

Razvijanje ustvarjalnosti s prometnimi vsebinami na področju trajnostne mobilnosti

V tokratni tematski reviji Razredni pouk se posvečamo trajnostni mobilnosti in prometnim vsebinam. Z vidika razvoja digitalnih znanj in ustvarjalnosti vas vabimo k preizkušanju aplikacije Scratch in Socrative, ki omogočata interaktivnost učnih vsebin na zabaven in igriv način.

Digitalna orodja omogočajo odlično spodbujanje in razvijanje ustvarjalnosti učencev. Marsikdaj je za to potrebno več časa, saj se moramo najprej naučiti uporabljati različna digitalna orodja, da jih lahko uporabljamo z učenci. Z razvojem ustvarjalnosti lahko spodbujamo razmišljanje in individualnost vseh učencev. Pri tem skrbimo, da jim ponujamo priložnosti, da iščejo rešitve in rešujejo probleme. Svojo učilnico lahko spremenimo v sproščen ustvarjalni prostor, kjer se bodo učenci počutili navdihujoče. Na Zid želja, ki ga ustvarite v skupni tabli v Padletu, lahko učenci vpisujejo svoje ideje. Organiziramo lahko kotiček, ki je namenjen klepetanju ter razpravljanju o projektih in vprašanjih. V razredu na steni pripravimo slike, kartice, nalepke in spodbudimo učence k zastavljanju ciljev in spremljanju napredka, npr. uresničevanju želja, ki so jih zapisali v skupno tablo v Padletu. Učno delo organiziramo tako, da omogoča skupinsko delo tudi v času, ko je treba ohranjati varno razdaljo. Učenci lahko delajo na računalnikih in skupaj ustvarjajo v skupnih dokumentih, kvizih, tablah ali programirajo svojo idejo. Aktivnosti organiziramo na telefonih, tablicah, prenosnikih ali računalnikih v razredu ali pri v okviru izobraževanja na daljavo.

Razvoja znanj prometnih vsebin se lahko lotite tudi s pripravo interaktivne dejavnosti, ki jo omogoča aplikacija Scratch (Scratch, b. d.). V njej se lahko izdelajo različne naloge za učence, naučimo pa jih lahko tudi, da

sami ustvarjajo v programu, npr. da rišejo svoje kartice z nalogami ali pa ustvarjajo svoje igre in animacije. Programski jezik je bil ustvarjen za namene učenja programiranja mlajših učencev.

Aktivnosti lahko pripravimo tudi v Socrative (Socrative, 2020). Aplikacija omogoča ustvarjanje kvizov, anket in zabavnih tekmovanj. Tudi tu lahko ponudimo učencem ustvarjalni izziv. V primeru spodaj je predstavljen kviz s prometnimi vsebinami.



Slika 2: Prometni znaki (Media, 2020).

Prometne vsebine ponujajo veliko priložnosti za razvoj digitalne ustvarjalnosti. Z učenci lahko posnamete tudi prometni selfie ali pa filmček. Digitalna orodja in tehnologije omogočajo raziskovanje ustvarjalnih idej in novih načinov prikazovanja zamisli in rešitev, kar je vredno vnesti v vzgojno-izobraževalni proces in razvijati znanja za življenje v sodobnem svetu. Vabljeni k ustvarjanju digitalnih prometnih vsebin!



Viri in literatura:

- Gole, I. (2018). Igram, znam, s kolesom se lepo imam. Pridobljeno 22. 10. 2020 s spletne strani: <https://scratch.mit.edu/projects/210962103/>.
- Media, K. (2020). Prometni znaki. Pridobljeno 22. 10. 2020 s spletne strani <https://b.socrative.com/login/student>.
- Scratch. (b. d.). Bodi ustvarjalen s pomočjo programiranja. Pridobljeno 22. 10. 2020 s spletne strani: <https://scratch.mit.edu/>.
- Socrative. (2020). Socrative for kindergarten to grade 12. Pridobljeno 22. 10. 2020 s spletne strani: <https://www.socrative.com/k-12/>.



Slika 1: Igram, znam, s kolesom se lepo imam (Gole, 2018).