

Kako zapisati primer dobre rabe?

Avtor: Franko Florjančič

Srečevanje didaktike in novih tehnologij je zmeraj porajalo nove ideje. Klasično poučevanje je treba nadgraditi z možnostmi, ki jih ponuja nova tehnologija. Pomembna je ideja, kako izvesti pouk na nov, drugačen način, z novimi učnimi sredstvi, da bo bolj zanimiv, učinkovit in ekonomičen. Na voljo je vedno več dobrih računalniških programov, ki so v praksi porodili veliko dobrih idej, kako najbolje uporabiti informacijsko komunikacijsko tehnologijo (IKT). Ideje so raztresene, zato jih želimo zbrati in vsem učiteljem ponuditi na enem mestu. Gre za uporabo programov, ki so že opisani v Bazi znanja. V opisih so nakazane možnosti, ki bi jih v primerih dobre rabe obdelali in predstavili.

Za enoten pristop in primerljivost je pripravljena zasnova in oblika opisa, ki naj vodi pri zapisu primera. V opis primera naj bodo vključeni naslednji elementi:

Infopolje vsebuje osnovne podatke in povezave o primeru:

1. Naslov primera z **nazivom predmeta** oziroma **teme**
2. **Ime programa** z delujočo povezavo do domače spletne strani programa
3. **Nivo(ji) šolanja in vrsta šole**
4. **Predmet**
5. **Učna tema**, na katero se nanaša opis izvedbe

Slika predstavlja opisani primer (lahko tudi program):

6. Značilna **slika**

Opis zamisli poteka pouka predstavlja idejo poti za uresničitev ciljev, aktivnosti učenca in učitelja ter organizacijo dela:

7. **Učni cilji**, ki jih želimo doseči pri pouku
8. **Opis izvedbe pouka** potek, aktivnosti učencev in učitelja, organizacija, lahko z dodanimi slikami, preglednicami, povezavami ...
9. Potrebni **pripomočki** za pripravo in izvedbo pouka,

Povezave in uvrstitev primera v bazo znanja

10. Povezave na morebitne **primere, vaje ipd.**
11. Povezava na **opis programa v Bazi znanja**
12. **Kategorizacija** za uvrstitev v Primere dobre rabe (Kategorija: primeri dobre rabe)

V nadaljevanju je opisan primer dobre rabe programa SketchUp pri pouku tehnika in tehnologija v osnovni šoli. Za pripravo opisa svojega primera ustrezno nadomestimo besedilo tega primera.

Primer dobre rabe

Infopolje vsebuje osnovne podatke o primeru

1. Naslov primera z nazivom predmeta oziroma teme

SketchUp – 3D modeliranje stojala

2. Ime programa z delujočo povezavo do domače spletne strani programa

[SketchUp](#)

3. Nivo(ji) šolanja in vrsta šole

[osnovna šola](#) 3 triada

4. Predmet

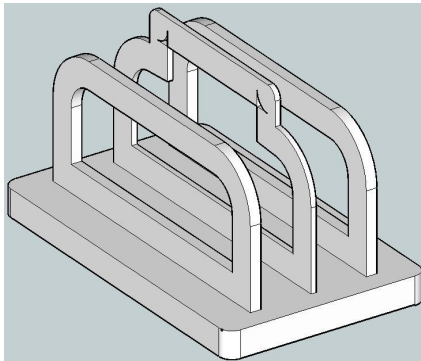
[Tehnika in tehnologija](#)

5. Učna tema, na katero se nanaša opis izvedbe

Prostorske projekcije

Primer slike, značilne za predstavljeni primer dobre rabe

6. Značilna slika – prikaz 3D modela



Opis zamisli poteka pouka

7. Učni cilji, ki jih želimo doseči pri pouku

Cilji

Učenci

- modelirajo stojalo za serviete s 3D orodjem,
- primerjajo 3D model z risbo modela v izometrični projekciji,
- razvijajo prostorske predstave,
- iz 3D modela izdelajo in natisnejo stojalo v pravokotnih projekcijah.

8. Opis izvedbe pouka (potek, aktivnosti učencev in učitelja, organizacija)

Opis izvedbe (potek, aktivnosti, organizacija)

Učenci načrtujejo zamisel predmeta za izdelek iz lesa. Ob tem spoznavajo prostorsko projekcijo predmeta.

Spoznajo in uporabijo osnovne ukaze za uporabo orodja SketchUp. Učitelj jih postopoma uvaja v risanje osnovnih teles (kvadra), odvzemanja in dodajanja volumna, delo s pomožnimi črtami, vnašanje velikosti robov, kopiranje.

Osnova stojala je kvader z zaobljenimi vogali, na katerega so postavljene 3 pokončne opore. Lahko so enako ali različno oblikovane. Na ta način je mogoča individualizacija dela, posameznim učencem bo treba razložiti še kakšen dodaten ukaz.

Model kotirajo. Določijo vse tiste mere, ki jih bodo potrebovali za izdelavo.

Model prikažejo v vseh treh pogledih pravokotne projekcije in jih natisnejo.

9. Potrebni pripomočki za pripravo in izvedbo pouka,

Pripomočki

- z nameščenim programom SketcUp
- povezava v medmrežje
- tiskalnik

Povezave in uvrstitev primera v bazo znanja

10. Povezave na primer (slike)

1. stojalo za serviete – kotirano
2. stojalo za serviete – naris
3. stojalo za serviete – tloris
4. stojalo za serviete – stranski ris

11. Povezava na opis programa v Bazi znanja

[SketchUp](#)

12. Kategorizacija za uvrstitev v Primere dobre rabe

Kategorija: primeri dobre rabe

Kategorija: primeri dobre rabe – tehnika in tehnologija