

## Učenje učenja - Cirkulane

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| ŠAH MAT.....                                   | 2  |
| PRIŠEL, VADIL, ZMAGAL! (stari DOP/DOD).....    | 3  |
| RONČki: RAZISKUJEM, OPAZUJEM, NAVDIHUJEM!..... | 4  |
| BABIČINE IGRARIJE.....                         | 5  |
| ZANKE IN UGANKE MALIH MOJSTROV.....            | 6  |
| KAJ VEŠ O PROMETU?.....                        | 7  |
| VESELOŠOLCI.....                               | 8  |
| LEGOMANIJA.....                                | 9  |
| ZNAM SE IGRATI.....                            | 10 |
| VAJA DELA MOJSTRA.....                         | 12 |
| SOS: NIKOLI PREVEČ ZNANJA (stari ISP).....     | 13 |
| 3, 4, ZDAJ!.....                               | 14 |
| MLADI ČEBELARJI.....                           | 15 |
| IKT in življenje v digitalni družbi.....       | 17 |

*Ime dejavnosti:*

## **ŠAH MAT**

*Ciljna skupina:*

2. – 9. razred

*Opis dejavnosti:*

Učenci bodo razvijali osnovno šahovsko izobraženost. Pridobivali bodo veščine kritičnega mišljenja, načrtovanja, izbiranja, vrednotenja in odločanja. Razvijali bodo zbranost, pazljivost in sprejemanje odgovornosti. Z igranjem šaha si bodo krepili različne načine mišljenja: z vajami iz kombiniranja in miselnimi postopki ocenjevanja, načrtovanja, izbiranja, vrednotenja in odločanja v šahu. Izboljšali bodo kognitivni razvoj in pridobivali kompetenco reševanja problemov.

*Ime dejavnosti:*

**PRIŠEL, VADIL, ZMAGAL!\_(stari DOP/DOD)**

*Ciljna skupina:*

1. – 9. razred

*Opis dejavnosti:*

*Prišel, vadil, zmagal!* je dejavnost ki vključuje več kot le učenje vsebin. Učenci bodo pri urah še dopolnili razlago učne snovi in ob pomoči učitelja lažje usvojili temeljne cilje določenega predmeta. Hkrati bo učitelj lahko dodatna podpora in pomoč pri učenju. Prav tako bodo učenci svoje znanje in razumevanje pri določenem predmetu še poglobili in nadgradili. Zato, »pridi, vadi in zmagaj!«

*Ime dejavnosti:*

## **RONčki: RAZISKUJEM, OPAZUJEM, NAVDIHUJEM!**

*Ciljna skupina:*

7. – 9. razred

*Opis dejavnosti:*

Si radoveden/a? Se ti po glavi večkrat podi beseda »zakaj«? Te velikokrat zanima, kaj je bilo prej, kokoš ali jajce? Potem »skočiš« na splet in »poguglaš«, a si še vedno izgubljen/a. Zdaj je čas, da raziskujemo skupaj! Pri dejavnosti se bomo RONčki podali na zanimiva raziskovalna pota z večih področij in si končno odgovorili na mnoga vprašanja. Učenci bodo imeli možnost izdelati tudi čisto svojo raziskovalno nalogo in se podati v svet raziskovalcev.

*Ime dejavnosti:*

## **BABIČINE IGRARIJE**

*Ciljna skupina:*

1. – 3. razred

*Opis dejavnosti:*

Pri dejavnosti Babičine igrarije bo preko različnih iger, ki so jih poznali že včasih, poudarek na razvoju motoričnih sposobnosti in psihosocialnih veščin otrok. Poudarek bo na igrar, pri katerih se bodo učenci lahko sprostili od napornega šolskega dela. Skozi igro bodo spoznali sebe in druge, pridobili dragocene izkušnje, reševali konflikte, sproščali jezo in razvijali spretnosti ter čute.

*Ime dejavnosti:*

## **ZANKE IN UGANKE MALIH MOJSTROV**

*Ciljna skupina:*

1. – 2. razred

*Opis dejavnosti:*

Srečevali se bomo z različnimi izzivi. Učenci bodo skozi igro, z gibanjem, uporabo različnega konkretnega materiala, didaktičnih iger, miselnih in drugih zanimivih dejavnosti ponavljali, poglobljali in urili svoje znanje. Utrjevali in širili bodo znanje pridobljeno pri pouku ali zunaj šole. Navajali se bodo na pridobivanje delovnih navad in odgovornosti za svoje vedenje in znanje.

*Ime dejavnosti:*

## **KAJ VEŠ O PROMETU?**

*Ciljna skupina:*

5. – 9. razred

*Opis dejavnosti:*

Učenci se bodo pri urah preko računalnika teoretično učili cestnoprometne predpise, na način, da bodo reševali učne pole. Po pridobljenem teoretičnem znanju se bodo preusmerili v praktično usposabljanje, kar pomeni, da bodo s kolesom vozili čez poligon. Potrebno bo obvladovanje vožnje čez ovire, zaviranje, obvladovanje ravnotežja na kolesu in spoznavanje prvin dinamične vožnje. Izvedlo se bo tudi tekmovanje na območni, regijski in državni ravni. Ure so primerne za vse, ki želijo resnično obvladati tehniko vožnje s kolesom in se varno vključevati v promet. Program ponuja odlično odskočno desko za tiste, ki razmišljajo o vožnji s kolesom z motorjem kdaj v prihodnje.

# VESELOŠOLCI

## *Ciljna skupina:*

4. – 9. razred

## *Opis dejavnosti:*

Vesela šola spodbuja učence k celovitemu pridobivanju znanja, veščin in spretnosti. Namen Vesele šole je širjenje splošnega znanja na hudomušen in igriv način. S sodelovanjem v Veseli šoli učenci spoznavajo različna zanimiva področja človekovega delovanja in svet narave ter družbe. Učenci bodo spoznavali veselošolske teme iz revije Pil. Ure bodo popestrili z reševanjem učnih poti na spletu. Prav tako se bodo lahko udeležili tudi tekmovanj (šolsko in državno).

## **LEGOMANIJA**

*Ciljna skupina:*

2. - 4. razred

*Opis dejavnosti:*

Kocke Lego so ena najbolj priljubljenih igrac zadnjih let. So neverjetno vsestranske in iz njih lahko sestavimo skoraj karkoli si zamislimo.

Učenci bodo pri urah Legomanije po načrtih ali po lastni izbiri sestavljali živali, pokrajine, figurice, pohištvo, kulise iz filmov in knjig, fantastične svetove, ... Sestavljali bodo samostojno, v parih ali skupinah.

Pri uri se bodo preizkusili tudi v različnih izzivih (npr. sestavljanje na čas, omejeno število kock); tako bodo še bolj intenzivno urili svojo iznajdljivost, domišljijo in ustvarjalnost.

S kreativnostjo in dovolj lego kockami je skoraj vse mogoče!

## **ZNAM SE IGRATI**

*Ciljna skupina:*

1. – 5. razred

*Opis dejavnosti:*

Igra je ključna metoda učenja za otroke, saj jim omogoča, da na zabaven način razvijajo kognitivne, socialne in motorične spretnosti.

Znam se igrati je predmet, ki je zasnovan tako, da učence spodbuja k samostojni igri, razvija domišljijo in ustvarjalnosti ter socialne veščine. Učenci se bodo (v paru ali skupini) vključevali v različne igre, naloge in aktivnosti, ki bodo zasnovane tako, da bodo sami raziskovali in tudi sami izdelali igro. Med igro se bodo tako učili sodelovanja, deljenja, komunikacije in reševanja konfliktov, kar je ključno za njihovo socialno integracijo.



## **VAJA DELA MOJSTRA**

*Ciljna skupina:*

1. – 5. razred

*Opis dejavnosti:*

Dejavnost bo usmerjena v učenje. Učenci bodo nadaljevali svoje učno delo (pisanje domačih nalog, usmeritve učitelja), ponavljali in utrjevali učno snov ter tako odpravljali vrzeli v pridobljenem znanju.

Po potrebi bodo deležni dodatne razlage učitelja ali sošolcev. S tem se učenci učijo samostojnosti, odgovornosti in organizacije svojega časa. Poleg tega lahko sodelovanje s sošolci pri reševanju nalog spodbuja medsebojno pomoč in krepi socialne vezi.

## **SOS: NIKOLI PREVEČ ZNANJA (stari ISP)**

*Ciljna skupina:*

3., 6., 9. razred

*Opis dejavnosti:*

Dejavnost je namenjena učencem, ki se bodo v 3., 6. in 9. razredu srečali s pisanjem nacionalnega preverjanja znanja (NPZ) pri različnih predmetih. Gre za dejavnost, ki vključuje več kot le učenje vsebin. Poudarek je na razvijanju veščin, potrebnih za uspešno reševanje nalog, obvladovanju časa in stresa ter zagotavljanju celovite podpore učencem skozi celoten učni proces.

### **3, 4, ZDAJ!**

*Ciljna skupina:*

1. razred

*Opis dejavnosti:*

Učenci se bodo vsako jutro sprostili in pripravili na pouk. S tem bodo razvijali in krepili pozitiven odnos do šolskega dela. Spoznavali bodo, kako poskrbeti za urejene šolske potrebščine in se samostojno čim bolje pripraviti na pouk. Obenem bodo spoznavali šolska pravila, se nanje privajali ter hkrati krepili medsebojne in prijateljske odnose.

## MLADI ČEBELARJI

*Ciljna skupina:*

4. – 9. razred

*Opis dejavnosti:*

Dobrodošli v dejavnosti razširjenega programa Mladi čebelarji, kjer se srečujejo mladi, radovedni umi, da bi raziskali čudovit svet čebelarjenja. Naša poslanstva sta informiranje, ozaveščanje in oblikovanje pozitivnega odnosa do čebelarstva, tradicije ter ohranjanja narave.

Dejavnost poteka po programu Čebelarske zveze Slovenije v sodelovanju z domačima Čebelarskima društvoma.

Kaj bomo pravzaprav počeli:

- Spoznavali bomo čebelo delavko, matico, trote in tudi druge koristne oprasovalce,
- Ob pomoči čebelarja spoznavali dogajanje v učnem čebelnjaku,
- Spoznavali in poskušali čebelje pridelke (med, cvetni prah, propolis, ...), -  
Spoznavali, prepoznavali in si ogledali medovite rastline našega okolja,
- Izdelovali bomo izdelke iz čebeljega voska, poslikali panjske končnice,...
- Se pripravljali in opravili kvalifikacijsko tekmovanje, nižje in srednje stopnje,
- Obeležili dan čebele,
- Točili med na učnem čebelnjaku,
- Se udeležili državnega tekmovanja mladih čebelarjev nižje (od 4. do 6. razreda) in srednje stopnje (od 7. do 9. razreda).

Na razpolago imamo učni čebelnjak, didaktična sredstva in gradiva za mlade čebelarje (virtualne sate, didaktične namizne igre na temo čebelarstva, 3D sestavljanke čebele, otroške čebelarske zaščitne obleke ...) spletno učilnico v katero smo zbrali interaktivne vsebine (filme, interaktivne teste, slikovno gradivo...) na temo čebelarjenja. Poleg tega pa je v neposredni okolici šole čudovita narava v kateri se bomo sproščali in nabirali znanje in izkušnje.

Že leta tradicionalno dobro sodelujemo z ČD Cirkulane in ČD Zavrč. Svoje bogate izkušnje z nami deli čebelar in mentor Edvard Hojnik.

Imeli se bomo lepo!

*Ime dejavnosti:*

## **IKT in življenje v digitalni družbi**

*Ciljna skupina:*

4. – 6. razred

*Opis dejavnosti:*

Želimo, da bi bili naši učenci uspešni v digitalni družbi in da bodo nekoč tudi sami ustvarjalci novih tehnologij ter storitev. Ker ne želimo, da bi bili le pasivni opazovalci sprememb, jim moramo že zelo zgodaj omogočiti spoznavanje temeljev računalništva. Učenci si z izbiro dejavnosti iz področja računalništva lahko pridobijo znanja, ki so prenosljiva in uporabna na vseh področjih življenja.

Pri dejavnosti učenci: spoznavajo temeljne koncepte računalništva, razvijajo algoritmični način razmišljanja in spoznavajo strategije reševanja problemov, razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo, pridobivajo sposobnost izbiranja najustreznejše poti za rešitev problema, spoznavajo omejitve človeških sposobnosti in umetne inteligence, se zavedajo omejitev računalniških tehnologij, pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme, se seznanjajo z abstrakcijo oz. poenostavljanjem, spoznavajo in razvijajo zmožnost modeliranja, razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje, razvijajo in bogatijo svoj jezikovni zaklad ter skrbijo za pravilno slovensko izražanje in strokovno terminologijo.

