc, opredeljenih v EQF, so:

1. **Komunikacija v maternem jeziku:** Sposobnost učinkovitega izražanja občutkov, misli in informacij.
2. **Komunikacija v tujih jezikih:** Sposobnost razumevanja, govora in pisanja v različnih jezikih.
3. **Matematične kompetence in osnovne kompetence v znanosti in tehnologiji:** Sposobnost numeričnega razmišljanja, razumevanja znanstvenih procesov in njihove uporabe.
4. **Digitalne kompetence:** Sposobnost varne, kritične in ustvarjalne uporabe digitalnih tehnologij.
5. **Učenje za učenje:** Sposobnost obvladovanja lastnega učnega procesa in iskanja novih informacij.
6. **Družbene in državljanske kompetence:** Sposobnost prilagajanja družbi, prevzemanja odgovornosti in učinkovitega sodelovanja.
7. **Podjetniške kompetence:** Sposobnost ustvarjanja idej, načrtovanja projektov in izkoriščanja priložnosti.
8. **Kultura in umetniška izraznost:** Sposobnost prepoznavanja kulturne identitete in komuniciranja skozi umetnost ter ustvarjalne izraze.

Ta priročnik, ki je bil razvit v okviru projekta MESI4SEN, je namenjen podpori družinam pri pomoči otrokom pri varni in učinkoviti uporabi digitalnih orodij. Vsebuje strateška priporočila o tem, kako učinkovito uporabljati orodja Web 2.0, razvijati digitalne pismenosti in uporabljati praktične učne tehnike za učence. Poleg tega ponuja smernice o tem, kako strukturirati ta orodja in jih vključiti v učni proces, da bodo učenci uporabljali tehnologijo za izobraževalne namene.

Projekt cilja na opolnomočenje učencev, da postanejo bolj neodvisni, varni in učinkoviti posamezniki v digitalnem svetu, tako da izboljšajo svoje digitalne veščine in implementirajo učne metode, ki temeljijo na tehnologiji. Aktivno sodelovanje družin v tem procesu bo podprlo učence pri gradnji zdravega odnosa do digitalnih orodij in omogočilo, da kar najbolje izkoristijo svoje učne izkušnje.

Primeri aktivnosti za družine

**NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT
ORODJE ZA POUČEVANJE UČENCEV Z MDR**

Osnovni vodnik za starše: Uporaba Microsoft Worda za učenje večjezičnih kompetenc

Naslov: Razvijanje jezikovnih spretnosti z Microsoft Wordom

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Ta vodnik pomaga vašemu otroku razvijati večjezične kompetence s poudarkom na pisanju, bralnem razumevanju in bogatenju besedišča z uporabo programa Microsoft Word.

Ime orodja:

- Kaj omogoča: Microsoft Word je program za obdelavo besedil, ki omogoča ustvarjanje, oblikovanje in urejanje pisnih dokumentov. Uporaben je za vajo črkovanja, slovnice in sestavljanja stavkov v različnih jezikih.

Na katero kompetenco (področje) se ta dejavnost osredotoča, da bi podprla družine učencev z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR) pri učinkovitejšem poučevanju?

- Ta dejavnost se osredotoča na večjezične kompetence branja in pisanja. Microsoft Word nudi strukturirano in brezmoteno okolje, ki je idealno za otroke z zmernimi motnjami v duševnem razvoju (MID), saj omogoča vajo jezikovnih spretnosti prek tipkanja in obdelave besedila.

Začetna uporaba orodja:

- **Kako dostopati do orodja:**
 - Če Microsoft Word še ni nameščen, ga prenesite s spletne strani Microsoft Office ali iz trgovine z aplikacijami na vaši napravi.
 - Odprite Microsoft Word in začnite z novim dokumentom..
- **Ključne funkcije orodja:**
 - Uporabite funkcije, kot so preverjanje črkovanja, označevanje besedila in spreminjanje pisav, da bo učenje jezika bolj interaktivno.
 - **Vstavljajte komentarje ali uporabite sledenje spremembam za popravke ali predloge pri otrokovem delu.**

Učne dejavnosti:

- **Enostavne dejavnosti:**
 - Ustvarite tedenski seznam črkovanja v Wordu in uporabite dokument za vadbo

pisanja stavkov z vsako novo besedo.

- Pišite kratke zgodbe ali opise slik v ciljnem jeziku s poudarkom na uporabi novega besedišča in slovničnih struktur.

Nasveti za učenje:

- **Kdaj orodje uporabljati:**
 - Določite posebne čase za pisno vadbo, npr. 20–30 minut nekajkrat na teden, da vzpostavite redno rutino učenja.
- **Organiziranost:**
 - Shranjujte vse dokumente v posebej označeni mapi z imenom jezika in datumom za lažje spremljanje napredka in pregled.
- **Motivacija:**
 - Spodbudite svojega otroka tako, da natisnete njegovo delo in ustvarite »jezikovno mapo«, ki jo lahko fizično vidi in deli z drugimi.

Viri:

- **Dodatna pomoč:**
 - Uporabite spletna navodila na spletni strani Microsoftovi in YouTube za spoznavanje dodatnih funkcij Worda, ki lahko izboljšajo učenje jezika.
 - Raziščite spletne strani, ki ponujajo večjezične učne liste ali dejavnosti, ki jih je mogoče izvajati v Wordu.

NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT
ORODJE ZA POUČEVANJE UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: Uporaba SESAW za učenje državljskih kompetenc

Naslov: Krepitev državljskih spretnosti z orodjem SESAW

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Ta vodnik pomaga vašemu otroku razvijati državljske kompetence s poudarkom na razumevanju državljskih vrednot, pravic in odgovornosti.

Ime orodja:

- **Kaj omogoča:** SESAW je digitalno orodje, zasnovano za vključevanje učencev prek interaktivnih scenarijev in iger, ki učijo o državljanstvu ter spodbujajo razumevanje družbenih norm in državljskih dolžnosti.

Na katero kompetenco (področje) se ta dejavnost osredotoča, da bi podprla družine učencev z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR) pri učinkovitejšem poučevanju?

- **Ta dejavnost se osredotoča na državljske kompetence**, saj pomaga učencem razumeti osnovne družbene funkcije, prepoznavati pogoste javne simbole ter razumeti preproste zakone in pravila, ki vplivajo na vsakdanje življenje.

Začetna uporaba orodja:

- **Kako dostopati do orodja:**
 - Obiščite spletno platformo SESAW
 - Ustvarite račun in se prijavite za dostop do modulov o državljanstvu.
- **Ključne funkcije orodja:**
 - Interaktivne zgodbe in igre, ki prikazujejo državljske scenarije.
 - Vizualni in zvočni elementi za lažje razumevanje in pomnjenje.

Učne dejavnosti:

- **Enostavne dejavnosti:**
 - Uporabite funkcijo pripovedovanja zgodb v SESAW za sprehod skozi dan v življenju člana skupnosti in se pogovarjajte o vsaki odločitvi.
 - Sodelujte v interaktivnih igrah, ki simulirajo sodelovanje v skupnosti, kot je glasovanje ali prostovoljstvo

Nasveti za učenje:

- **Kdaj orodje uporabljati:**
 - Vključite seje SESAW v svoj tedenski urnik, na primer vsako sredo popoldne za približno 30 minut.
- **Organiziranost:**
 - Vodi dnevnik ali zapis scenarijev, o katerih ste razpravljali, in novih pojmov, ki ste jih osvojili med posameznimi sejami.
- **Motivacija:**
 - Praznujte zaključek modulov z majhnimi nagradami, kot so značke znotraj SESAW ali priljubljena dejavnost po vadbi.

Viri:

- **Dodatna pomoč:**
 - Oglejte si razdelek »Pomoč« na platformi SESAW za vadnice o tem, kako najbolje izkoristiti posamezne funkcije.
 - Raziščite dodatne materiale, kot so videoposnetki ali preprosta besedila o državljanstvu, ki so na voljo na izobraževalnih spletnih straneh.



More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA

Osnovni vodnik za starše: Uporaba aplikacije Lingokids za učenje večjezičnih kompetenc

Naslov: Krepitev jezikovnih spretnosti z aplikacijo Lingokids

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Ta vodnik je namenjen pomoči vašemu otroku pri razvoju večjezičnih kompetenc, s poudarkom na pridobivanju besedišča, osnovni slovnici, izgovarjavi in poslušanju skozi zabavne, interaktivne igre in zgodbe.

Ime orodja:

- **Kaj omogoča:** Lingokids je izobraževalna aplikacija, ki ponuja privlačne vsebine za učenje jezikov za otroke – vključno z igrami, pesmimi in interaktivnimi dejavnostmi – z namenom, da jezikovno učenje postane zabavno in učinkovito.

Na katero kompetenco (področje) se ta dejavnost osredotoča, da bi podprla družine učencev z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR) pri učinkovitejšem poučevanju?

- **Ta dejavnost se osredotoča na večjezične kompetence.**
Lingokids pomaga otrokom z zmernimi intelektualnimi ovirami razvijati osnovne jezikovne spretnosti preko preprostih, ponavljajočih in vizualno podprtih aktivnosti. Aplikacija spodbuja učenje s pomočjo poslušanja, ponavljanja, iger in pesmi, kar olajša pomnjenje novega besedišča in jezikovnih vzorcev.

Začetna uporaba orodja:

- **Kako dostopati do orodja:**
 - Prenesite aplikacijo Lingokids iz App Store ali Google Play.
 - Ustvarite račun in nastavite profil za svojega otroka, pri čemer prilagodite težavnost glede na njegove potrebe.
- **Ključne funkcije orodja:**
 - Raziščite različne igre in dejavnosti, ki učijo novo besedišče in preproste stavke.
 - Uporabljajte pesmi in videe za utrjevanje jezika s pomočjo glasbe in pripovedovanja zgodb.

Učne dejavnosti:

- **Enostavne dejavnosti:**
 - Spodbudite svojega otroka, da igra igro »Poveži besede«, s katero širi besedišče.
 - Skupaj glejta in pojta pesmi, ki učijo dneve v tednu, barve in številke v ciljnem jeziku.

Nasveti za učenje:

- **Kdaj orodje uporabljati:**
 - Vsak dan določite posebne termine za jezikovne aktivnosti, na primer med zajtrkom ali po šoli, da vzpostavite rutino.
- **Organiziranost:**
 - Spremljajte, katere dejavnosti vaš otrok uporablja v aplikaciji, in beležite napredek ter najljubše igre ali pesmi.
- **Motivacija:**
 - Praznujte dosežke v aplikaciji, kot je dokončanje stopnje ali učenje novih besed, z majhnimi nagradami ali pohvalo.

Viri:

- **Dodatna pomoč:**
 - Obiščite razdelek »Za starše« v aplikaciji Lingokids za nasvete o podpori pri učenju jezika in dodatne vire, prilagojene stopnji učenja vašega otroka.
 - Preverite tudi **Lingokids blog**, kjer najdete več dejavnosti in idej za učinkovito uporabo aplikacije pri učenju jezika.

Kako uporabljati Lingokids za razvoj večjezičnih kompetenc

Uvod

Lingokids je interaktivna izobraževalna platforma, zasnovana za izboljšanje jezikovnih spretnosti otrok. Z uporabo privlačnih dejavnosti, iger in pesmi uči več jezikov na zabaven in učinkovit način. Ta vodnik prikazuje navodila po korakih, kako uporabljati Lingokids, podprta s slikami za lažje razumevanje.

Korak 1: Krmarjenje po vmesniku Lingokids

1. Odprite aplikacijo Lingokids na svoji napravi.
2. Na domačem zaslonu boste našli razdelke, kot so »Lekcije«, »Igre« in »Pesmi«.
3. Izberite razdelek »Lekcije«, da začnete z vodenim učenjem.

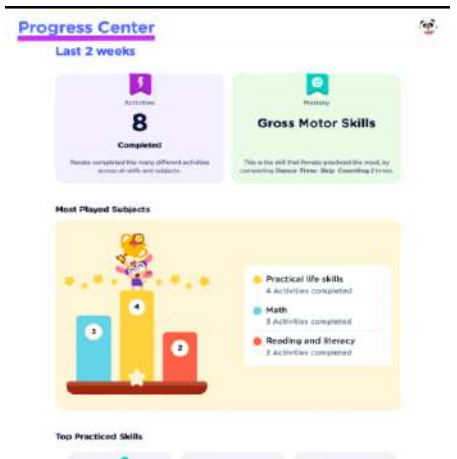
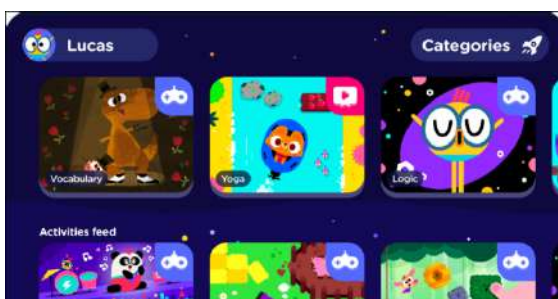
Korak 2: Uporaba funkcije »Lekcije«

1. V razdelku »Lekcije« izberite predmet ali temo.
2. Vsaka lekcija je zasnovana za učenje določenih jezikovnih veščin s pomočjo interaktivnih vsebin.
3. Sledite navodilom v aplikaciji, da dokončate posamezno



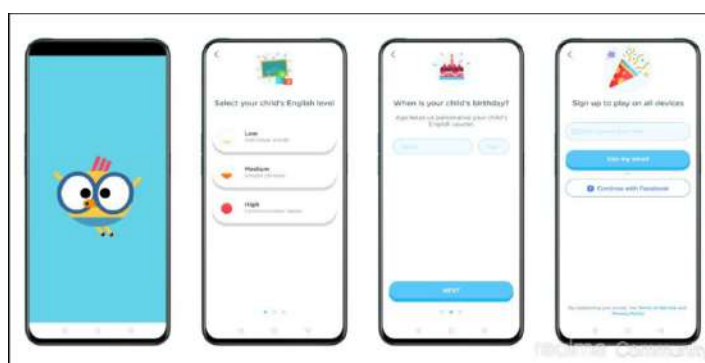
Korak 3: Raziskovanje interaktivnih dejavnosti

1. Lingokids ponuja igre in pesmi za utrjevanje jezikovnih spretnosti.
2. Na domačem zaslonu izberite »Igre« ali »Pesmi«.
3. Sodelujte v dejavnostih za izboljšanje besedišča in izgovorjave.



Korak 4: Spremljanje napredka

1. Uporabite funkcijo za sledenje napredku, da spremljate otrokovo učenje.
2. Dostopajte do podrobnih poročil o opravljenih dejavnostih in dosežkih.



Korak 5: Uporaba v učilnici

1. Učitelji lahko uporabljajo Lingokids za pripravo privlačnih učnih načrtov.
2. Dejavnosti v aplikaciji kombinirajte s tradicionalnimi učnimi metodami.
3. Spodbujajte skupinske dejavnosti z uporabo iger in pesmi iz Lingokids

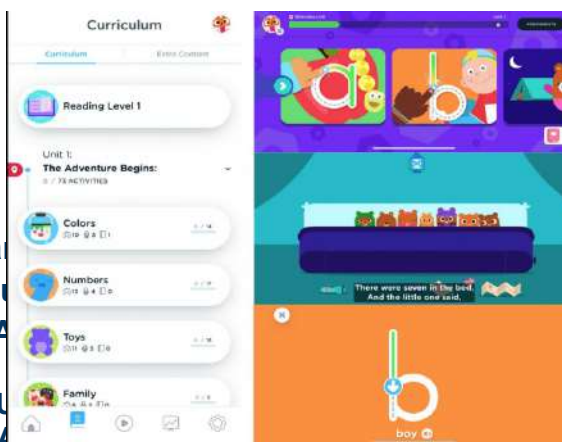
Link : <https://lingokids.com/english-for-kids/videos/opposites-words>

QR:



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUGO ŠOLSKO LETO)
POUČEVANJE ANGLŠČINE

ation a
cial Ed
E02-KA



Osnovni vodnik za starše: Uporaba orodja Canva za učenje večjezičnih kompetenc

Naslov: Izboljševanje jezikovnih spretnosti s pomočjo orodja Canva

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Ta vodnik podpira vašega otroka pri razvoju večjezičnih kompetenc, kot so širjenje besedišča, razumevanje slovnice in spoznavanje kulture s pomočjo vizualnih pripomočkov, kot so plakati, učne kartice in infografike.

Ime orodja:

- **Kaj omogoča:** Canva je orodje za grafično oblikovanje, ki omogoča enostavno ustvarjanje vizualnih učnih materialov. Še posebej je uporabno pri učenju jezikov, saj omogoča vizualno predstavitev pojmov in besedišča.

Na katero kompetenco (področje) se ta dejavnost osredotoča, da bi podprla družine učencev z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR) pri učinkovitejšem poučevanju?

- **Ta dejavnost se osredotoča na večjezične kompetence.**
Z uporabo Canve lahko vaš otrok spoznava nove besede, razume slovnična pravila ter raziskuje kulturne značilnosti preko prilagojenih vizualnih vsebin.

Začetna uporaba orodja:

- **Kako dostopati do orodja:**
 - Obiščite spletno stran Canva [vstavite povezavo tukaj].
 - Prijavite se za brezplačen račun in si oglejte kratek uvod v osnovne funkcije.
- **Ključne funkcije orodja:**
 - in predstavitve Uporabite predloge za ustvarjanje učnih pripomočkov, kot so učne kartice za besedišče, infografike s slovničnimi pravili o kulturi.

Učne dejavnosti:

- **Enostavne dejavnosti:**
 - Oblikujte niz učnih kartic za novo besedišče v ciljnem jeziku, z uporabo slik in besed.
 - Ustvarite infografiko, ki razlaga slovnično pravilo, z vizualnimi elementi za prikaz stavčne zgradbe ali glagolskih oblik

Nasveti za učenje:

- **Kdaj orodje uporabljati:**
 - Canva vključite v redne učne ure jezika, na primer dvakrat tedensko po 20–30 minut.
- **Organiziranost:**

- Shranjujte vse svoje oblikovane vsebine v posebne mape v Canvi, razvrščene po jeziku in temi za lažji dostop.
- **Motivacija:**
 - Postavite mesečne cilje pri učenju jezika, na primer ustvarjanje majhnega portfolija vizualnih pripomočkov. Praznujte dosežke s prijetno dejavnostjo ali nagrado.

Viri:

- **Dodatna pomoč:**
 - Raziščite **Canva Design School** za vadbice o naprednejših funkcijah, ki izboljšajo vaše učne materiale.
 - Uporabljajte spletne strani za učenje jezikov, ki ponujajo vsebine, primerne za vizualno predstavitev v Canvi.



**More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041**



**NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA
POUČEVANJE UČENCEV Z MDR**

Osnovni vodnik za starše: Uporaba orodja WORDWALL

1. **Naslov:** "Raziskovanje čustev z aktivnostjo z vrtečim kolesom"
2. **IKT orodje:**
WORDWALL
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - Osebna, socialna in učna kompetenca za učenje.

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Ta dejavnost pomaga otroku razumeti in izražati čustva, kot so sreča, žalost ali navdušenje. Otrok se nauči prepoznavati lastna čustva in deliti osebne izkušnje, kar spodbuja čustveno zavedanje in sočutje do drugih.

Kako dostopati do aktivnosti:

- Za dostop do kviza v Wordwall kliknite povezavo: [Spin the Wheel - Wordwall](#)
- Dejavnost odprite na pametnem telefonu, tablici ali računalniku

O orodju Wordwall:

- Wordwall je spletna platforma, ki omogoča učiteljem in staršem ustvarjanje interaktivnih dejavnosti za otroke. Ponuja različne predloge za igre, kvize, iskanje besed, ujemanje parov in drugo. Dejavnosti so primerne za pouk v razredu ali doma.

Kaj omogoča:

- Interaktivne predloge: kot so vrteče kolo, kvizi, ujemanje, iskanje besed in razvrščanje.
- Prilagodljive vsebine: starši lahko vnesejo lastne vsebine (besede, vprašanja) za personalizirane aktivnosti.
- Multimedijška podpora: vključevanje slik, zvoka in videa za večjo privlačnost.
- Možnost tiskanja: dejavnosti se lahko tudi natisnejo za uporabo brez interneta.
- Učenje v svojem tempu: otroci lahko dejavnosti izvajajo v tempu, ki jim ustreza.
- Sledenje napredku: prikaz rezultatov, kot so točke ali čas izvajanja.

Učne dejavnosti:

Enostavne naloge, ki jih starši lahko izvajajo skupaj z otrokom:

Kako uporabiti aktivnost z vrtečim kolesom:

- Skupaj z otrokom odprite povezavo Spin the Wheel – Wordwall.
- Kliknite »Start«, nato »SPIN IT«, da se kolo zavrti in naključno izbere čustvo, npr. »Kdaj sem bil vesel« ali »Kdaj sem bil žalosten«.
- Otrok naj deli zgodbo ali izkušnjo, povezano z izbranim čustvom.
- Dejavnost spodbuja pogovor o čustvih na igriv in sproščen način. Share the activity link with your child or open it directly on a device (smartphone, tablet, or computer). [Spin the Wheel - Wordwall](#)

Dodatne ideje:

- **Skupno vrtenje:** Sedite z otrokom, zavrtite kolo in se pogovorite o čustvu, na katerem se ustavi.
- **Širjenje čustvenega besedišča:** Po razpravi o čustvu (npr. »navdušen«) vprašajte otroka, kaj to zanj pomeni ali kako to prepozna pri drugih.
- **Igranje vlog:** Izberite čustvo in skupaj odigrajte preprosto situacijo, v kateri otrok izrazi to čustvo.
- **Razmislek po zgodbi:** Pogovorite se, kaj se je otrok naučil iz deljenja zgodbe.

Nasveti za učenje:

- **Kdaj orodje uporabljati:**
 - Uporabite med mirnimi trenutki doma – po šoli ali med družinskim časom.
 - Ohranjajte kratke seanse (15–20 minut) za boljšo zbranost in zabavo.
- **Organiziranost**
 - Zabeležite si, katera čustva so otroku lažja ali težja za pogovor.
 - Težja čustva ponovno obravnavajte v prihodnjih seansah za večjo samozavest.
- **Motivacija**
 - Praznujte sodelovanje s pohvalo ali majhnimi nagradami, npr. nalepkami.
 - Poudarjajte trud, ne rezultat – pohvalite otroka za pogum pri izražanju čustev.

Dodatne funkcije Wordwalla:

- **Skupinsko igranje:** Povabite bratce/sestrice ali prijatelje k dejavnosti za skupni

pogovor o čustvih.

- **Javne vsebine:** Dostopajte do že pripravljenih dejavnosti, ki so jih delili drugi učitelji ali starši.
- **Brez povezave:** Natisnite kartice s čustvi za igro brez interneta. By using Wordwall's features creatively, you can turn emotional learning into an enjoyable bonding experience while helping your child develop essential social-emotional skills!

Viri:

- <https://wordwall.net/resource/4223583/feel-o-meter-feelings-thermometer-activity>
- <https://wordwall.net/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=trZy6TIXebM>



More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA
POUČEVANJE UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: MENTIMETER

1. **Naslov:** »Krepitev socialnih in učnih veščin s pomočjo sodelovalnih digitalnih sten«
2. **IKT orodje:**
MENTIMETER
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - **Osebna, socialna in učna kompetenca za učenje.** Mentimeter pomaga otrokom razvijati socialne veščine, samozavedanje ter sposobnost sodelovanja in refleksije.

Učni focus:

- **Kaj se učimo:**
Otrok se uči vzpostavljati in ohranяти prijateljstva, prepoznavati pozitivna vedenja, izražati prijaznost, podpirati druge in razvijati empatijo. Cilj je razviti zdrave socialne odnose in zmožnost čustvenega izražanja.

Začetek uporabe orodja:

Kako dostopati do Mentimeterja:

1. Obiščite spletno stran: www.mentimeter.com
2. Ustvarite brezplačen račun ali se prijavite, če ga že imate.
3. Lahko pa prenesete aplikacijo Mentimeter iz Google Play ali App Store.

Preprosti koraki za pripravo dejavnosti:

1. Prijavite se in kliknite »New Presentation«.
2. Izberite vrsto vprašanja (npr. oblak besed, več izbir, odprto vprašanje).
3. Vnesite vprašanja, povezana z družabnimi veščinami.
4. Povezavo ali kodo predstavitve delite z otrokom – lahko sodeluje preko svoje naprave.

Ključne funkcije, ki jih morajo starši poznati:

- **Oblak besed (Word Cloud):** otrok na zabaven način vnese ideje ali občutke.
- **Več izbir (Multiple Choice):** kviz vprašanja za preverjanje razumevanja.
- **Odprta vprašanja (Open-Ended):** daljši odgovori za razmislek in razpravo.
- **Prikaz rezultatov v živo:** odgovori se takoj pokažejo na zaslonu – spodbuja pogovor.

Učne dejavnosti za starše in otroke

1. Igra prepoznavanja čustev:

Naložite slike z izrazi obraza in vprašajte: *Katero čustvo vidiš?* (srečen, žalosten, presenečen ...)

2. Oblak besed: Kaj naredi dobrega prijatelja?

Otrok naj vnese besede, vi pa skupaj komentirajta odgovore na zaslonu.

3. Scenariji »Kaj bi naredil?«

Primer: *Tvoj prijatelj se počuti izključenega. Kaj narediš?*

Ponudite možnosti in se pogovorite o njihovem izboru.

4. Refleksija o prijateljstvu:

Odprta vprašanja, npr.:

- *Kateri je tvoj najlepši spomin s prijateljem?*
- *Kako lahko nekoga povabiš v igro, da se počuti sprejetega?*

Nasveti za učenje:

- **Kdaj orodje uporabiti?**
 - o Enkrat ali dvakrat tedensko po 15–20 minut.
 - o V času po šoli ali med družinskim druženjem.
- **Organiziranost:**
 - o Vzdržujte beležko z odgovori ali idejami.
 - o Shranite povezave do predstavitev za ponovno uporabo.
- **Motivacija:**
 - o Naj bo zaslon barvit in igriv – Mentimeter je že sam po sebi zabaven.
 - o Praznujte sodelovanje z nalepkami, dodatnim časom za igro ipd.
 - o Starši se lahko pridružite dejavnosti – delite tudi svoje odgovore!

Viri in povezave:

- Video vodič za starše: <https://www.youtube.com/watch?v=76LxkWflyCI>
- Primer predstavitve: <https://www.menti.com/alkfwas2ukzu>



More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA
POUČEVANJE UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: KAHOOT

1. **Naslov:** "Gradimo prijateljstva: Zabaven kviz Kahoot o prijateljskih veščinah"
2. **IKT orodje:**
KAHOOT
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - **Osebna, socialna in učna kompetenca za učenje:** Ta dejavnost spodbuja razumevanje, kako vzpostaviti zdrave odnose, sodelovati z vrstniki in razvijati empatijo..

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:**
Otroci se učijo pomembnih prijateljskih veščin, kot so **zaupanje, komunikacija, deljenje in empatija**. Dejavnost spodbuja razmislek o tem, kako biti dober prijatelj in kako se povezovati z drugimi na prijazen način.

Začetek uporabe orodja Kahoot

Kako dostopati do kviza:

1. Obiščite povezavo:
 [Kahoot kviz – Gradimo prijateljstva](#)
2. Ali pojdite na spletno stran [kahoot.it](#)
 Vpišite PIN: **03309886**
3. Naj ima otrok pri roki napravo (računalnik, tablico ali telefon).

Ključne funkcije Kahoot-a, ki jih morajo starši poznati:

- **PIN za igro:** Vsak kviz ima svojo kodo. Vnesite jo na začetku igre.
- **Odgovarjanje na vprašanja:** Otrok izbira odgovore s klikom ali dotikom.
- **Lestvica točk (Leaderboard):** V živo prikazuje napredek in spodbuja sodelovanje.

Učne dejavnosti za starše in otroke

1. Igrajte kviz skupaj

Povežite se z igro in skupaj pregledujte vprašanja. Spodbujajte otroka, da razloži svoje odgovore.

2. Razvijajte prijateljske veščine

Po vsakem vprašanju se pogovorite: *Zakaj si izbral ta odgovor?*

Pomagajte otroku razumeti pomen prijaznosti, poslušanja, sodelovanja itd.

3. Preglejte pravilne odgovore

Po zaključku kviza skupaj preglejte odgovore in razložite njihov pomen.

Nasveti za učenje

- **Kdaj orodje uporabiti?**
 - Po šoli ali zvečer, v mirnem času.
 - Aktivnost naj traja približno **15–20 minut**.
 - Kviz lahko igrate večkrat – učenje je lahko tudi zabavno!
- **Organiziranost:**
 - Beležite, kaj je otrok osvojil in kje še potrebuje pomoč.
 - Pogovorite se o rezultatih in spodbujajte napredek.
- **Motivacija:**
 - Praznujte majhne uspehe – ne le točk, temveč tudi trud!
 - Uporabite nagrade, kot so nalepke, pohvale ali dodatni čas za igro.
 - Pomembno: **osredotočite se na sodelovanje, ne le na rezultate.**

Viri in povezave:

- [Kahoot kviz – Gradimo prijateljstva](#)
- PIN za kviz: **03309886**
- [Spletna stran Kahoot](#)
- [Video vodiči za uporabo Kahoot-a](#)



More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA
POUČEVANJE UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: Uporaba orodja Storyjumper za učenje

1. **Naslov:** "Jesenski čas"
2. **IKT orodje:**

3. Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?

- Pismenost.

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Kratek opis učnega cilja (npr. matematične spretnosti, bralno razumevanje).
Izboljšanje branja
Bralno razumevanje
Razumevanje poslušane
- **Kaj omogoča:** Storyjumper je spletna platforma, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje lastnih knjig po meri. Odlično orodje tako za otroke kot odrasle, ki želijo oblikovati in natisniti osebne zgodbe. Tukaj je kratek vodnik za starše. Lahko pa tudi preberete knjigo, ki jo je posebej za vašega otroka ustvaril učitelj.

Začetek uporabe orodja

Kako dostopati:

- Verjetno boste prejeli povezavo od učitelja. Za uporabo Storyjumperja ni potrebna registracija.
- Kliknite na povezavo: Če vam je nekdo poslal povezavo do knjige, ki jo je ustvaril v Storyjumperju, preprosto kliknite nanjo. Povezava običajno izgleda takole:
<https://www.storyjumper.com/book/view/xxxxxxxxxx>
Na strani poiščite velik moder gumb za odpiranje knjige, nato pa listajte. Učitelj je morda posnel tudi svoj glas pri branju zgodbe, zato poiščite gumb za predvajanje.

Učne aktivnosti:

Če ima knjiga, ki jo je ustvaril učitelj, gumb za predvajanje, to pomeni, da ima tudi zvočni posnetek – najprej jo poslušajte.

Po poslušanju si ogledajte slike in se z otrokom pogovorite o njih.

Nato poskusite knjigo prebrati skupaj in dovolite, da jo otrok poskuša prebrati sam. Pomagajte mu in ga po potrebi popravite.

Učni nasveti:

- **Kdaj orodje uporabiti:**
 - o Kadar koli otrok prejme povezavo od učitelja ali pokaže zanimanje za pripovedovanje zgodb, umetnost ali ustvarjanje. Tudi če gre za učno dejavnost ali domačo nalogo, naj bo čas pred zaslonom omejen na 30 minut dnevno.
- **Organiziranos:**
 - o Določite pogoje, npr. kolikokrat mora otrok poslušati zgodbo, preden jo poskusi prebrati sam.
- **Motivacija:**
 - o Učitelj je verjetno dodal slike, da bi pritegnil otrokovo pozornost. Vi pa mu lahko postavljate zabavna vprašanja o likih, vprašate, kako jim je ime, ali je kdo podoben njemu ipd.

Viri:

Storyjumper je zelo enostaven za uporabo – tako za branje kot za ustvarjanje zgodb z vašim otrokom.

[Video vodič na YouTubeu](#)



**More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041**



**NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA
POUČEVANJE UČENCEV Z MDR**

Osnovni vodnik za starše: Uporaba PowerPoint-a za učenje

- 1. Naslov:** "Električni tokokrogi"
- 2. IKT orodje:**
PowerPoint
- 3. Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**

- Matematična, naravoslovna, tehnološka in inženirska kompetenca

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Kratek opis učnega cilja (npr. matematične spretnosti, bralno razumevanje). Vaš otrok bo spoznal:
 - Osnovne komponente – razumevanje baterij, žic, žarnic, uporov in stikal
 - Vrste vezij – zaporedne in vzporedne vezave
 - Tok elektrike – kako električni tok potuje skozi vezje
- **Kaj omogoča:** Kratek opis namena orodja v izobraževanju. PowerPoint je računalniški program, ki pomaga ustvariti predstavitev. Predstavljajte si ga kot digitalno slikanico ali vizualno pripovedno knjigo, kjer lahko dodajate slike, besedilo, zvoke in videoposnetke, da ideje razložite na zabaven način. V tem primeru gre za PowerPoint predstavitev, ki jo je posebej za vašega otroka ustvaril učitelj. Predstavitve vsebuje animacije, ustvarjene z namenom lažjega razumevanja pojava.

Začetek z orodjem:

Kako dostopati:

- o Preprosti koraki za pripravo orodja za uporabo (vključite povezavo, če je na spletu).
- o Ključne funkcije orodja, ki jih morajo starši poznati.

Dostop do PowerPoint Show (.ppsx) datoteke:

Odpiranje PowerPoint Show (.ppsx) na računalniku

- 📌 Dvokliknite datoteko – ta se bo odprla neposredno v načinu predstavitve.
- 📌 Desni klik na datoteko → Izberite »Odpri z« → Nato izberite Microsoft PowerPoint (če se ne odpre samodejno).

Odpiranje PowerPoint Show na telefonu ali tablici

Na Androidu ali iPhonu:

- Namestite aplikacijo Microsoft PowerPoint (iz trgovine Google Play ali Apple App Store).
- Odprite datoteko .ppsx iz prenesenih datotek ali elektronske pošte.

Na iPadu (ali drugih tablicah):

- Uporabite aplikacijo PowerPoint ali Google Slides za odpiranje datoteke.

Učne aktivnosti:

o Preproste dejavnosti ali naloge, ki jih starši lahko izvajajo z otroki z uporabo tega orodja. Sledite navodilom na posamezni prosojnici (kliknite točno tam, kjer je označeno). Vsak klik izven posebej ustvarjenih elementov vodi na naslednjo prosojnico. Naj otrok klikne in ga vprašajte, kaj opazi, da se je spremenilo in zakaj.

Učni nasveti:

- **Kdaj uporabiti:**

- o Predlagajte rutino ali pogostost uporabe orodja (npr. 30 minut vsak večer). Gradivo vam je dal učitelj, da bi otrok lažje razumel pojav. Uporablajte ga, dokler je otroku zabavno in mu pomaga pri razumevanju pojava. Ne pozabite, da je tudi v primeru izobraževalnih vsebin priporočljivo omejevati čas pred zaslonom.
- **Organiziranos:**
 - o Nasveti za upravljanje in spremljanje učnih aktivnosti. Priporočljivo je, da ga starš najprej preizkusi, da vidi, kako deluje, da otrok ne izgubi potrpljenja, če kaj ne deluje takoj. Priporočena je uporaba računalnika.
- **Motivacija:**
 - o Zabavni načini za ohranjanje otrokovega zanimanja in motivacije. Gradivo je zasnovano tako, da otroka pritegne in ohrani njegovo pozornost. Pomagajte lahko tako, da izrazite navdušenje nad pojavom in otroku postavljate vprašanja, kot so: »Zakaj misliš, da se je to zgodilo?«, »Si videl, kaj se je zgodilo? Zakaj?«

Viri:

- Dodatna navodila, videi ali spletne strani, ki lahko pomagajo staršem in otrokom pri uporabi orodja.



**More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041**



**NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA
POUČEVANJE UČENCEV Z MDR**

Osnovni vodnik za starše: Uporaba Phet-a za učenje

1. **Naslov:** Ulomki – enakovrednost
2. **IKT orodje:**
Phet
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - Matematične, naravoslovne, tehnološke in inženirske kompetence.

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Kratek opis učnega cilja (npr. matematične spretnosti, bralno razumevanje).
 - Ustvarjanje enakovrednih ulomkov z različnimi števili
 - Ujemanje ulomkov z različnimi slikovnimi vzorci
 - Primerjava ulomkov na številski premici
- **Kaj omogoča:** Kratek opis namena orodja v izobraževanju.
PHET (Physics Education Technology) je zbirka brezplačnih interaktivnih simulacij, ki učencem na praktičen in zanimiv način pomagajo pri učenju naravoslovnih in matematičnih konceptov. Razvila jih je Univerza v Koloradu v Boulderju, te simulacije pa pokrivajo teme iz fizike, kemije, biologije, geoznanosti in matematike.

Začetek z orodjem:

Kako dostopati:

- Verjetno boste prejeli povezavo od učitelja. PHET ne zahteva računa.
- Kliknite na povezavo.
- Platforma običajno ponuja laboratorijsko različico in različico igre za isto vsebino.
- Najprej izberite laboratorijsko različico in skupaj z otrokom raziskujte predlagane aktivnosti.

Učne aktivnosti:

Za primer z enakovrednimi ulomki lahko s pomočjo puščic povečujete tako število, ki nam pokaže, koliko delov smo vzeli iz celote (števec, zgoraj), kot tudi, na koliko delov celoto delimo (imenovalec, spodaj). Zgoraj lahko izberete različne grafične prikaze celote s klikom (krog, pravokotnik, valj). Vsakič se z otrokom pogovorite o tem, kaj se dogaja. Ne bojte se preizkusiti vseh gumbov in pustite otroku, da naredi enako. Če se povezava slučajno zapre, jo lahko ponovno odprete preko povezave, ki vam jo je poslal učitelj. V razdelku z igrami so naloge razvrščene po težavnostnih stopnjah. Začnite z 1. stopnjo.

Učni nasveti:

- **Kdaj orodje uporabiti:**
 - o Kadarkoli otrok prejme povezavo od učitelja ali pokaže zanimanje za pripovedovanje zgodb, umetnost ali ustvarjanje. Tudi če gre za izobraževalno dejavnost in nalogo učitelja, naj bo čas pred zaslonom omejen na največ 30 minut na dan.
- **Kako ohranjati red:**
 - o Določite pravila glede opravljanja laboratorijske faze in nato igranja glede na težavnostne stopnje.
- **Kako ohranjati motivacijo:**
 - o Igre, ki jih ponuja platforma, za pravilne rešitve podeljujejo zvezdice. Lahko določite nagrade glede na zbrane zvezdice.
 - o Interaktivna narava otrok pritegne in jim pomaga razumeti abstraktne pojme preko vizualizacije.

Viri:

- Dodatna navodila, videi ali spletne strani, ki lahko pomagajo staršem in otrokom pri uporabi orodja.

Dodatna navodila niso potrebna, saj je PHET zelo enostaven za uporabo! Vmesnik je zasnovan tako, da je intuitiven, zato lahko učenci (in starši) takoj začnejo s simulacijami brez dodatnih navodil.

https://phet.colorado.edu/sims/html/fractions-equality/latest/fractions-equality_all.html



**More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041**



**NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA
POUČEVANJE UČENCEV Z MDR**

Osnovni vodnik za starše: Uporaba Natural Readers za učenje

- 1. Naslov:** "Moj dan."
- 2. IKT orodje:**
Natural readers
- 3. Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - Pismenost.

Učni fokus:

- Kaj se učimo: Kratek opis izobraževalnega cilja (npr. matematične veščine, razumevanje prebranega).
Uporabljamo Natural Readers, ker:
 - ✓ Podpira učence z učnimi težavami (disleksija, ADHD, slabovidnost)
 - ✓ Izboljšuje razumevanje s pomočjo slušnega učenja
 - ✓ Spodbuja samostojno učenje
 - ✓ Pomaga pri izgovorjavi in tekočem branju
- **Kaj omogoča:** Natural Reader je programska oprema za pretvorbo besedila v govor (TTS – text-to-speech), ki pretvori napisano besedilo v govorne besede. Otrokom pomaga tako, da jim glasno bere knjige, PDF dokumente, spletne strani in druge dokumente z naravno zvonečimi glasovi.

Začetek uporabe orodja:

1. Kako dostopati do orodja:
Preprosti koraki za pripravo orodja na uporabo:
 - ✓ Spletna različica: www.naturalreaders.com
 - ✓ Program za prenos: na voljo za Windows in Mac
 - ✓ Mobilne aplikacije: na voljo za iOS in Android
2. Kako uporabljati Natural Reader:
 - A. Uporaba spletne različice
3. Obiščite spletno stran Natural Reader
4. Naložite ali prilepite besedilo (PDF, Word ali kopirano iz spletne strani)
5. Izberite glas in hitrost branja
6. Pritisnite "Predvajaj" za poslušanje

B. Uporaba programa na računalniku ali mobilni napravi

1. Prenesite in namestite aplikacijo
 2. Uvozite dokument ali besedilo
 3. Izberite glas za branje in prilagodite nastavitve
 4. Pritisnite "Predvajaj" za začetek poslušanja
- Ključne funkcije orodja, ki jih starši morajo poznati:
 -  Naravno zvoneči glasovi – Izberate lahko med različnimi glasovi
 -  OCR (optično prepoznavanje znakov) – Bere besedilo s slik ali skeniranih PDF-jev
 -  Prilagodljiva hitrost in nastavitve glasu – Počasneje za začetnike, hitreje za napredne poslušalce
 -  Označevanje besedila med branjem – Pomaga pri prepoznavanju besed
 -  Shranjevanje in prenos zvoka – Pretvorba besedila v MP3 za poslušanje brez povezave

Učni nasveti:

- **Kdaj orodje uporabljati:**
 - o Predlagana rutina ali pogostost uporabe orodja (npr. 30 minut vsak večer).
- **Organiziranost:**

- o Spodbujajte poslušanje in spremljanje besedila – naj otrok sledi besedilu med poslušanjem
- o Uporabite ga kot pomoč pri domačih nalogah – naj Natural Reader prebere daljše naloge ali zahtevna besedila
- o Preizkusite različne glasove – nekateri otroci lažje razumejo določen tip glasu
- o Prilagodite nastavitve – nastavite hitrost branja glede na otrokovo raven udobja
- o Uporabljajte ga redno – redna uporaba izboljšuje tekoče branje in razumevanje
- **Ohranjanje motivacije:**
 - o Nagradite napredek – podeljujte majhne nagrade (nalepke, dodatni čas za igro, kratek odmor), ko so cilji doseženi
 - o Popestrite uporabo – preizkusite različne glasove in hitrosti, da bo bolj zanimivo
 - o Uporabljajte priljubljene teme – poslušajte knjige ali članke o hobijih in zanimanjih

Viri:

- Dodatna gradiva, videi ali spletne strani, ki bi lahko pomagala staršem in otrokom pri uporabi orodja.
www.naturalreaders.com
- https://phet.colorado.edu/sims/html/fractions-equality/latest/fractions-equality_all.html



More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA POUČEVANJE UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: Uporaba orodja Brainscape za učenje

1. **Naslov:** "Deli govora – preverjanje znanja"
2. **IKT orodje:**
Brainscape
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - Pismenost.

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Z uporabo kartic, ustvarjenih v Brainscape, bo otrok lahko ponavljal dele govora – definicije, prepoznavanje – in to v svojem tempu, tolikokrat, kolikor bo potreboval. Hkrati mu to orodje omogoča tudi **samoevalvacijo**.

Začetek uporabe orodja:

- **Kako dostopati do orodja:**

1. Na računalniku (spletni brskalnik)

1. Obiščite www.brainscape.com
2. Kliknite »Sign Up« (če ste novi) ali »Log In« (če že imate račun).
3. Uporabite svoj e-naslov in geslo ali se prijavite z Google/Facebook računom.
4. Začnite z iskanjem ali ustvarjanjem učnih kartic.

2. Na mobilni napravi (aplikacija)

 Za Android in iPhone:

1. Prenesite aplikacijo Brainscape iz trgovine Google Play ali Apple App Store.
2. Odprite aplikacijo in se prijavite ali registrirajte.
3. Poiščite obstoječe kartice ali ustvarite svoje.

3. Dostop do učnih kartic

- Poiščite obstoječe zbirke učnih kartic
- Ustvarite lastne kartice
- Uporabljajte **metodo ponavljanja z razmiki** (spaced repetition) za učinkovito učenje

Učne dejavnosti:

o Enostavne dejavnosti ali naloge, ki jih lahko starši izvajajo z otroki s pomočjo tega orodja.

Tukaj je nekaj enostavnih dejavnosti, ki jih starši lahko izvajajo z otroki z uporabo Brainscape za učenje delov govora:

1. Igra ujemanja kartic

 **Kako igrati:**

- Ustvarite zbirko kartic v Brainscape, kjer je na eni strani beseda (npr. »skoči«), na drugi pa del govora (»glagol«).
- Naj otrok ugiba del govora, preden obrne kartico.
- Spremljajte napredek z Brainscape-ovim sistemom ponavljanja.

2. Izziv sestavljanja stavkov

 **Kako igrati:**

- Ustvarite kartice, kjer je na eni strani del govora (npr. »samostalni«), na drugi pa primer (»pes, šola, sreča«).
- Po obratu kartice naj otrok uporabi besedo v stavku.
- Bonus: naj spremeni besedo v drug del govora (npr. »vesel« (pridevnik) → »veselo« (prislov)).

3. Hitri kviz

Kako igrati:

- Merite čas in preverite, koliko pravih delov govora lahko otrok prepozna v eni minuti z uporabo kartic.
- Nagradite napredek (nalepke, dodatni čas za igro ipd.).

4. Lov na besede

Kako igrati:

- Izberite besedo s kartice v Brainscape (npr. »teči«) in otroku naročite, naj to besedo poišče v knjigi, reviji ali v okolici doma.
- Naj določi del govora in napiše svoj stavek z izbrano besedo.

5. Pripovedovanje zgodb z učnimi karticami

Kako igrati:

- Uporabite Brainscape kartice za naključno izbiro različnih delov govora.
- Otrok mora sestaviti kratko zgodbo z izbranimi besedami.
- Primer: če izbere »pridevnik: smešen«, »samostalnik: maček« in »glagol: plesal«, lahko oblikuje stavek: »Smešen maček je plesal na mizi!«

Učni nasveti:

• Kdaj orodje uporabljati:

- o Brainscape je izobraževalna platforma, namenjena učenju, ponavljanju in preverjanju določenih vsebin. Ker ni vizualno posebej privlačna, ni nevarnosti, da bi otroci postali preveč navezani nanjo. Kljub temu naj bo čas pred zaslonom omejen in naj se vzpostavi učna rutina:
 - Dosleden urnik – 15 do 30 minut dnevno
 - Učenje ob istem času vsak dan

• Organiziranost:

- o Nasveti za upravljanje in spremljanje učnih dejavnosti. Kartice lahko organizirate v kategorije in uporabite **barvne oznake** za razvrščanje po temah.
- o Velika prednost je, da aplikacija samodejno prednostno obravnava težje vsebine za ponavljanje.

• Motivacija:

- o Zabavni načini, kako ohraniti otrokovo zanimanje in motivacijo.
- o Poskusite kombinirati Brainscape z **vajo pisanja, videoposnetki in praktičnimi nalogami iz resničnega življenja**.
- o Pri učenju jezika naj otrok **glasno izgovarja nove besede** ob uporabi kartic
- o Uvedite **sistem nagrajevanja** – npr. za vsak pravičen odgovor otrok prejme bonus točko, ki jo sam zabeleži na list papirja.

Viri:

- Dodatna navodila, videoposnetki ali spletne strani, ki lahko pomagajo staršem in otrokom pri uporabi orodja.

https://www.youtube.com/%40BrainscapeNY/videos?utm_source=chatgpt.com

https://www.youtube.com/watch?v=dyCSv2d8spk&utm_source=chatgpt.com



More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA POUČEVANJE UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: Uporaba orodja Seesaw za učenje

1. **Naslov:** "Vse o meni: Moje najljubše stvari: 'Večje ali manjše'"
2. **IKT orodje:**
Seesaw
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - Digitalne kompetence.

Učni fokus

- **Kaj se učimo:** Kratek opis izobraževalnega cilja (npr. matematične veščine, razumevanje branja).
Glavni cilj učenja digitalnih veščin je opremiti učence za učinkovito uporabo tehnologije v akademskem in vsakdanjem življenju. To vključuje razumevanje varnosti in odgovorne uporabe digitalnih orodij, sodelovanja na spletu ter ustvarjanja smiselnih vsebin. Učenci razvijajo kritično mišljenje za ocenjevanje digitalnih virov, prilagajanje novim

tehnologijam in uporabo znanja pri reševanju problemov. Z obvladovanjem digitalne pismenosti se pripravijo na samozavestno udejstvovanje v digitalni dobi.

- **Kaj omogoča:** Kratko razlago namena IKT pripomočka pri učenju. Seesaw je zasnovan za izboljšanje sodelovanja, komunikacije in kreativnosti tako v običajnem kot posebnem izobraževanju.
 - Ustvarjanje digitalnega portfolija: Seesaw omogoča učencem, da dokumentirajo in delijo svoje učenje prek multimedijskih objav, kar ustvarja osebni portfolijo njihovega napredka.
 - Aktivno sodelovanje: Spodbuja angažiranost učencev z orodji za risanje, snemanje in komentiranje različnih nalog.
 - Vključevanje staršev: Seesaw povezuje družine z učilnico, kar staršem omogoča, da vidijo in spremljajo delo svojega otroka v realnem času.
 - Prilagojeno učenje: Učitelji lahko prilagodijo dejavnosti različnim učnim potrebam in podpirajo individualizirane izobraževalne načrte.
 - Spodbujanje refleksije: Učenci lahko razmišljajo o svojem učnem potovanju s pregledovanjem in revidiranjem svojega portfelja, kar spodbuja samoocenjevanje in rast.

Začetek uporabe orodja:

1. Kako dostopati:

- Preprosti koraki za pripravo orodja (vključite povezavo, če je na spletu).
 1. Obiščite spletno stran Seesaw ali aplikacijo:
Pojdite na <https://web.seesaw.me> ali prenesite aplikacijo Seesaw iz App Store (iOS) ali Google Play (Android).
 2. Prijava ali registracija:
Ustvarite račun ali se prijavite z vpisanimi podatki, ki vam jih je posredovala šola.
 3. Pridružite se razredu vašega otroka:
Uporabite kodo razreda ali QR kodo, ki jo je delil učitelj.
 4. Raziščite nadzorno ploščo:
Tukaj lahko vidite dejavnosti, naloge in obvestila.
 5. Nastavite obvestila:
Vključite obvestila, da boste ostali posodobljeni o napredku otroka in sporočilih učitelja.
- Ključne funkcije orodja, ki jih morajo starši poznati.
 1. Ogled dela otroka:
Vidite vse naloge, projekte in dejavnosti, ki jih otrok opravi.
 2. Prejemanje posodobitev in obvestil:
Učitelji lahko delijo pomembne informacije neposredno s starši.
 3. Spodbujanje komunikacije:
Komentirajte delo otroka ali pošljite sporočilo učitelju.
 4. Spremljanje napredka:
Sledite razvoju otroka skozi njegov digitalni portfelj.
 5. Podpora učenju doma:
Dostopajte do virov in navodil učitelja za utrjevanje znanja.

2. Učne dejavnosti:

- Enostavne dejavnosti, ki jih lahko starši izvajajo z otroki.
 1. Skupni pregled dejavnosti:
Preglejte naloge in opravila, ki jih je naložil učitelj.

2. Družinski projekt:
Dokumentirajte zabavno dejavnost (npr. kuhanje, izdelovanje) in jo delite z razredom.
3. Vadba komunikacije:
Naj otrok posname, kako razlaga risbo, bere knjigo ali pripoveduje zgodbo.
4. Interaktivni izzivi:
Rešujte kvize ali igre, ki jih je določil učitelj.
5. Povratne informacije:
Pišite pozitivne komentarje in spodbujajte otroka k konstruktivnemu odzivanju.

Nasveti za učenje:

- **Kdaj orodje uporabljati:**
Predlagana rutina (npr. 30 minut vsak večer).
- **Organiziranost:**
 - Uporabite načrtovalnike ali aplikacije za spremljanje napredka.
- **Motivacija:**
 - Naj bo učenje zabavno z izzivi, nagradami ali kreativnimi nalogami.

Viri:

- Dodatni vodniki, videoposnetki ali spletne strani za lažjo uporabo orodja.
Primer dejavnosti v Seesaw na tem področju:
Povezava: <https://app.seesaw.me/a/0c976aa5-9152-4164-95be-f500cb31a77e>



More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA POUČEVANJE UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: Uporaba orodja ClassDojo za učenje

1. **Naslov:** »Razvijanje digitalnih veščin skupaj: »Sodelovalna digitalna tabla«
2. **IKT orodje:**
ClassDojo
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - Digitalne kompetence

1. **Naslov dejavnosti:** »Razvijanje digitalnih veščin skupaj: »Sodelovalna digitalna tabla««
2. **Uporabljen IKT pripomoček:** ClassDojo

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Cilj dejavnosti je razvijanje **digitalne kompetence** z uporabo ClassDojo. Učenci se bodo naučili varno in odgovorno uporabljati spletne platforme. Pridobili bodo veščine sledenja napredku in učinkovite komunikacije z digitalnimi orodji. To krepi njihovo sposobnost sodelovanja v digitalnem učnem okolju. Končni cilj je spodbujanje digitalne pismenosti in odgovornosti v učilnici.
- **Kaj omogoča:** Kratka razlaga namena IKT pripomočka pri učenju.
 - **Sledenje digitalnim ciljem z vizualnimi nagradami:** Z ClassDojo lahko zastavite in spremljate majhne, dosegljive digitalne cilje za učence (npr. dokončanje spletne dejavnosti ali sodelovanje pri digitalni nalogi). Z vizualnimi točkami ali značkami spodbujate njihov napredek, kar jim pomaga razumeti postavljanje ciljev in dosežke v digitalnem okolju.
 - **Spodbujanje veščin digitalne komunikacije:** Učitelji lahko predstavijo primerno digitalno komunikacijo s pošiljanjem kratkih, pozitivnih sporočil ali opominov učencem prek ClassDojo. Tako se učenci seznani s sporočanjem, spoštljivim jezikom in ustrezno spletno interakcijo v varnem okolju.
 - **Ustvarjanje digitalnega portfelja za samo-refleksijo:** Učenci lahko nalagajo opravljena dela, fotografije ali preproste refleksije v svoj ClassDojo portfelj. To jih uči osnovne digitalne veščine (kot je nalaganje datotek) ter hkrati razvija sposobnost samoocene in uporabo digitalnih orodij za predstavitev svojih dosežkov.

Začetek uporabe orodja:

- **Kako dostopati:** Preprosti koraki za pripravo orodja (vključite povezavo, če je na spletu).
 1. **Ustvarite račun:** Registrirajte se za brezplačen račun na spletni strani ali aplikaciji ClassDojo.
 2. **Nastavite razrede:** Dodajte razrede in povabite učence z edinstveno kodo ali povabilom.
 3. **Prilagodite orodje:** Nastavite funkcije, kot so učni portfelji, vedenja in možnosti komunikacije s starši.
- **Ključne funkcije orodja, ki jih morajo starši poznati:**
 - Spremljanje otrokovega napredka in vedenja.
 - Komunikacija z učiteljem.
 - Dostop do poročil in ciljev.

Učne dejavnosti:

Preproste aktivnosti, ki jih lahko starši izvajajo z otroki:

1. **Pregled in pogovor o dosežkih:** Starši lahko preko aplikacije spremljajo otrokov dnevni napredek in razpravljajo o njegovem vedenju.

2. **Sporočila za motivacijo:** Pošiljanje spodbudnih sporočil ali pohval za motivacijo.
3. **Sledenje ciljem:** S pomočjo poročil v ClassDojo lahko skupaj zastavljajo in spremljajo cilje.

Nasveti za učenje:

- **Kdaj orodje uporabljati:** Predlagana rutina (npr. 15–30 minut vsak večer).
- **Organiziranost:** Uporaba tedenskega razporeda ali aplikacije za spremljanje nalog.
- **Motivacija:** Učenje naj bo zabavno – z izzivi, nagradami ali igrami.

Viri:

- Primer dejavnosti v ClassDojo:
<https://teach.classdojo.com/#/schools/64e45cf4a62830f5f301006b/story>

NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA
POUČEVANJE UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: Uporaba orodja Blockly Games za učenje

1. **Naslov:** "Razvijanje digitalnih veščin z Blockly Games"
2. **IKT orodje:**
Blockly Games
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - Digitalne kompetence.

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Blockly Games spodbuja razvoj prihodnjih programerjev. Zasnovan je za samostojno delo, Blockly Games je mogoče prenesti za uporabo brez povezave, kar zagotavlja dostopnost za vse učence in tehnologije. Vsa koda je odprtokodna, kar pomeni, da je brezplačna in jo je mogoče prilagoditi vašim potrebam. Za več informacij obiščite spletno stran razvijalca. Razvijalci, učitelji in starši so dobrodošli, da podajo povratne informacije, medtem ko še naprej rastemo.
- **Kaj omogoča:** Kratka razlaga namena IKT pripomočka pri učenju. Blockly Games je serija izobraževalnih iger, ki učijo programiranje. Zasnovan je za otroke, ki še nimajo predhodnih izkušenj z računalniškim programiranjem. Ob koncu teh iger je otrok pripravljen za uporabo običajnih besedilnih programskih jezikov.

Začetek uporabe orodja:

- **Kako dostopati:**
Preprosti koraki za pripravo orodja za uporabo (vključite povezavo, če je na spletu). Obiščite spletno stran Blockly Games <https://blockly.games> v katerem koli brskalniku.

Preprosti koraki za pripravo orodja za uporabo:

- Odprite spletno stran.
- Izberite igro (npr. Labirint, Ptica) med razpoložljivimi možnostmi. Začnite igrati z upoštevanjem navodil na zaslonu.

Ključne funkcije orodja, ki jih morajo starši poznati:

- Povleci in spusti kodne bloke za reševanje ugank.
- Uči logike in reševanja problemov.
- Uvaja osnovne koncepte programiranja. Ključne funkcije orodja, ki jih morajo starši poznati.

Učne dejavnosti:

Preproste dejavnosti ali naloge, ki jih lahko starši opravljajo s svojimi otroki z uporabo tega orodja.

Rešujte uganke za vodenje likov skozi labirinte ali naloge.

Zgradite preprosta kodna zaporedja z uporabo blokov.

Raziščite vzorce in zaporedja z reševanjem izzivov.

Nasveti za učenje:

- **Kdaj orodje uporabljati:**
 - o Uporabljajte med časom pred zaslonom ali kot odmor od tradicionalnega učenja za krepitev logičnega razmišljanja.
- **Organiziranost:**
 - o Spremljajte napredek z zaporednim dokončanjem vsake ravni in ponovnim obiskom prejšnjih ravni za vajo.
- **Motivacija:**
 - o Proslavite majhne uspehe po vsaki ravni, da spodbudite stalno učenje in reševanje problemov.

Viri:

Vsi dodatni vodniki, videoposnetki ali spletne strani, ki lahko staršem in otrokom pomagajo bolje izkoristiti orodje.

Povezava: <https://blockly.games/?lang=en>



ClassDojo

Ms. Cetina's Class's Student Login Poster.pdf



ClassDojo

3 steps to connect students

In class:

1. Print it

Print Student Login Poster (next page).

2. Pin it

Pin your Student Login Poster to a classroom wall, or one to each wall! Tip: Pin poster low enough for students to reach.

3. Scan it

From the app or classdojo.com, scan the QR code from the Student Login Poster. Students may need to log out of existing accounts.

At home:

Hand out individual QR codes (attached) so students can log in at home. Students can also log in directly from their parent's account. Once students create accounts they'll be able to add to their portfolio, view feedback, and customize their monster!



Erasmus+

More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs

2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA POUČEVANJE
UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: Uporaba orodja LearningApps za učenje

1. **Naslov:** "Prepoznavanje geometrijskih oblik"
2. **IKT orodje:**
LearningApps
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**
 - STEM (znanost, tehnologija, inženirstvo, matematika)

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Učenci se bodo lahko z igro naučili matematičnih oblik.
- **Kaj omogoča:** To je platforma, kjer lahko najdete že pripravljene učne vsebine za vse starostne skupine in stopnje, kot tudi pripravite lastne učne vsebine in kombinirate učenje z igrami.

Začetek uporabe orodja:

- **Kako dostopati:**
 - <https://learningapps.org/watch?v=puxxyh5ek25>
 - Aplikacija Learningapps je odprta za vsakogar. Vse učne vsebine za vse stopnje in starostne skupine so javno dostopne. Če želite ustvarjati lastne vsebine, se morate registrirati kot član.

Učne dejavnosti:

- Da bo vaš otrok razvijal matematične veščine, lahko obiščete spletno stran Learningapps in dostopate do številnih že pripravljenih vsebin na teme, ki jih želite, da se jih nauči.

Nasveti za učenje:

- **Kdaj uporabljati:**
V aplikaciji Learningapps lahko igrate ujemanja, igre, izpolnjevanje praznih mest in številne druge vsebine na poljubno temo s svojim otrokom tako pogosto, kot želite.
- **Organiziranost:**
Za izboljšanje otrokovih matematičnih učnih veščin izberite vaje od lažjih k težjim. Ko obvladajo temo, lahko preidete na naslednjo.
- **Motivacija:**
Za razvoj otrokovih matematičnih veščin in motivacijo napredujte od lažjega k težjemu. Ko se prepričate, da so obvladali vsako temo, preidite na naslednji del.

Viri:

<https://learningapps.org/>



More Education and Social Inclusion for
Special Educational Needs
2022-1-BE02-KA220-SCH-000088041



NAČRT AKTIVNOSTI (ZA DRUŽINE) IKT ORODJE ZA POUČEVANJE
UČENCEV Z MDR

Osnovni vodnik za starše: Uporaba orodja Prezi za učenje

1. **Naslov:** "Razumevanje kulture"
2. **IKT orodje:**
Prezi
3. **Na katero kompetenco se ta dejavnost osredotoča, da bi bolje podprla družine otrok z zmerno motnjo v duševnem razvoju (MDR)?**

- Kulturna zavest in izražanje

Učni fokus:

- **Kaj se učimo:** Učenci bodo odgovarjali na vprašanji "Kaj je kultura? Kateri so elementi kulture?" in bodo spodbujeni k razmišljanju o lastnih kulturnih elementih.

Začetek uporabe orodja:

- **Kako dostopati:**

- o <https://prezi.com/view/cf27c3VHuA7zYvYrA6tD/>
- o Za ogled pripravljenih prezentacij ni potrebno ustvariti računa. Če želite ustvariti prezentacijo, lahko ustvarite brezplačen ali premium račun.

Učne dejavnosti:

Ustvarjanje prezentacije s slikami lastnih kulturnih vrednot in razprava o njih lahko v prihodnosti razvije in kulturno izrazi.

Nasveti za učenje:

- **Kdaj uporabljati:**
 - o Kulturne dejavnosti lahko uporabite za ozaveščanje učencev pred državnimi ali verskimi prazniki.
- **Organiziranost:**
 - o Kultura je široka tema. Sledite učni poti od konkretnega k abstraktnemu glede na stopnjo razumevanja učencev.
- **Motivacija:**
 - o Po obravnavi oprijemljivih kulturnih dediščinskih predmetov lahko z otrokom preučite zgradbo z zgodovinsko ali kulturno vrednostjo v bližini, obiščete muzej. Izvajate lahko obrede, ki jih je treba upoštevati ob državnih ali verskih praznikih.

Viri:

<https://www.instructables.com/How-to-Use-Prezi/>

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



**Co-funded by
the European Union**