

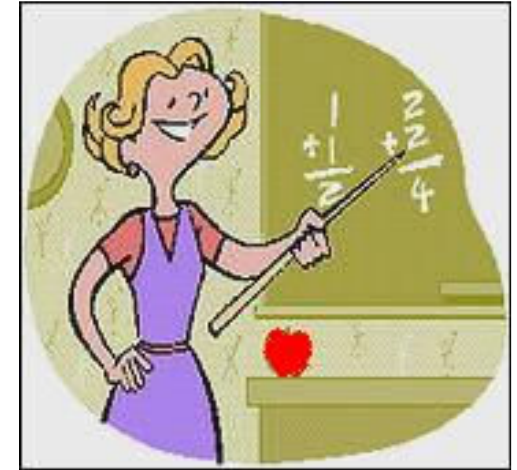
Interaktivni cd za učenje hrvatskog jezika



***Nemojte ograničavati svoju djecu
na ono što ste vi naučili.
Jer ona su rođena u drukčijem vremenu.***

Židovska poslovice

Tko smo?



- učiteljice razredne nastave:
Anka Jurinović, Andreja Kosorčić,
Marijana Kovačić, Romana Malešević,
Višnja Mušnjak, Romana Ana Reščić
(Osnovna škola Nikole Tesle, Zagreb)

- Izdavačka kuća Alfa (materijalna podrška)



Od kuda nam ideja?

- nedostatak multimedijalnih sadržaja u razrednoj nastavi
- dobra tehnička opremljenost naše škole
- zainteresiranost djece za korištenje računala (učenje kroz igru)
- osuvremenjivanje nastavnog procesa
- poticaj i podrška ravnatelja



Kome je namijenjen?

- učenicima 1. i 2. razreda
- djeci predškolske dobi
- učenicima s poteškoćama u učenju
- učenicima s poteškoćama u svladavanju glasovne analize i sinteze
- učenicima s poteškoćama u čitanju s razumijevanjem



Koji su ciljevi?

- interaktivno samostalno učiti hrvatski jezik kroz igru i zabavu
- razvijati kritičko mišljenje
- samostalno učiti kod kuće na računalu
- olakšati usvajanje nastavnih sadržaja djeci s poteškoćama u učenju



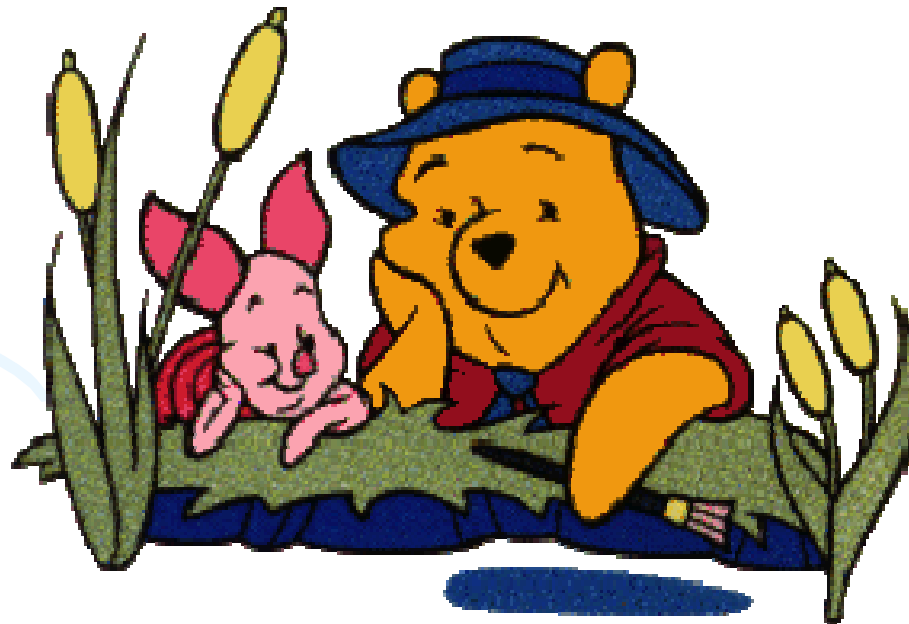
Koji su ciljevi?

- samostalno provjeriti usvojenost sadržaja
- zainteresirati djecu predškolske dobi za učenje
- osuvremeniti nastavu



Tko podučava?

- malen i veseo lik i njegovi prijatelji
- likovi - potiču, pomažu, sugeriraju, predlažu, ispravljaju, usmjeravaju...



Što podučava?

- nastavni sadržaj hrvatskog jezika
- glas/slovo, riječ, rečenica
- prema nastavnom planu i programu osnovne škole




Kako podučava?

- metodička struktura sata (usvajanje novih sadržaja, ponavljanje i vježbanjem provjeravanje)
- različiti tipovi zadataka **kroz različite geografske predjele**



- dopunjavanje, povezivanje, čitanje, pisanje, odgovaranje, višestruki izbor...
- lik potiče dijete prema uspješnijem učenju

Primjer zadatka vezanih uz obradu glasa

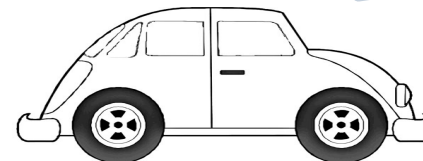
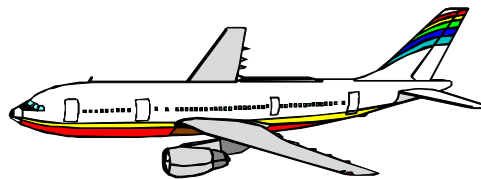
- Zadatak: Ponovi za mnom glasove koje ćeš čuti. Poveži te glasove sa slovima koja se nalaze u pupoljcima. 
- Klikom na točan pupoljak, pupoljak se rastvori i procvjeta. Ako dijete pogriješi, ponovno se čuje isti glas i dijete može pokušati još jednom riješiti zadatak.
- Klikni na slovo A, klikni na slovo J ...

Ako izgovorimo A
onda je to GLAS, a
ako glas A zapišemo
to nazivamo SLOVO.

Primjer zadatka vezanih uz obradu riječi

- Radnja se odvija u šumi kod grma s kupinama. Na kupinama su riječi.
- Zadatak: Klikom na kupinu pojavit će se tri sličice. Ako pravilno povežeš riječ i sliku, moći ćeš ubrati kupinu.

AUTO



Primjer zadatka vezanih uz obradu rečenice

- Pojavljuju se 3 gljive i u svakoj gljivi je jedan rečenični znak.
- Zadatak: Pažljivo poslušaj rečenice i klikni na gljivu sa znakom koji treba biti na kraju rečenice.

Vjeverica jede lješnjake.

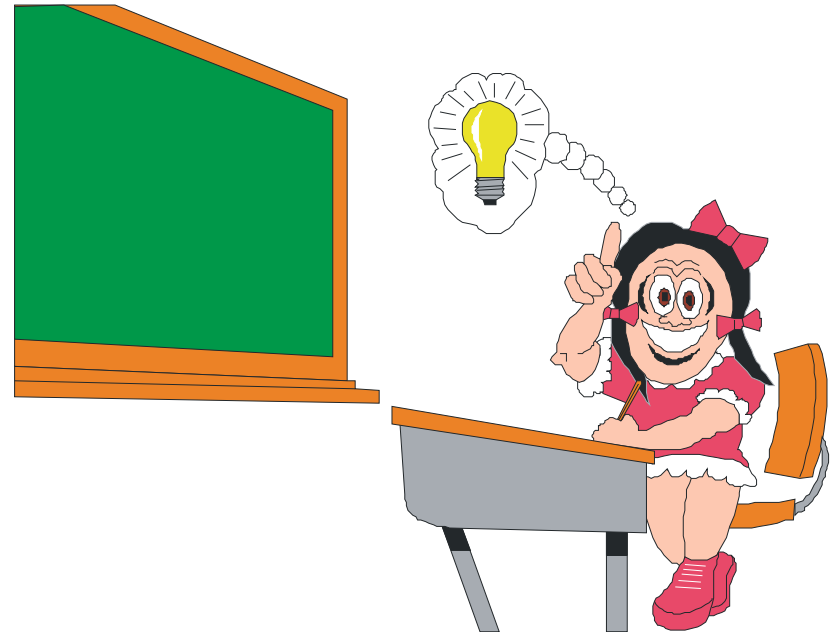
Čuješ li žubor potoka?

Gle, srna!



Kako dijete sudjeluje?

- stalna interakcija sa zadacima
- klikanje mišem
- rad na tipkovnici
- grafika, likovi i priča doprinose da učenje bude prava igra i zabava



Dojmovi djece



- Mislim da su lijepe igre, sve mi se sviđa i htjela bih imati tu igricu. (Petra)
- Ja volim tako učiti. (Ivor)
- Meni se svidjelo kad sam birala slova. Voljela bih imati taj CD. (Dora D.)
- Najbolje mi je kako gubi. (Šime)
- Sviđa mi se kako bere cvijeće i uči abecedu. (Lorena)

Dojmovi djece



- Ja mislim da je ova igra najbolja za djecu. Htjela bih da se ova igra napravi do kraja da je i ja mogu igrati. (Sara Mihaela)
- Sve mi se sviđa, a najbolje mi je kad pogriješiš. (Ana)
- Svidjelo mi se kako su cvjetice lijepo nacrtali! (Lora)
- Igra mi je smiješna i zabavna. (Karla)

**Hvala na
pažnji!**

