

Univerza v Ljubljani
Pedagoška fakulteta



Oddelek za specialno
in rehabilitacijsko
pedagogiko

Načrtovanje didaktičnih pripomočkov za 7. razred osnovne šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom za predmet Družboslovje

Usmeritve za načrtovanje in primeri načrtovanih pripomočkov
- študijsko gradivo za izvedbo vaj pri predmetu Učenje in
poučevanje otrok s posebnimi potrebami: družboslovje

Uredila: Mojca Vrhovski M.

Ljubljana, 2019

Načrtovanje didaktičnih pripomočkov za 7. razred osnovne šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom za predmet Družboslovje

Usmeritve za načrtovanje in primeri načrtovanih pripomočkov - študijsko gradivo za izvedbo vaj pri predmetu Učenje in poučevanje otrok s posebnimi potrebami: družboslovje

Urednica	Mojca Vrhovski M.
Oblikovanje in priprava	Claudia Štrok
Lektoriranje	Besedila niso lektorirana

Pedagoška fakulteta Univerze v Ljubljani
Oddelek za specialno in rehabilitacijsko pedagogiko
Ljubljana, 2019

KAZALO

O NASTAJANJU IN NAMENU PUBLIKACIJE	3
PRIMERI NAČRTOVANJA DIDAKTIČNIH PRIPOMOČKOV	6
<u>7. razred OŠ S PP Z NIS</u>	
Avtorici: Naška Schenk in Ana Zvonar; Mentorica: Mojca Vrhovski M.	
Alpski svet – slovenski cvet	6
Priloge	94
UČNI SKLOP	Naravnogeografske enote Slovenije
UČNA VSEBINA	Alpske in predalpske pokrajine
Avtorici: Anja Bregar in Sara Kozamernik; Mentorica: Mojca Vrhovski M.	
Potovanje po Rimskem cesarstvu	30
Priloge	104
UČNI SKLOP	Današnje slovensko ozemlje pod Rimljani
Avtorici: Maja Žerak in Nina Žlof; Mentorica: Mojca Vrhovski M.	
Potovanje po Sloveniji	54
UČNI SKLOP	Naravnogeografske enote Slovenije
Avtorja: Tim Savelli in Jakob Škantelj; Mentorica: Mojca Vrhovski M.	
Skrivnosti Emone: pustolovska učna pot	72
Priloge	145
UČNI SKLOP	Današnje slovensko ozemlje pod Rimljani

O NASTAJANJU IN NAMENU PUBLIKACIJE

V publikaciji so zbrani opisi didaktičnih pripomočkov, ki so jih pripravile študentke in študenta 3. letnika študijskega programa Specialna in rehabilitacijska pedagogika Pedagoške fakultete Univerze v Ljubljani. Izdelki so nastali v študijskem letu 2018/19, na osnovi navodil za načrtovanje, pod mentorstvom dr. Mojce Vrhovski Mohorič, v okviru predmeta Učenje in poučevanje otrok s posebnimi potrebami: družboslovje .

Publikacija zajema izdelke za posamezne vsebine družboslovja za 7. razred osnovne šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom (OŠ s PP z NIS). Namenjena je strokovnim delavcem in študentom kot učno gradivo in sicer kot primer za načrtovanje didaktičnih sredstev v OŠ s PP z NIS.

Vsak posamezen opis izdelka sledi naslednji vsebinski shemi:

Uvod, v katerem so kratko predstavljene vsebine celotne naloge, lastni cilji (kaj želi študent-ka doseči z nalogo).

Predstavitev izdelka:

- ✓ Izdelek in učni načrt – študent-ka izbere in načrtuje:
 - Program, vodilni predmet in razred
 - Učno vsebino (po učnem načrtu)
 - Cilje in standarde znanja (po učnem načrtu oz. doda operativne cilje za posamezne vsebine in aktivnosti ter tudi standarde znanja, ki v učnih načrtih niso podrobno načrtovani; pri čemer posebej opozarjamo, da tovrstno dodajanje standardov služi zgolj učenju načrtovanja diferenciacije vsebin, nalog in aktivnosti in ne ocenjevanju znanja)
 - Medpredmetne povezave (Študent-ka prikaže kako se povezujejo vsebine vodilnega predmeta z drugimi predmeti istega razreda, cilji in standardi znanja iz učnega načrta oz. z načrtovanimi cilji in standardi znanja.)
- ✓ Izdelek in potrebne zmožnosti učencev (Študent-ka predvidi katere zmožnosti (spretnosti in veščine) učenec potrebuje, da bo pri rokovanju z učilom in pri reševanju nalog čim bolj samostojen. Lahko zapiše za katero posamezno nalogo oz. aktivnost predvideva določene zmožnosti z namenom, da jih bo učenec uspešno in čim bolj samostojno opravil.)
- ✓ Opis izdelka in načina uporabe:
 - Predstavitev vsebine, ki naj bi jo učenec usvojil (Študent-ka predstavi vsebine, ki naj bi jih učenec s pomočjo pripomočka (učila, ponazorila) usvojil. Zapiše lahko tudi, katere vsebine, pojave, koncepte lahko učenci z uporabo učila bolje razumejo.)
 - Nove ideje oz. povzemanje idej iz literature, virov (Študent-ka predlaga in utemelji (ne le predstavi) lastne ideje in rešitve; predstavi temeljni vir, s

pomočjo katerega je načrtoval-a nadgradnjo, nov način, metodo ipd. (naredi primerjavo, izpelje samostojen sklep, ilustrira s svojimi primeri.)

Viri in literatura (navedena po APA6 standardih)

Priloge (Študent-ka priloži tudi vse naloge oz. druga besedila; navodila za uporabo; priporočila avtorjev o uporabi, fotografije ipd.)

Didaktična sredstva (za katere uporabljamo zelo raznolike izraze: učni/didaktični pripomočki (učila, ponazorila, pomagala, didaktični material) naj bi omogočala učencem, da bolje razumejo, usvojijo, pomnijo, si bolje predstavljajo določene vsebine iz učnega načrta in vsakodnevne, za življenje uporabne in aktualne vsebine ter da jih učinkovito uporabijo v novih situacijah. Prav tako spodbujajo kognitivni konflikt, služijo kot demonstracijsko sredstvo in kot sredstvo v raznolikih učnih situacijah, omogočajo prehod iz konkretne na abstraktno raven razumevanja. Z njimi in ob njih učenci razvijajo tudi raznolike spretnosti in veščine.

Izdelava tovrstnih sredstev spodbuja (bodoče) učiteljice in učitelje, da jih načrtujejo na način, ki podpira in spodbuja izkušensko učenje in učinkovito oblikuje miselne sheme. Inovativne učne metode, oblike in sredstva namreč ponujajo drugačno izkušnjo in so osredotočene na učenca. Od učencev zahtevajo, da sami (i)zbirajo vire in organizirajo podatke; da raziskujejo, preiskujejo, primerjajo, analizirajo, sklepajo; da samostojno predstavljajo ugotovitve in zaključke. Učencem tako omogočajo, da napredujejo, da delajo napake in se učijo iz njih, da so kritični do svojega dela in da svoje dosežke preverjajo in izboljšujejo. Prav tako pa dopuščajo, da se samostojno odločajo kako se lotiti reševanja naloge oz. učenja in kako predstaviti rezultate in rešitve.

Z dobro pripravljenimi in prilagojenimi didaktičnimi pripomočki (z jasno strukturo besedila, z ustreznimi (produktivnimi) vprašanji, z dodanimi slikovnimi navodili, s konsistentnim barvnim označevanjem nalog in aktivnosti (z legendo), z uporabo primerov, s pojasnjevanjem pojmov, s poimenovanjem in s strukturiranim organiziranjem pripomočkov, z označevanjem zaporedja vsebin, različnega zaporedja aktivnosti oz. izbire zaporedja ipd.) vplivamo na proces razumevanja in učenja, ki vključuje učinkovito organizacijo prilagojenega materiala, samostojno spremljanje uspešnosti in napredka (kontrolno napake), znanje o načinih in strategijah učenja (kako se učiti) ter samoregulacijo. Poudarek je na uporabnosti pripomočka, ki spodbuja aktivnost, motivacijo, vztrajanje ob odkrivanju novega, pozitivna stališča do učenja in samostojnost učencev.

Načrtovani standardi znanja, operativni cilji in stopnje doseganja ciljev omogočajo spremljanje pridobljenega znanja na vseh taksonomskih ravneh (od spoznavanja do vrednotenja). Načrtovane medpredmetne povezave predvidevajo smiselnost povezovanja vsebin raznolikih predmetnih področij in s tem celovitejšega usvajanja vsebin. Načrtovanje potrebnih zmožnosti, spretnosti in veščin omogoča predvidevanje, katero nalogo lahko učenec uspešno opravi in pri kateri aktivnosti je pri rokovanju z učilom čim bolj samostojen. V primeru, da določenih spretnosti in veščin nima zadostno razvitih oz. ima na določenih področjih funkcioniranja težave, se lahko dejavnost prilagodi tako, da mu pri rokovanju z

učilom pomagajo učitelj ali sovrstniki. S tem omogočimo učencu samostojnost v okviru lastnih zmožnosti in/ali sodelovanje v paru oz. v skupinah.

V nadaljevanju prikazujemo primere načrtovanih didaktičnih pripomočkov. Avtorice in avtorja so se trudili, da se v njihovih izdelkih, poleg zgoraj navedenega, kaže tudi inovativnost in ustvarjalnost. Predlagali so številne nove ideje oz. nadgradile že obstoječe ideje iz raznolikih virov, zato menimo in želimo, da bo publikacija v pomoč strokovnim delavcem in študentom pri načrtovanju, oblikovanju in primerjanju podobnih učil.

Mojca Vrhovski

PRIMERI NAČRTOVANJA DIDAKTIČNIH PRIPOMOČKOV

ALPSKI SVET - SLOVENSKI CVET

Razred OŠ s PP z NIS: 7. razred
Vodilni predmet: družboslovje

Avtorici:
Naška Schenk
Ana Zvonar

E-mail:
naska.schenk@gmail.com
ana.zvonar@gmail.com

Mentorica: Mojca Vrhovski M.

Uvod

V 7. razredu osnovne šole s prilagojenim izobraževalnim programom z nižjim izobrazbenim standardom učenci pri predmetu družboslovje v okviru naravnogeografskih enot obravnavajo alpske pokrajine. K tej temi sodi spoznavanje naravnih značilnosti alpskega površja, podnebja in rastlinstva, vodovja, pogojev za življenje in gospodarstva ter naravne in kulturne dediščine slovenskih alpskih pokrajin. Ker je v učnem načrtu predvidena obravnava vseh tipov slovenskih pokrajin in verjetno ne ostane veliko časa, da bi se učenci pri pouku posebej posvetili kateri od njih, sva si zamislili učni pripomoček, ki bi učencem in učitelju dal možnost znanje o alpskem svetu preko igre utrditi in še dodatno razširiti. Igra Alpski svet - slovenski cvet je zasnovana kot nekakšna planinska pot, ki učence vodi po Triglavskem narodnem parku in jih preko raznolikih dejavnosti na karticah usmerja proti končnemu cilju - Aljaževemu stolpu na vrhu Triglava. Igralna plošča je zasnovana tako, da se osrednja pot vije mimo različnih področij, to so: Triglavski narodni park, podnebje in rastlinstvo, gospodarstvo, poselitev in kulturna dediščina, vodovje, živalstvo ter značilnosti alpskega površja. Učenec znotraj vsakega od teh področij, ki se tudi barvno razlikujejo, izbira kartice z dejavnostmi, ki so razdeljene še v tri kategorije: vprašanje, izziv, zanimivost. Takšna pestrost učence spodbuja k nenehnemu sodelovanju in aktivnosti na različne načine. Znotraj kategorije vprašanja jih spodbuja k odgovarjanju na vprašanja kartic, k orientaciji na zemljevidu, k iskanju in prepoznavanju slik. Znotraj kategorije izziv jih spodbuja k verbalnemu izražanju in razlagi iskane besede, k pantomimi, risanju, izvedbi vislic in razlagi te iskane besede. Znotraj kategorije zanimivost pa jih spodbuja k branju zanimivosti sošolcem. Igralni plošči, karticam, kocki in igralnim figuram je dodana tudi škatla z navodili, knjižico rešitev, slikami za izvedbo aktivnosti in zemljevidom. Igra omogoča, da učitelj kartice lahko spreminja, prilagaja ali jih uporablja brez igralne plošče. Igro je mogoče uporabiti v več različnih situacijah, tudi na prostem ali na kakšnem planinskem izletu po alpskih pokrajinah, seveda pa njena uporaba ni omejena samo na šolsko okolje. Igra je sicer prvotno namenjena učencem 7. razreda osnovne šole s prilagojenim izobraževalnim programom z nižjim izobrazbenim standardom, vendar se jo da uporabiti tudi v 8. in 9. razredu istega programa, pa tudi v drugi in tretji triadi redne osnovne šole.

Glavni cilj igre Alpski svet - slovenski cvet je učencem dati možnost, da znanje o alpskem svetu na zabaven način utrdijo, obenem pa se ob tem tudi kaj novega naučijo (na primer o živalih, gospodarstvu, poselitvi in kulturni dediščini). Določene vsebine igre v učnem načrtu sicer niso predvidene, lahko pa učence dodatno obogatijo in njihovo znanje povežejo v bolj smiselno celoto.

Predstavitev izdelka



Slika 1: Igralna plošča s pripadajočimi karticami in drugimi pripomočki za izvedbo igre (osebni arhiv).

Izdelek in učni načrt

Pripomoček je namenjen uresničevanju vzgojno-izobraževalnih ciljev, ki so navedeni v učnem načrtu za 7. razred osnovne šole s prilagojenim izobraževalnim programom z nižjim izobrazbenim standardom pri predmetu družboslovje. V učnem načrtu je v geografskem sklopu naravnogeografskih enot Slovenije določeno tudi spoznavanje alpskih pokrajin in njihovih značilnosti.

Program, vodilni predmet in razred

Učni pripomoček je namenjen učencem 7. razreda, ki obiskujejo prilagojen osnovnošolski izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom. Glavni namen pripomočka je učencem pri predmetu družboslovje pomagati pri utrjevanju znanja o alpskih pokrajinah, obenem pa tudi spodbujati spoznavanje novih zanimivosti v zvezi s snovjo ter omogočati aktivno izražanje in sodelovanje učencev s sošolci.

Učna vsebina

Učni pripomoček je izdelan na podlagi učne vsebine, ki sva jo črpali iz različnih virov. Osnovna podlaga za določanje ustrezne vsebine za igro je bil učbenik za 7. razred prilagojenega izobraževalnega programa z nižjim izobrazbenim standardom - Družboslovje 7. Učenci sedmega razreda v sklopu učne vsebine o alpskih pokrajinah spoznavajo njihove značilnosti: površje in lego alpskih pokrajin, podnebje in rastlinstvo, vodovje ter značilnosti Triglavskega narodnega parka.

Učno vsebino, ki je opredeljena v učbeniku, sva dodatno razširili in sestavili naloge, s katerimi lahko učenci poleg zanje predvidene vsebine pridobijo dodatno znanje o živalstvu, gospodarstvu, poselitvi in kulturni dediščini. Preko zanimivosti in tudi drugih nalog lahko učenci še dodatno razširijo in obogatijo svoje znanje o alpskem svetu.

Cilji in standardi znanja

V nadaljevanju so najprej navedene dejavnosti, ki so potrebne za uspešno samostojno uporabo učnega pripomočka, nato operativni cilji, sledijo pa še pripadajoči standardi znanja, ki naj bi jih učenec z uporabo izdelka dosegel. Vse zapisane cilje in standarde znanja sva dodali sami.

Dejavnosti, ki so potrebne za uspešno samostojno uporabo učnega pripomočka:

Učenec:

- skupaj s soigralci prebere navodila igre,
- meče kocko in se premika po igralnih poljih v skladu s pravili igre,
- izvaja aktivnosti na karticah: odgovori na vprašanje, izvede izziv ali prebere zanimivost,
- s pomočjo soigralca preveri svoje rešitve v knjižici rešitev.

1. Operativni cilji

Pri oblikovanju igre sva izhajali iz dveh splošnih ciljev, zapisanih v učnem načrtu za prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom pri predmetu družboslovje, ki pravita, da učenec spozna geografske značilnosti Slovenije kot svoje domovine in države in da razvija prostorsko predstavo o Sloveniji in njenih pokrajinah.

V učnem načrtu so v sklopu alpske pokrajine navedeni naslednji cilji, ki se povezujejo s tematiko najinega pripomočka.

Učenec:

- ob fotografijah in zemljevidu spozna pokrajine slovenskega visokogorja;
- spozna naravne značilnosti površja alpskega sveta in jih pokaže na zemljevidu;
- na zemljevidu poišče pomembne reke in jezera (slap);
- spozna gorsko podnebje in višinske rastlinske pasove;
- spozna lego in pomen Triglavskega narodnega parka, naravno in kulturno dediščino;
- spozna pravila obnašanja v gorah;
- spozna pomen naravne in kulturne dediščine za razvoj turizma.

V nadaljevanju so navedeni cilji, ki sva jih oblikovali sami in se nanašajo na vsebino kartic.

Učenec:

- s pomočjo fotografije opiše prepovedi Triglavskega narodnega parka,
- na zemljevidu označi Triglavski narodni park,
- našteje tri stvari, za katere skrbijo v Triglavskem narodnem parku,

- popravi napačne trditve o Triglavskem narodnem parku,
- opiše besedo avtohton,
- nariše novo oznako, ki govori česa v Triglavskem narodnem parku ne smemo početi,
- s pantomimo pokaže tri prepovedi Triglavskega narodnega parka,
- preko vislic predstavi besedno zvezo Triglavski narodni park,
- se seznanj z zanimivostmi Triglavskega narodnega parka,

- našteje tri značilnosti gorskega podnebja,
- ustrezno poimenuje posamezne rastlinske višinske pasove,
- iz podanih odgovorov izbere pravo nadmorsko višino gozdne meje,
- ovrednoti trditev o gozdni meji,
- opiše osojno lego,
- nariše iglasti gozd,
- s pantomimo pokaže snežno mejo,
- preko vislic predstavi besedno zvezo temperaturni obrat,
- se seznanj z zanimivostmi podnebja in rastlinstva alpskih pokrajin,

- opiše tradicionalno alpsko hišo s pomočjo slike,
- iz navedenih krajev izbere najbolj obiskan kraj v alpski pokrajini,
- našteje vsaj štiri gospodarske dejavnosti, s katerimi se ukvarja prebivalstvo v alpskem svetu,
- ovrednoti trditev o poselitvi prebivalstva v alpskih pokrajinah,
- opiše kozolec,
- nariše planinsko kočo,
- s pantomimo prikaže smučanje,
- preko vislic predstavi planšarstvo,
- se seznanj z zanimivostmi gospodarstva, poselitve in kulturne dediščine,

- na zemljevidu poišče tri večje reke, ki tečejo skozi alpsko pokrajino,
- našteje vsaj tri gospodarske dejavnosti, za katere ljudje izkoriščajo alpske reke,
- iz podanih odgovorov izbere jezera ledeniškega nastanka,
- našteje vsaj tri športe, ki se jih lahko izvaja na reki Soči,
- opiše ledeniško jezero,
- nariše Blejsko jezero,
- s pantomimo pokaže veslanje,
- preko vislic predstavi besedno zvezo Sava Dolinka,
- se seznanj z zanimivostmi vodovja alpskih pokrajin,

- našteje tri živali alpskih pokrajin,
- navede razlog, zakaj so nekatere živali ogrožene,
- poimenuje živali alpskih pokrajin na slikah,

- iz navedenih živali prečrta živali, ki ne živijo v alpskih pokrajinah,
- opiše kozoroga,
- nariše planinskega zajca,
- s pantomimo prikaže medveda,
- preko vislic predstavi besedno zvezo alpski svizec,
- se seznani z zanimivostmi alpskih živali,

- na zemljevidu označi tri gorovja, ki sestavljajo alpske pokrajine v Sloveniji,
- navede tri posledice drsenja ledenikov,
- iz podanih odgovorov izbere pravilno nadmorsko višino vrha Triglava,
- poimenuje slike alpskega površja s pomočjo že navedenih pojmov,
- opiše ledeniško moreno,
- nariše oster vrh,
- s pantomimo pokaže besedno zvezo ledeniški jezik,
- preko vislic predstavi besedo dolomit,
- se seznani z zanimivostmi površja alpskih pokrajin.

2. Standardi znanja

Standardi znanja na karticah oziroma drugih pripomočkih za izvedbo igre niso posebej označeni, saj sva mnenja, da bi to učence pri izvajanju igre motilo. Za učitelja, ki se z igro prvi seznani, je morda pomembno le to, da v področjih živalstva ter gospodarstva, poselitve in kulturne dediščine nekatere naloge prepozna kot naloge zahtevnejšega standarda znanja, ki niso opredeljene v učnem načrtu, so pa dodane kot obogatitev učenčevega znanja. Vsi spodaj dodani standardi znanja so oblikovani glede na operativne cilje.

Z zvezdico (*) so označeni standardi znanja iz učnega načrta. Ostale standarde znanja sva oblikovali sami.

Minimalni standardi znanja

- Učenec prebere zanimivosti posameznih področij na karticah.
- Učenec glede na piktograme na sliki prepozna, česa vsega se ne sme početi v Triglavskem narodnem parku.
- Učenec na zemljevidu pokaže lego Triglavskega narodnega parka.*
- Učenec ve, da je Triglav najvišji slovenski vrh.
- Učenec ob sliki pravilno našteje rastlinske višinske pasove.
- Učenec razlikuje tipe gozda (listnati, mešani, iglasti gozd).
- Učenec na zemljevidu pokaže večje reke in jezera.*
- Učenec navede tri alpske reke in jih pokaže na zemljevidu.
- Učenec našteje tri gorovja slovenskih alpskih pokrajin.
- Učenec ob pomoči zemljevida določi, kje v Sloveniji se nahaja alpski svet.
- Učenec opiše značilnosti visokogorskega površja.*

Temeljni standardi znanja:

- Učenec s svojimi besedami opiše besedo avtohton.
- Učenec razloži pomen Triglavskega narodnega parka.
- Učenec opiše 3 značilnosti gorskega podnebja.
- Učenec ve, da se na 1700 m nadmorske višine nahaja gozdna meja.
- Učenec razume pojme osojna lega, snežna meja, temperaturni obrat.
- Učenec navede 3 gospodarske dejavnosti, za katere ljudje izkoriščamo alpske reke.
- Učenec našteje vsaj 3 športe, ki se jih lahko izvaja na reki Soči.
- Učenec s svojimi besedami razloži besedno zvezo Sava Dolinka in ledeniško jezero.
- Učenec na podlagi slik določi imena živali, ki živijo v alpskih pokrajinah.
- Učenec navede, zakaj so nekatere živali v alpskih pokrajinah zavarovane.
- Učenec na podlagi slik določi imena živali, ki živijo v alpskih pokrajinah.
- Učenec po slikah prepozna značilnosti alpskega površja.
- Učenec na zemljevidu pokaže oziroma označi tri gorovja slovenskih alpskih pokrajin.
- Učenec navede tri posledice drsenja ledenikov po dolinah.
- Učenec s svojimi besedami opiše besedno zvezo ledeniška morena in besedo dolomit.

Zahtevnejši standardi znanja:

- Učenec analizira sliko tradicionalne alpske hiše in opiše njene elemente.
- Učenec s svojimi besedami razloži besedo planšarstvo in kozolec.
- Učenec navede, kateri je najbolj obiskan kraj v alpskem svetu.
- Učenec navede 4 gospodarske dejavnosti, ki prevladujejo v alpskem svetu.
- Učenec na podlagi svojega znanja o alpskem svetu ugotovi, ali prebivalstvo večinoma naseljuje hribovite predele ali doline.
- Učenec s svojimi besedami razloži besedo kozorog in besedno zvezo alpski svizec.
- Učenec med podanimi jezери pravilno izbere jezera ledeniškega nastanka.

Medpredmetne povezave

Vsebina igre in dejavnosti na karticah se najbolj povezuje s slovenščino, športno vzgojo, likovno vzgojo, naravoslovjem ter socialnim učenjem.

- Slovenščina (UN - 7. razred)
 - o Učenec vadi čim bolj tekoče glasno in tiho branje krajših besedil.
 - o Učenec si bogati besedni zaklad.
 - o Učenec bere krajša besedila.

Učenci se skozi celotno igro besedno in nebesedno izražajo. Med drugim najprej skupaj glasno berejo navodila igrar, ko z igro začnejo, na glas berejo vprašanja in zanimivosti kartic, tiho berejo naloge izzivov, s svojimi besedami sošolcem opisujejo iskane besede, ki jih ne smejo izdati, se neverbalno izražajo preko risanja, pantomime ali vislic ...

- Športna vzgoja (UN - 7. razred)
 - o Učenec razvija gibalne sposobnosti z različnimi nalogami (moč, hitrost, koordinacija gibanja, gibljivost, ravnotežje, natančnost).
 - o Učenec z dejavnostmi v naravi razvija kulturnen odnos do nje.
 - o Učenec spodbuja medsebojno sodelovanje, zdravo tekmovalnost in sprejemanje drugačnosti.

Učenci preko igre razvijajo predvsem natančnost, koordinacijo in fino motoriko že s tem, da predstavljajo svoje kamenčke po igralni plošči, prijemajo kartice, rokujejo z zemljevidom ... Preko pantomime so tudi gibalno aktivni, saj lahko na različne načine in z različnimi gibi nakazujejo iskane besede, prav tako razvijajo fino motoriko z risanjem. Tema športa se pojavlja na karticah (npr. rekreacija in dejavnosti v Triglavskem narodnem parku, turistična dejavnost na Blejskem jezeru in na reki Soči, smučanje ...) in pa v samem konceptu igre, saj je zasnovana kot planinska pot. Učenci so v navodilih na tej poti (kot planinci) tudi spodbujeni k sodelovanju in obzirnosti, kar so vrednote športe.

- Likovna umetnost (UN - 7. razred)
 - o Učenec razvija likovno domišljijo in likovni spomin.

Učenci preko dejavnosti risanja, ki je eden od delov izziva, skušajo svojim sošolcem samo preko svoje risbe nakazati iskano besedo. To od njih zahteva ustvarjalno izražanje. Učenci se v igri tudi srečajo s slikovnim gradivom, ki ga analizirajo in posamezne elemente prepoznavajo (npr. slike alpskega površja, tradicionalne alpske hiše ...)

- Socialno učenje (UN)
 - o Učenec je ustvarjalen v socialnih interakcijah.
 - o Učenec prepozna čustva in obvladuje čustvene reakcije.
 - o Učenec se vživi v različne vloge.
 - o Učenec razvija občutek pripadnosti v skupini.
 - o Učenec razvija solidarnost in medsebojno pomoč.

Učenci so že v začetku v navodilih spodbujeni k sodelovanju in spodbujanju drug drugega. Ker je celotna igra zasnovana kot planinska pot, se uživajo v vlogo planincev, obenem pa tudi menjajo vloge znotraj igre: so poslušalci, bralci, izvajalci izzivov, pomočniki pri razlagi iskane besede vislic ... Bistvo igre ni v tekmovalnosti, kdo bo prvi na vrhu, temveč v ozaveščanju učencev, da je bolj kot sam cilj važna pot, na kateri si kot sopotniki pomagajo in so drug do drugega spoštljivi.

Vsebina kartic je zastavljena zelo široko, kar učencem omogoča pestrost nabora nalog in jih spodbuja k zanimanju za različna področja. Raznolike naloge omogočajo, da učenci znanje enega predmeta smiselno povežejo z drugim, prav tako pa s tem tudi pridobivajo uvid v celotnost in smiselnost povezovanja vsebin enega predmeta z drugimi.

Izdelek in potrebne zmožnosti (spretnosti in veščine)

Da je učenec pri uporabi učnega pripomočka lahko samostojen, mora imeti razvite naslednje spretnosti, ki so v nadaljevanju opisane.

Najpomembnejše so **komunikacijske spretnosti**. Učenec mora za izpolnjevanju dejavnosti kartic znati brati, pisati, se besedno in nebesedno izražati (risanje, pantomima), pa tudi poslušati druge. Pri nekaterih nalogah mora učenec znati opisati in analizirati fotografijo, prebrati zanimivost, poslušati soigralca, da lahko s pomočjo knjižice rešitev ovrednoti njegov odgovor ali označiti/poiskati določene elemente na zemljevidu.

Da lahko upravlja s karticami, svojim kamenčkom in s kocko ter da lahko izpolnjuje naloge kartic, ki zahtevajo pisanje, označevanje in obkrožanje, učenec potrebuje razvite finomotorične spretnosti. **Telesne in praktične spretnosti** potrebuje tudi za prikaz nekaterih besed s pantomimo in za risanje.

Za uspešno uporabo učnega pripomočka mora imeti učenec razvite tudi **socialne spretnosti**. Med igro mora upoštevati pravila, uravnavati svoja čustva, tudi kadar mu ne gre najbolje, pri nekaterih nalogah sodelovati s soigralci in znati z njimi primerno komunicirati.

Velik del učnega pripomočka zahteva tudi razvite **vizualne in prostorske spretnosti**. Učenec mora znati opazovati in opisovati fotografije, prepoznavati elemente, ki jih fotografije vključujejo, znati pa se mora tudi orientirati na zemljevidu in na njem poiskati nekatere reke in področja.

Učenec mora imeti za uspešno uporabo učnega pripomočka razvite **številčne spretnosti**, saj se pri posameznih nalogah srečuje s števili in merskimi enotami.

Nenazadnje pa mora imeti učenec dobro razvite **konceptualne spretnosti**, saj se prek igre srečuje z natančnim opazovanjem in spremljanjem navodil, znati mora tudi zadrževati

pozornost, koncentracijo in vztrajnost, obenem pa tudi razumeti vrstni red kar se tiče navodil pri posameznih aktivnostih.

Opis izdelka in načina uporabe

Učni pripomoček Alpski svet - slovenski cvet je ročno izdelana namizna družabna igra. Osrednji element igre je igralna plošča z motivom doline Triglavskih jezer in barvnimi polji, ki se vijejo od table z napisom Triglavski narodni park vse do Aljaževega stolpa na vrhu Triglava. Dodanih je 72 kartic v šestih različnih barvah (vijolična, zelena, rožnata, modra, rumena in rjava), ki označujejo področja igre in se ujemajo z barvnimi polji na igralni plošči. Poleg barvnih polj so dodana tudi siva polja. Igrri so priloženi še drugi pripomočki: kocka in vrečka s petimi kamenčki za igralne figurice, knjižica rešitev, navodila za igro, zemljevid, slike za izvedbo dejavnosti in pa škatla za shranjevanje vseh teh pripomočkov.



Slika 2: Igralna plošča s pripadajočimi karticami in drugimi pripomočki za izvedbo igre (osebni arhiv).

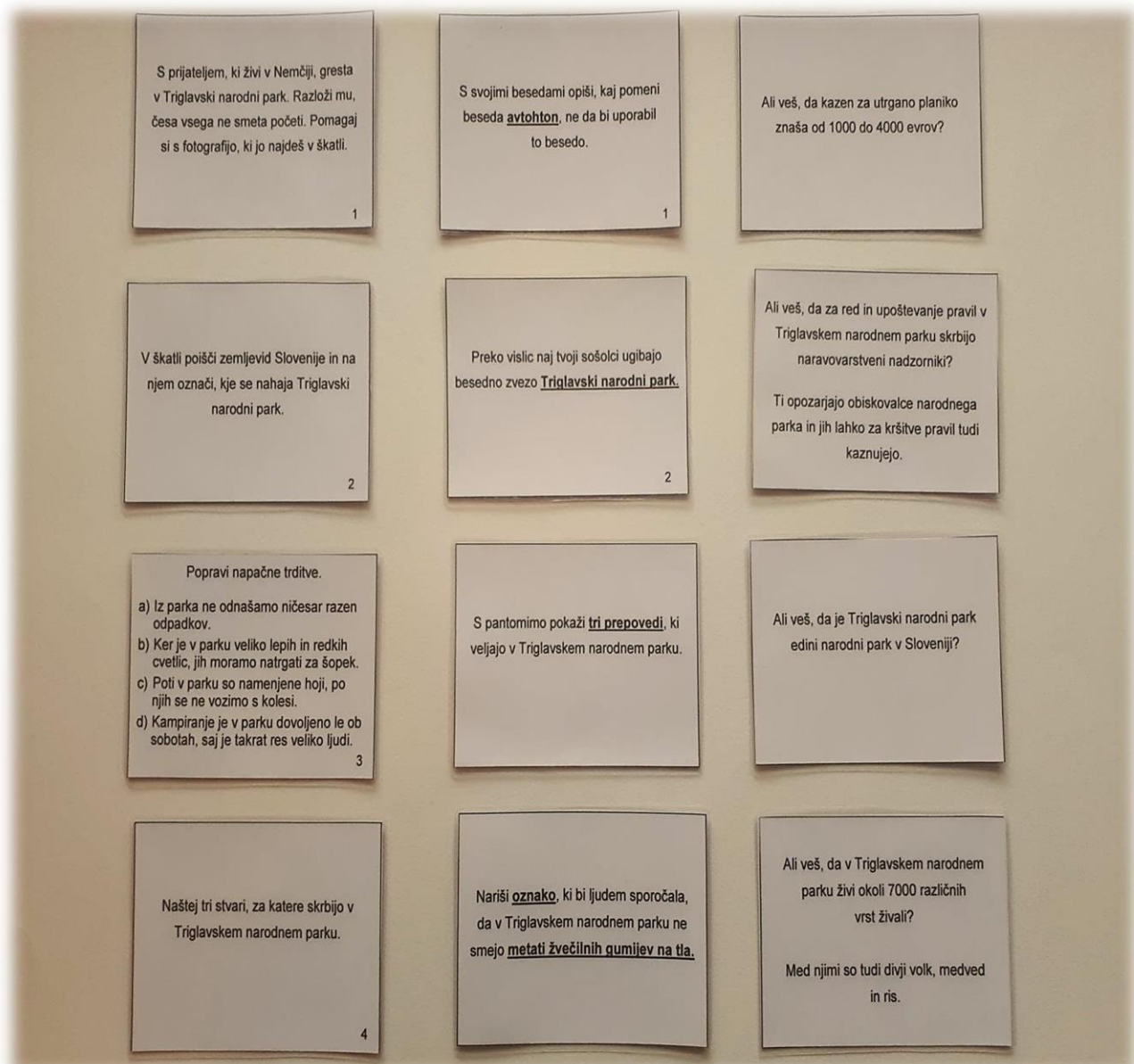
Motiv **igralne plošče** je razdeljen na 6 področij, ki so povezana z vsebino kartic, njihovimi barvami in barvami igralnih polj na plošči. Pot na igralni plošči se začne s področjem Triglavski narodni park (vijolična barva), kar označuje tabla z napisom, ki je obenem tudi začetno polje. Sledi področje podnebja in rastlinstva (zelena barva), ki ga označuje gozd. Področje gospodarstva, poselitve in kulturne dediščine označuje rožnata barva, na igralni plošči pa kozolec, kravi in hiša. Naslednje področje vodovja (modra barva) na igralni plošči označuje jezero. Pot se nato vije vse višje proti podnožju vrhov, kjer stojita kozorog in alpski svizec, ki označujeta področje živalstva (rumena barva). Zadnje področje, področje značilnosti alpskega površja, je označeno z rjavo barvo in vodi mimo vrhov vse to končnega cilja, Aljaževega stolpa na vrhu Triglava.



Slika 3: Igralna plošča (osebni arhiv).

Vsebina in barva **kartic** se povezuje s posameznimi področji. Vsako področje vsebuje 12 kartic, znotraj tega so 4 kartice z vprašanji, 4 kartice z izzivi in 4 kartice z zanimivostmi. Pri karticah z vprašanji so navedena zaprta in odprta vprašanja, izbirni tipi nalog, vprašanja, ki usmerjajo k delu z zemljevidom in s slikami, vprašanja, ki določajo, ali trditev drži ali ne drži. Dejavnosti izziva so znotraj svoje kategorije razdeljene na 4 dele: razlago iskane besede, ne da bi jo učenec uporabil, risanje iskane besede, pantomimo in izvedbo vislic. Pri karticah z zanimivostmi so na nekaterih mestih tudi dodane spodbude, da učenci v škatli s pripomočki poiščejo ustrezne slike.

V nadaljevanju je predstavljena vsebina kartic vsakega področja. V prvem stolpcu so predstavljene kartice vprašanj, v drugem kartice izzivov, v tretjem pa kartice zanimivosti.



Slika 4: Kartice področja Triglavski narodni park (osebni arhiv).

Naštej 3 značilnosti gorskega podnebja.

1

S svojimi besedami opiši osojno lego, ne da bi uporabil to besedno zvezo.

1

Ali veš, da so v Alpah zelo pogosti snežni plazovi, ki so nevarni za gorske obiskovalce, včasih pa dosežejo celo dno alpskih dolin?

Poišči sliko rastlinskih višinskih pasov v škatlji in v ustrezne okvirčke dopiši prave rastlinske višinske pasove.

2

Preko vislic naj tvoji sošolci ugibajo besedno zvezo temperaturni obrat.

2

Ali veš, da je bila na Lepi Komni v Julijskih Alpah najnižje izmerjena temperatura leta 2009 kar - 49 stopinj Celzija?

Na kateri nadmorski višini se nahaja gozdna meja?

a) Na nadmorski višini 1000 m.
b) Na nadmorski višini 1700 m.
c) Na nadmorski višini 2400 m.

3

S pantomimo pokaži besedno zvezo snežna meja.

Ali veš, da so nekatere rastlinske vrste v gorah zavarovane in se jih ne sme trgati?

Pobrskej v škatlji in poišči njihove slike.

Ali spodnja trditev drži ali ne drži?
Utemelji, zakaj si se tako odločil.
Trditev popravi, če je napačna.

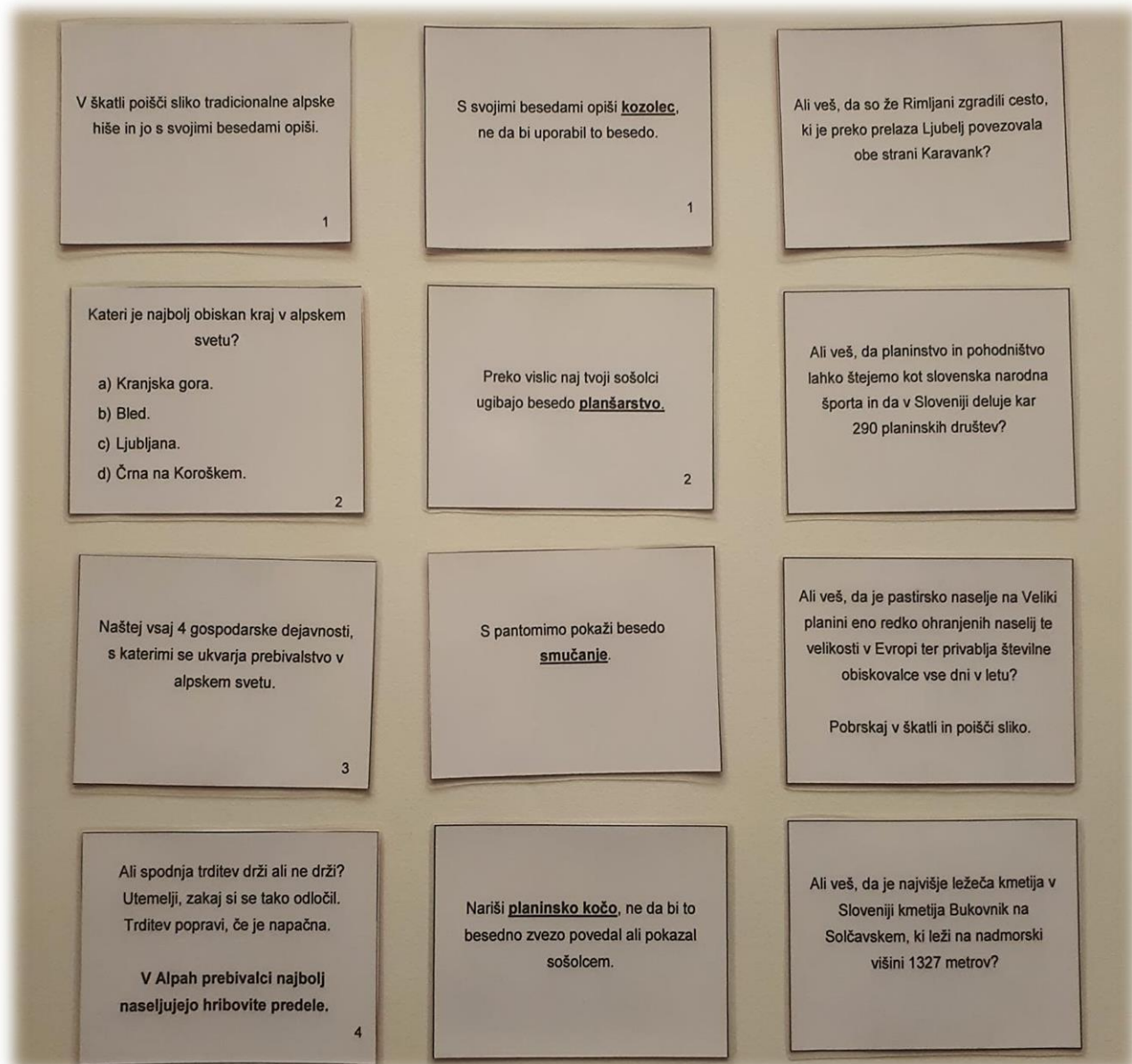
Nad gozdno mejo se nahaja listnati gozd.

4

Nariši iglasti gozd, ne da bi to besedno zvezo povedal ali pokazal sošolcem.

Ali veš, da se zaradi temperaturnega obrata, ko oblačnost in megla prekrivata alpske kotline, onesnažen zrak ne more dvigniti iz kotlin?

Slika 5: Kartice področja podnebje in rastlinstvo alpskih pokrajin (osebni arhiv).



Slika 6: Kartice področja gospodarstvo, poselitev in kulturna dediščina alpskih pokrajin (osebni arhiv).

Poišči zemljevid Slovenije in na njem označi tri večje reke, ki tečejo skozi alpske pokrajine.

1

S svojimi besedami opiši, kaj je ledeniško jezero, ne da bi uporabil to besedno zvezo.

1

Ali veš, da Velikemu Jezeru, ki je eno od sedmih Triglavskih jezer, tudi pravimo Jezero v Ledvicah? Zaradi svoje oblike je dobilo ime prav po ledvicah.

Poišči sliko jezera v škatli.

Naštej vsaj 3 gospodarske dejavnosti, za katere ljudje izkoriščamo alpske reke.

2

Preko vislic naj tvoji sošolci ugibajo besedno zvezo Sava Dolinka.

2

Ali veš, da Blejsko jezero pozimi pri zelo nizkih temperaturah lahko tudi zaledeni?

Katera jezera so ledeniškega nastanka? Izberi pravilni odgovor.

a) Bloško jezero, Cerkniško jezero in Divje jezero.
b) Bohinjsko jezero, Zbiljsko jezero in Tivolski ribnik.
c) Krnsko jezero, Krniško jezero in Triglavska jezera.

3

S pantomimo pokaži besedo veslanje, ne da bi to besedo povedal sošolcem.

Ali veš, da je slap Savico v svoji pesnitvi Krst pri Savici opeval že France Prešeren?

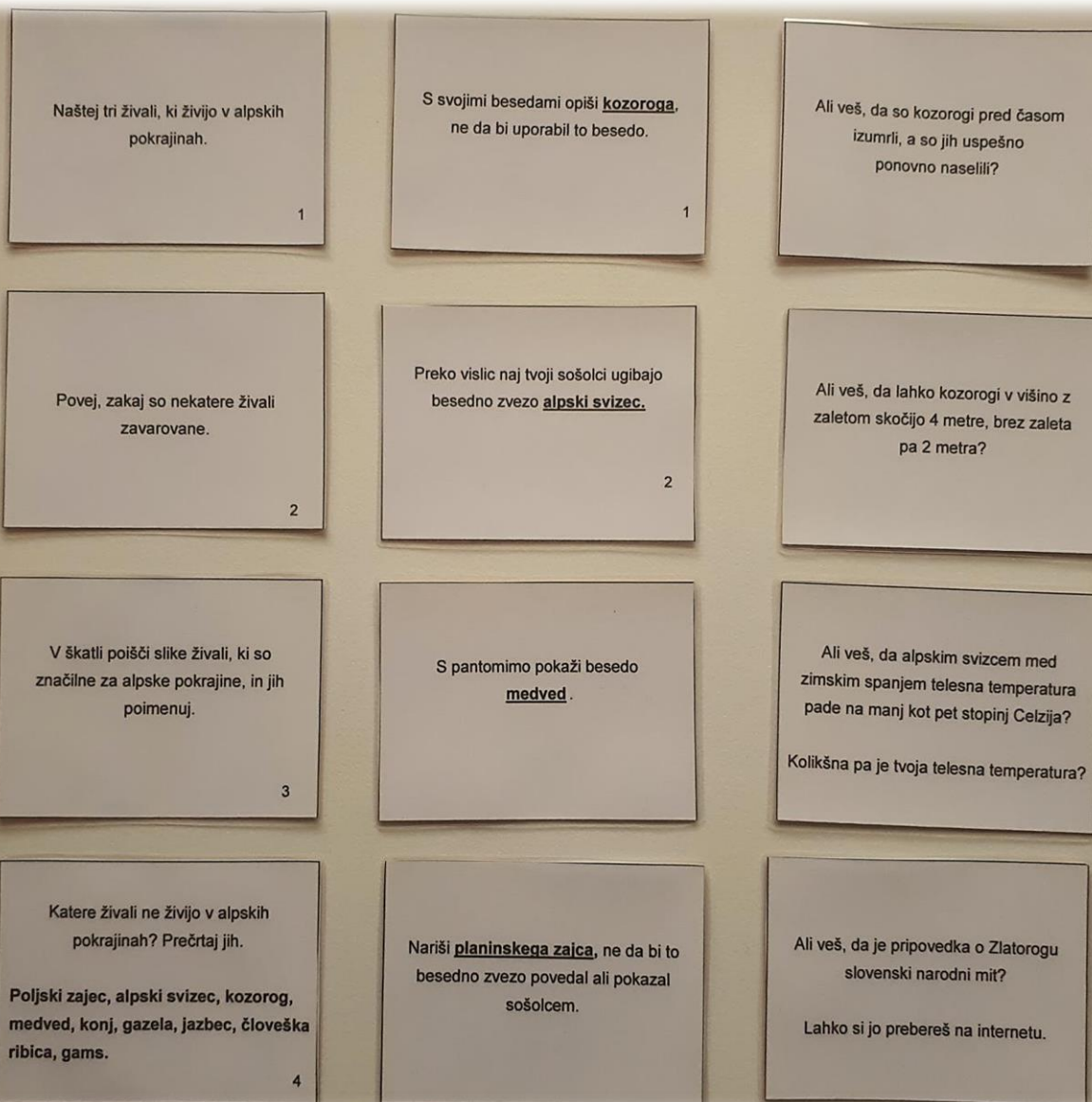
Naštej vsaj 3 športe, ki se jih lahko izvaja na reki Soči.

4

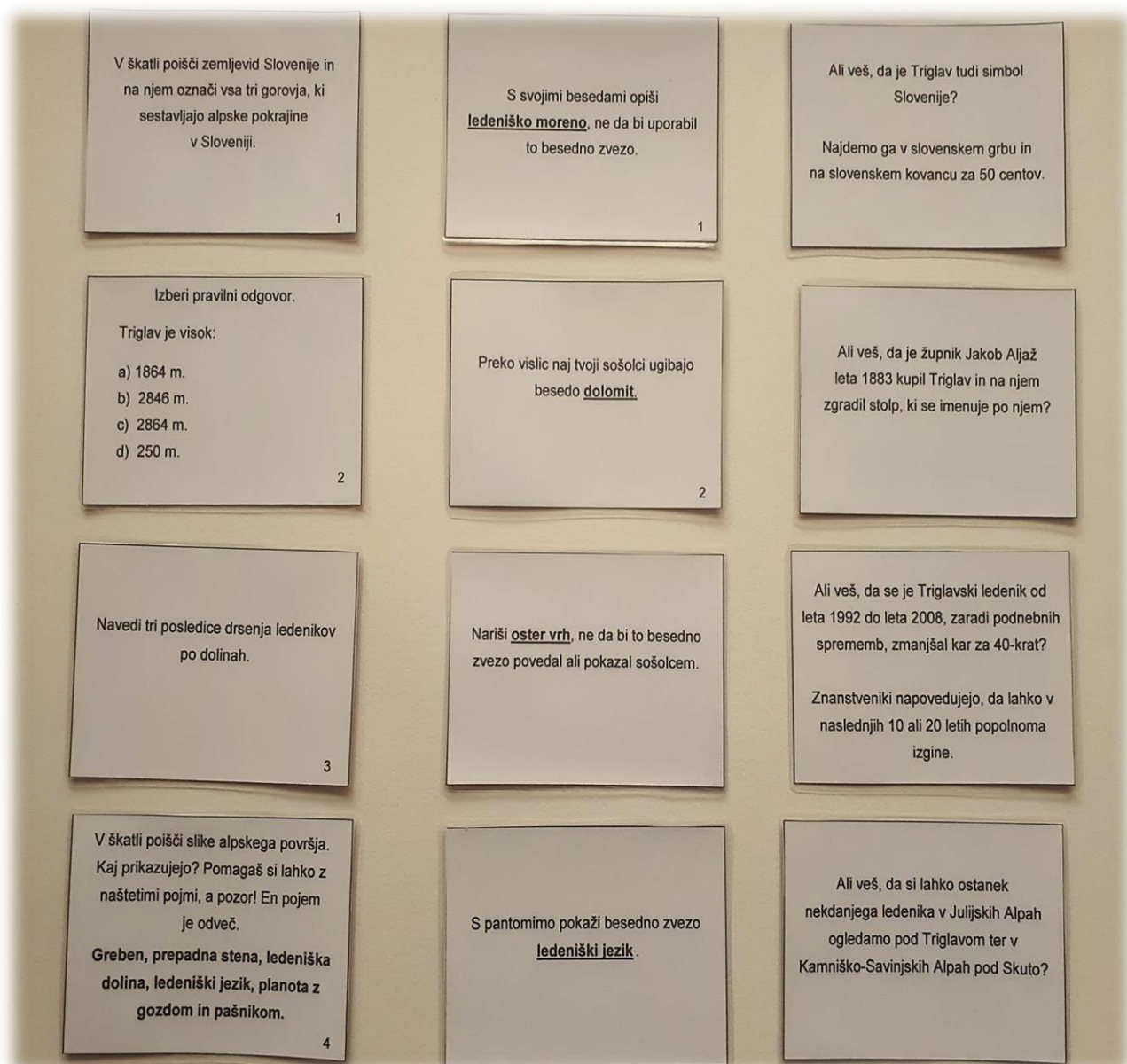
Nariši Blejsko jezero z otokom, ne da bi to besedno zvezo povedal ali pokazal sošolcem.

Ali veš, da je reko Sočo v svoji pesmi opeval pesnik Simon Gregorčič z besedami: "Krasna si, bistra hči planin ..."?

Slika 7: Kartice področja vodovje alpskih pokrajin (osebni arhiv).



Slika 8: Kartice področja živalstvo alpskih pokrajin (osebni arhiv).



Slika 9: Kartice področja značilnosti alpskega površja (osebni arhiv).

V škatli s pripomočki za izvedbo dejavnosti je poleg zemljevida tudi **nabor slik**, ki se navezujejo na posamezne dejavnosti kartic. Učenci jih na podlagi navodil vzamejo iz škatle, jih po potrebi pregledajo in analizirajo ali pa samo pogledajo kot zanimivost. Dodane so slike: prepovedi v Triglavskem narodnem parku, jezero v Ledvicah, pastirsko naselje na Veliki planini, rastlinski višinski pasovi, tradicionalna alpska hiša, zavarovane rastlinske vrste, alpsko površje in živali alpskih pokrajin.



Slika 10: Nabor slik, ki se navezujejo na dejavnosti kartic (osebno gradivo).

Učenci pred samim pričetkom igre preberejo tudi **začetna navodila (glej Prilogo 1)**. Na prvi strani jih nagovorita mlada planinca, Gorazd in Cvetka, ki sta njihova vodnika po Triglavskem narodnem parku in jih vseskozi spremljata na njihovi poti. Na drugi strani so dodana praktična navodila: koliko igralcev v igri lahko sodeluje, kaj vse igralci za igro potrebujejo, kako igra poteka. Dodana je tudi legendo s simboli kartic in njihovo razlago.

Priložena je tudi **knjižica rešitev (glej Prilogo 2)**, ki jo učenci uporabljajo za preverjanje odgovorov na vsa vprašanja kartic in za preverjanje odgovorov dveh dejavnosti izziva: razlage iskane besede pri opisu in razlage iskane besede vislic. Učencem so pri orientaciji v knjižici rešitev v pomoč poglavja, ki so obarvana v isti barvi kartic in pa številke, ki se skladajo s številkami v spodnjem desnem kotu na karticah. Knjižica je obogatena s sliko Gorazda in Cvetke ter njunim pogovorom v okvirčkih, ki se pojavijo na naslovnici, sredini knjižice in na zadnji strani.

Igra je v splošnem namenjena samostojnemu delu učencev, vseeno pa ni odveč tudi prisotnost učitelja, ki lahko učence dodatno usmerja, jim ob nerazumevanju navodil le te ponovno razloži, za bolj tekoč potek igre preverja njihove odgovore v knjižici rešitev in tako tudi skrbi za poštene izide vseh dejavnosti.

Predstavitev vsebine, ki naj bi jo učenec usvojil

Učenec naj bi z uporabo izdelka nekatere vsebine ponovil, druge pa spoznal na novo. Igra učenca vodi skozi različna področja.

Najprej učenec ponovi in razširi vsebine, ki vključujejo *Triglavski narodni park*. Triglavski narodni park leži na severozahodu Slovenije, ob meji z Italijo. Njegov osnovni cilj je varovanje narave, avtohtonih in ogroženih rastlin in živali, v parku pa skrbijo tudi za ohranitev pokrajine in izobraževanje ljudi. V parku veljajo posebna pravila in prepovedi, ki jih učenec spozna preko fotografije table s prepovedmi.

Učenec nato ponovi vsebine, ki vključujejo *podnebje in rastlinstvo alpskih pokrajin*. Za alpske pokrajine so značilne mrzle zime, hladna poletja in veliko padavin. Pogost pojav, ki se lahko zgodi v alpskih kotlinah in dolinah, je temperaturni obrat. Zaradi temperaturnih razlik med dolinami in vrhovi so nastali višinski rastlinski pasovi.

Učenec svojo pot po igralni plošči nadaljuje skozi področje *gospodarstva, poselitve in kulturne dediščine alpskih pokrajin*. V Alpah prebivalci najbolj naseljujejo doline in kotline, ker so hriboviti predeli strmi, nimajo toliko rodovitne prsti, ker tam ni mestnih središč in ugodnih pogojev za bivanje. Ukvarjajo se s turizmom, planšarstvom, lesno industrijo, sirarstvom, železarstvom in čevljarstvom. Za alpski svet je značilna tudi tradicionalna alpska hiša, ki jo učenci spoznajo preko fotografije. To področje ni posebej izpostavljeno v učnem načrtu in je dodano kot razširitev vsebine.

V nadaljevanju se učenec sreča z *vodovjem alpskih pokrajin*. Reke in potoki alpskih pokrajin tečejo skozi soteske, ustvarjajo brzice in slapove. Večje alpske reke so Soča, Sava in Savinja. Reke so ljudje že od nekdaj izkoriščali za žagarstvo, mlinarstvo in fužinarstvo, danes pa poganjajo tudi turbine v hidroelektrarnah.

Učenec nato preide na področje *živalstva alpskih pokrajin*. V alpskih pokrajinah se srečamo z gamsom, kozorogom, alpskim svizcem, planinskim zajcem, lisico, jazbecem ... Nekatere od teh živali so tudi ogrožene in so zato zavarovane. To področje je dodano kot razširitev vsebine in usvajanje novega znanja.

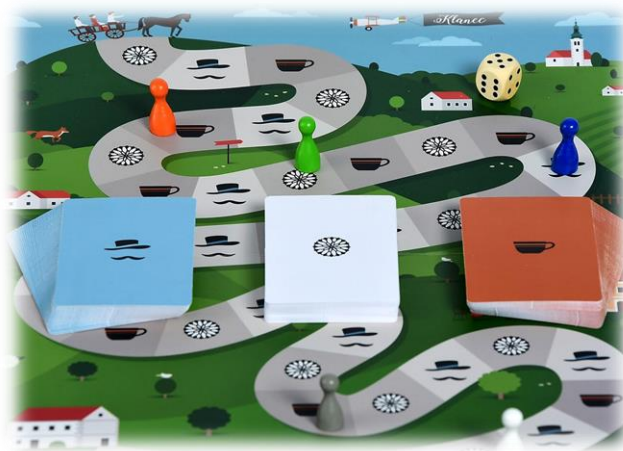
Tik preden učenci pridejo do cilja se srečajo še z *značilnostmi alpskega površja*. Alpske pokrajine v Sloveniji delimo na Julijske Alpe, Kamniško-Savinjske Alpe in Karavanke. Slovenski alpski svet sestavljajo gorovja, hribovja, doline in kotline. Značilnosti površja alpskih pokrajin so ostri vrhovi, strma pobočja, slemena, krnice, ledeniki, ledeniški jeziki, pregibi in doline, slapovi, planote in alpska naselja. Alpske pokrajine so preoblikovali tudi ledeniki.

Pri vsakem področju učenec razširi svoje znanje s karticami z zanimivostmi o posameznih področjih.

Nove ideje oz. povzemanje idej iz literature, virov

Učni pripomoček štejeva kot svoje avtorsko delo. Idejo zanj sva dobili ob spoznavanju družabne igre Klanec, po kateri sva se pri sami zasnovi najine igre tudi nekoliko zgledovali in jo nadgradili.

Klanec je družabna namizna igra na temo Ivana Cankarja. Zasnovana je kot igralna plošča z motivom poti. Ta se vije do vrha klanca, ki je končni cilj. Igralna polja vsebujejo tri simbole, vsak simbol predstavlja svojo kategorijo dejavnosti. Dodane so kartice z vprašanji izbirnega tipa, ki se nanašajo na Ivana Cankarja, njegovo delo in čas, v katerem je živel in ustvarjal, kartice z dejstvi iz življenja Ivana Cankarja in pa kartice s pojmi iz naslovov Cankarjevih del, ki so oblikovani kot pantomima, govorni ali risarski izziv.



Slika 11: Klanec - družabna igra o Ivanu Cankarju (glej vir v poglavju Viri in literatura).

Pri zasnovi igre Alpski svet - slovenski cvet sva se na igro Klanec oprli glede določitve kategorij različnih dejavnosti. Izbrali sva vprašanja, izzive in zanimivosti, podobno kot v igri Klanec, kjer gre za vprašanja, dejstva in izzive. Sposodili sva si tudi princip poti, ki vodi do končnega cilja, vrha, in idejo, da bi igralno ploščo sami likovno opremili. Sprva sva tudi načrtovali, da bodo igralna polja, podobno kot pri igri Klanec, vsebovala simbole, vendar sva to idejo opustili. Odločili sva se, da igra Alpski svet - slovenski cvet ne bo namenjena le utrjevanju znanja, temveč bo služila tudi kot pripomoček za razširjanje in pridobivanje novega znanja - kot je to pri igri Klanec. Prvotno likovno podobe igre Klanec sva nadgradili z barvnimi polji, pri čemer vsaka barva tvori eno od kategorij oziroma področij. Najino igralno ploščo sva tudi tako likovno opremili, da se področja smiselno vključujejo skozi celotno pot do cilja ter se barvno in tematsko povezujejo s karticami. Dodali sva siva polja, na katerih igralec počiva, česar v igri Klanec ni. Igralne figurice, ki so v igri Klanec običajni možički igre Človek ne jezi se, sva zamenjali s kamenčki, da je še bolj nakazano, da gre pri igri za planinsko pot.

Kar se tiče določitve same vsebine kartic nama je bil najbolj v pomoč učbenik *Družboslovje 7* za prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom. Tako sva dobili boljši

vpogled v to, kaj se od sedmošolcev v programu z nižjim izobrazbenim standardom pri obravnavanju alpskih pokrajin zahteva. Ideje za določanje aktivnosti kartic sva črpali tudi iz učbenikov za družbo in geografijo rednih osnovnih šol, predvsem pri določanju zahtevnejših standardov znanja in pisanju zanimivosti.

Pri celotni zasnovi igre sva izhajali tudi iz še sveže pridobljenih izkušenj s prakse v nižjem izobrazbenem standardu, saj sva bili v stiku z učenci 7. razreda in sva opazili, da učenci radi utrjujejo svoje znanje s pomočjo družabnih iger. Žal nisva še imeli priložnost igro z učenci praktično preizkusiti, meniva pa, da bi se izkazala kot učinkovit in zabaven pripomoček. Velika prednost igre je tudi njena vsestranska uporaba, saj jo lahko uporabljajo tako učenci 8. in 9. razreda nižjega izobrazbenega standarda, kot tudi učenci druge in tretje triade redne osnovne šole. Igra pa ni omejena samo na šolsko okolje, saj se jo lahko uporabi tudi v domačem ali drugem okolju.

Viri in literatura

Navedeni so spletni viri, učbeniki, učni načrti in slikovni viri, ki sva jih uporabili.

Alpske pokrajine (iučbeniki - Geografija 9). (b.d.). Pridobljeno s

<http://eucbeniki.sio.si/geo9/2634/index.html> [26. 4. 2019]

Blejsko jezero. (b.d.). Pridobljeno s [http://www.bled.si/si/kaj-videti/naravne-](http://www.bled.si/si/kaj-videti/naravne-znamenitosti/blejsko-jezero/Predstavitev)

[znamenitosti/blejsko-jezero/Predstavitev](http://www.bled.si/si/kaj-videti/naravne-znamenitosti/blejsko-jezero/Predstavitev) [26. 4. 2019]

Blejski otok. (b.d.). Pridobljeno s [http://www.bled.si/si/kaj-videti/naravne-](http://www.bled.si/si/kaj-videti/naravne-znamenitosti/blejski-otok)

[znamenitosti/blejski-otok](http://www.bled.si/si/kaj-videti/naravne-znamenitosti/blejski-otok) [26. 4. 2019]

Jezero v Ledvicah. (b.d.). Pridobljeno s http://www.hribi.net/gora/jezero_v_ledvicah/1/171

[26. 4. 2019]

Planinska društva. (b.d.). Pridobljeno s <https://www.pzs.si/drustva.php> [26. 4. 2019]

Seznam jezer v Sloveniji (4. april 2019). Pridobljeno s

https://sl.wikipedia.org/wiki/Seznam_jezer_v_Sloveniji [26. 4. 2019]

Baloh, E., Lenart, B. in Stankovič, M. (2016). *Geografija 9 - samostojni delovni zvezek za geografijo v devetem razredu osnovne šole*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Farič, R. in Vališer, A. (2012). *Družboslovje 7 - učbenik za 7. razred osnovne šole - prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Komac, B. in Zorn, M. (2016). *Naša družba 5. Samostojni delovni zvezek za družbo v 5. razredu osnovne šole*. Ljubljana: DZS.

Komac, B. in Zorn, M. (2016). *Naša družba 5. Učbenik za družbo v 5. razredu osnovne šole*. Ljubljana: DZS.

Verdev, H. in Žlender, B. (2015). *Radovednih 5 - učbenik za družbo v 5. razredu osnovne šole*. Ljubljana: založba Rokus Klett.

Učni načrt za prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom – družboslovje v tretjem triletju. (b.d.). Pridobljeno s

http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/posebne_potrebe/programi/ucni_nacrti/pp_nis_druzboslovje_3_triada.pdf

Učni načrt za prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom – likovna vzgoja. (b.d.). Pridobljeno s

http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/posebne_potrebe/programi/ucni_nacrti/pp_nis_likovna_vzgoja.pdf

Učni načrt za prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom – slovenščina. (2003). Pridobljeno s

http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/posebne_potrebe/programi/ucni_nacrti/pp_nis_slovenscina.pdf

Učni načrt za prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom – socialno učenje. (b.d.). Pridobljeno s

- http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/posebne_potrebe/programi/ucni_nacrti/pp_nis_socialno_ucenje.pdf
- Učni načrt za prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom – športna vzgoja. (b.d.). Pridobljeno s http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/posebne_potrebe/programi/ucni_nacrti/pp_nis_sportna_vzgoja.pdf
- Alpska hiša. (b.d.). Pridobljeno s <http://www.gmt1arhitekti.com/single-post/2014/07/15/Kakšna-je-slovenska-hiša> [26. 4. 2019]
- Alpski svizec. (27. april 2017). Pridobljeno s <http://www.mphoto.si/portfolio/alpski-svizec-marmota-marmota/> [5. 5. 2019]
- Delitev gorovja v Sloveniji. (b.d.). Pridobljeno s <http://eucbeniki.sio.si/geo9/2634/index2.html> [26. 4. 2019]
- Gams. (b.d.). Pridobljeno s http://www.lovska-zveza.si/lzs/prostozivece_zivali/sesalci/gams [5. 5. 2019]
- Jezero v Ledvicah. (b.d.). Pridobljeno s <https://mojalbum.com/piotr/kanjavec-2568-i-dolina-triglavskih-jezer/jezero-v-ledvicah-z-malej-zelenaricy/13947713#!>
- Kranjski jeglič. (b.d.). Pridobljeno s <https://www.notranjski-park.si/narava/rastlinski-svet/kranjski-jeglic> [26. 4. 2019]
- Jazbec. (16. december 2016). Pridobljeno s <https://www.finance.si/8852455?cctest&> [5. 5. 2019]
- Kozorog. (b.d.). Pridobljeno s <http://www2.arnes.si/~osljtrzin2/flower/kozorog.html> [5. 5. 2019]
- Ledeniška dolina. (b.d.). Pridobljeno s <https://www.kranjska-gora.si/sl/znamenitosti/kulturne/muzeji/nordijski-center-planica> [26. 4. 2019]
- Lega Triglavskega narodnega parka. (b.d.). Pridobljeno s <http://www.burger.si/CoolTravel.html> [26. 4. 2019]
- Pastirsko naselje na Veliki planini. (28. julij 2017). Pridobljeno s <https://www.vandraj.si/glamping-pod-veliko-planino-ki-nas-vsakic-znova-navdusi/> [26. 4. 2019]
- Planika. (b.d.). Pridobljeno s <https://mojalbum.com/divjerastline/nebinovke-asteraceae/leontopodium-alpinum-planika-avtor-arena-rastline-mojforum-si/11897288> [26. 4. 2019]
- Planinski zajec. (26. januar 2019). Pridobljeno s <https://hribovc.si/planinski-zajec-2/> [5. 5. 2019]
- Pokljuka. (b.d.). Pridobljeno s https://kraj.eu/slovenija/planina_konjescica/slo [26. 4. 2019]
- Pravilno, napačno. (b. d.). Pridobljeno s https://es.pngtree.com/freepng/right-or-wrong-red-cross-green-tick-vector_2451174.html [5. 5. 2019]
- Prepadna stena. (b.d.). Pridobljeno s <http://www.hribi.net/slika.asp?razmerekomentar=263235> [26. 4. 2019]

Triglav. (15. avgust 2018). Pridobljeno s <https://insajder.com/magazin/praznovanje-240-obljetnice-prvega-vzpona-na-triglav-se-bliza-vrhuncu> [26. 4. 2019]

Triglavski narodni park. (b.d.). Pridobljeno s <https://siol.net/avtomoto/promet/triglavski-narodni-park-najbolj-obremenjujejo-prireditve-in-promet-102729> [26. 4. 2019]

Znamenitosti na Veliki planini. (b.d.). Pridobljeno s <http://www.velikaplanina.si/Znamenitosti/Na-Veliki-planini> [26. 4. 2019]

Zoisova zvončnica. (b.d.). Pridobljeno s <https://mojalbum.com/divjerastline/zvoncicevke/zoisova-zvoncica-campanula-zoysii-avtor-arena/11897343> [26. 4. 2019]

Slika 11: Klanec - družabna igra o Ivanu Cankarju. (b.d.) Pridobljeno s <https://centerslo.si/knjige/ucbeniki-in-prirocniki/prirocniki-in-ucno-gradivo/klanec/> [26. 4. 2019]

POTOVANJE PO RIMSKEM CESARSTVU
Družabna igra

Razred OŠ s PP z NIS: 7. razred
Vodilni predmet: družboslovje

Avtorici:
Sara Kozamernik
Anja Bregar

e-mail:
sarchii.qaa@gmail.com
anja.bregar2@gmail.com

Mentorica: Mojca Vrhovski M.

Uvod

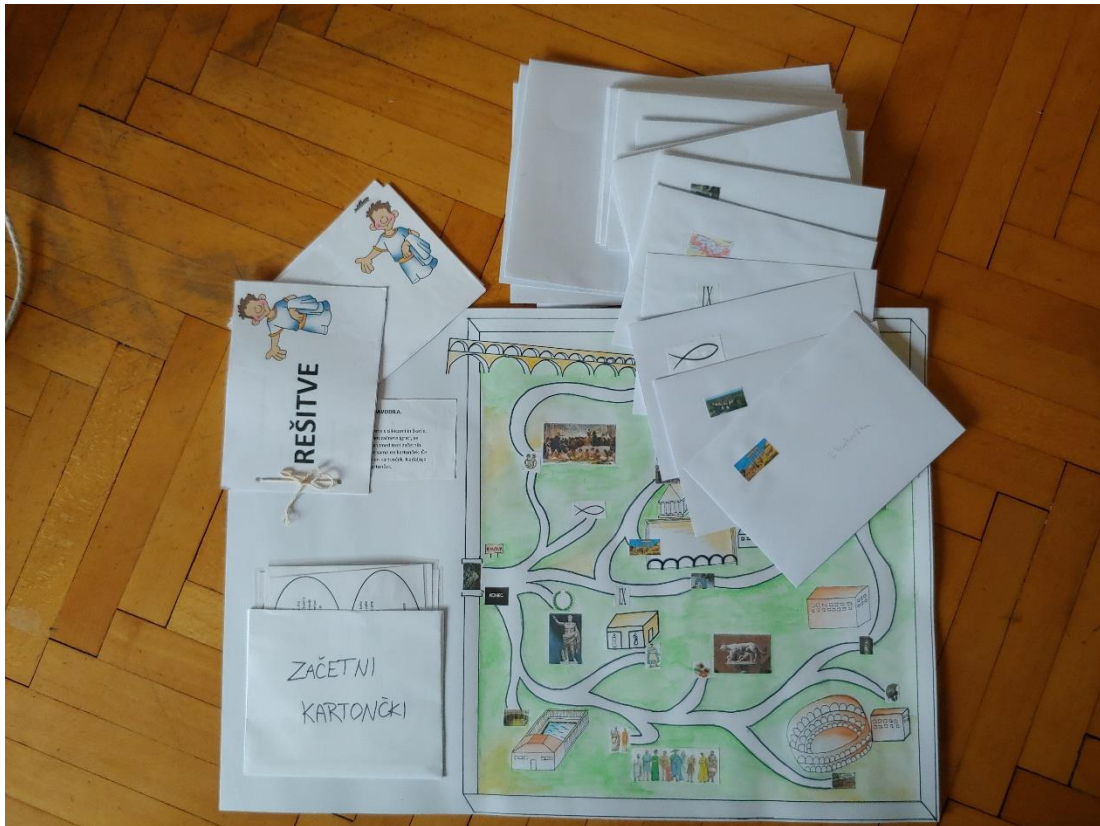
V nalogi je predstavljeno učilo Potovanje po Rimskem cesarstvu. V začetku je predstavljen izdelek oziroma učilo z dodanimi fotografijami. Sledi povezava z učnim načrtom in posredno z učnimi cilji, potrebne zmožnosti in sposobnosti, ki jih učenec mora imeti za uporabo učila, ter opis učne vsebine. Naloga vsebuje tudi opis uporabe učila, torej v najinem primeru opis pravil igranja igre. Na koncu pa so zapisane nove ideje in predlogi za izboljšanje.

Z nalogo želiva doseči, da učitelj (razredni učitelj ali specialni in rehabilitacijski pedagog) spozna učilo (igro), njeno vsebino, pomen, cilje, pravila in da bi s pomočjo vsebine naloge lahko učilo uporabil v svojem razredu skupaj z učenci.

Pri učencih pa je glavni cilj, da usvojijo osnovne pojme in informacije glede življenja Rimljanov na slovenskih tleh, in da si takratni čas čim bolje predstavljajo.

Predstavitev izdelka (učila, učnega pripomočka...)

Fotografija izdelka



Izdelek in učni načrt

Učilo je namenjeno za učence, ki obiskujejo osnovno šolo s prilagojenim izobraževalnim programom z nižjim izobrazbenim standardom. Natančneje namenjeno je sedmemu razredu pri pouku družboslovja, znotraj zgodovinskega sklopa Današnje slovensko ozemlje pod Rimljani.

Učna vsebina

Učna vsebina sodi v zgodovinski sklop, in sicer Današnje slovensko ozemlje pod Rimljani.

Cilji in standardi znanja

Vzgojno izobraževalni cilji in dejavnosti so, da učenec:

- s pomočjo filmov in slikovnega materiala spozna življenje v rimski dobi,
- po slikovni predlogi nariše rimskega vojaka, opiše njegova oblačila,
- spozna uporabo rimskih števil (*),¹
- se seznanj s pomenom rimskih ostankov v današnjem času (*),

¹ (*) Oznaka pomeni, da je učni cilj dodan in ni zapisan v učnem načrtu.

Minimalni standardi znanja (*):

- Opiše, kaj so imeli Rimljani oblečeno,
- pove, kako se je imenoval osrednji trg,
- opiše sužnje in pove, s čim so se ukvarjali,
- nariše rimskega vojaka z opremo,
- ob slikovnem gradivu, obisku muzeja, ogleda filma opiše življenje v rimski dobi. (iz UN)

Temeljni standardi znanja (*):

- Razloži, kakšna je bila ureditev mesta,
- analizira njihovo preživljanje prostega časa v primerjavi s svojim,
- opiše panteon,
- čas Rimljanov postavi v ustrezen časovni okvir,
- opiše, zakaj je nastalo krščanstvo,
- našteje in opiše v čem so bili Rimljani uspešni in dobri,
- opiše čas nastanka krščanstva. (iz UN)

Zahtevnejši standardi znanja (*):

- Našteje nekaj rimskih bogov, in jih prepozna na sliki,
- ovrednoti pomen gladiatorskih iger,
- opredeli pomen akvadukta, kanalizacije in arene.

Medpredmetne povezave

- Medpredmetna povezava s predmetom gospodinjstvo: 2. modul tekstil, oblačenje in obutev:
Cilj: Razlikuje in pozna lastnosti tkanine in pletenine.
- Medpredmetna povezava s predmetom matematika: Naravna števila (6. razred)
Tema: aritmetika in algebra:
Cilj: Prebrati in zapisati rimske številke do XII.

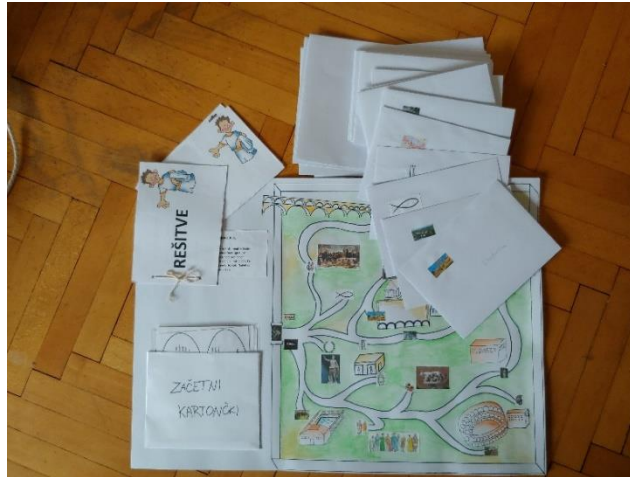
Izdelek in potrebne zmožnosti (spretnosti in veščine)

ZMOŽNOST/SPRETNOST	OPIS	NALOGA
Finomotorične sposobnosti	Odpiranje kuverte, držanje slik v rokah, naloge povezovanja, risanja, premik figurice.	Pri večini nalog so prisotne kuverte.
Bralno razumevanje	Branje besedila in razumevanje prebranega, saj je to pogoj za reševanje kasnejših nalog	Pri vseh nalogah so prisotne kartice z besedilom in branjem.
Jezikovne spretnosti	Odzivanje na vprašanja in razumevanje vprašanj, spretnosti pogovarjanja (saj se igra izvaja v paru),	Odgovarjanje na vprašanja, sodelovanje s sošolcem (delu v paru), poimenovanje delov vojakove opreme
Pisno izražanje	Grafomotorične in jezikovne sposobnosti za pisanje	Pri nekaterih nalogah mora učenec odgovor zapisati, na primer propad rimskega imperija.
Pozornost	Ohranjanje pozornosti pri branju in pri gledanju slik	Učenec mora spremljati svoje potovanje po rimskem cesarstvu, da lahko različne teme med seboj poveže, in igro dokonča.
Vidno razlikovanje	Naloge so prikazane s slikami, nekatere so si med seboj zelo podobne.	Na primer začetek pričetka igre (ceste), saj so si nekatere sličice med seboj zelo podobne.
Socialne spretnosti	Pogovor, dogovarjanje, izmenjava mišljenj in mnenj	Delo v paru skozi celotno učilo, torej dogovarjanje, skupno reševanje, poslušanje drugačnega mnenja

Preglednica 1 : Opis potrebnih zmožnosti in spretnosti

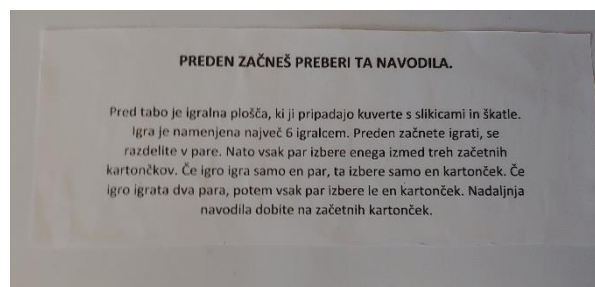
Opis izdelka in načina uporabe

Učilo je sestavljeno kot namizna igra, katere namen je aktivno spoznavanje Rimljanov in njihovega življenja (politična ureditev, razvoj, arhitektura, nastanek, moda, prebivalci...). Namen igre je, da učenec spozna življenje v Rimskem imperiju. To počne tako, da se s pomočjo zemljevida premika po igralni plošči, na kateri je narisano rimsko mesto. Poudarek je na aktivnem spoznavanju. Učenec sam bere o tistem času in rešuje naloge. Cilj igre torej ni tekmovanje (kdo prej »prehodi« vse mesto), ampak koliko si učenec na koncu zapomni.



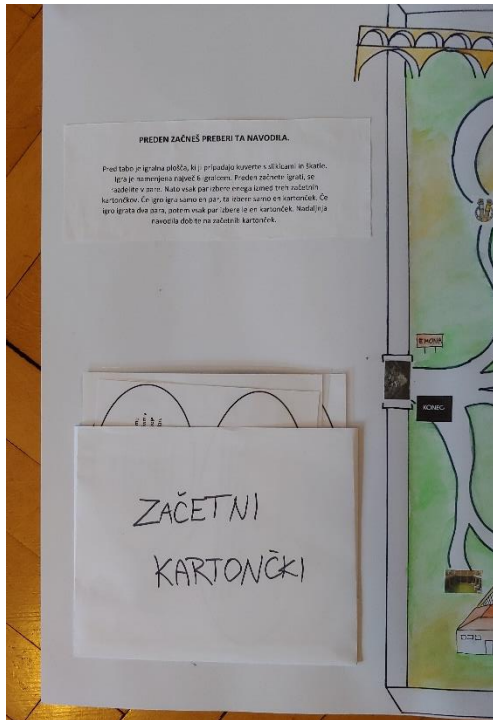
Slika 1: Učilo

Igra se začne tako, da se pred učence postavi igralna plošča s pripomočki. Takoj na igralni plošči je prvo navodilo, ki razloži, da je igra namenjena 6 osebam, ki se razdelijo v pare.

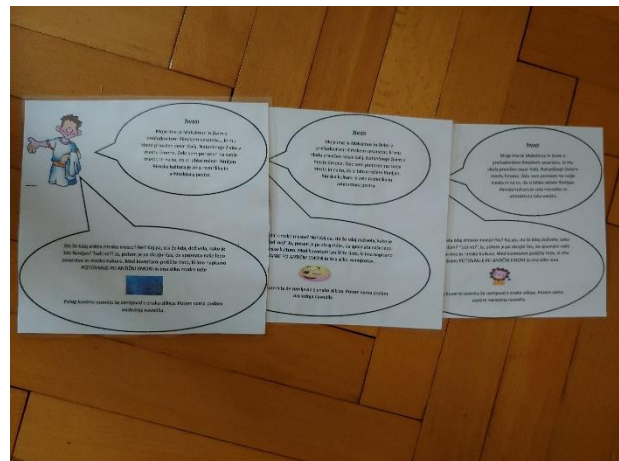


Slika 2: Prvo navodilo (vir: učilo)

Pod prvim navodilom je prostor za začetne kartončke, ki jih omenja zgornje navodilo. Par si izbere kartonček in sledi navodilom. Začetni kartončki se razlikujejo le po sliki, ki jih vodi naprej. Od te točke ima vsak par svojo pot raziskovanja. Sedaj bova opisovali pot samo enega para, vendar imajo enake naloge vsi trije.

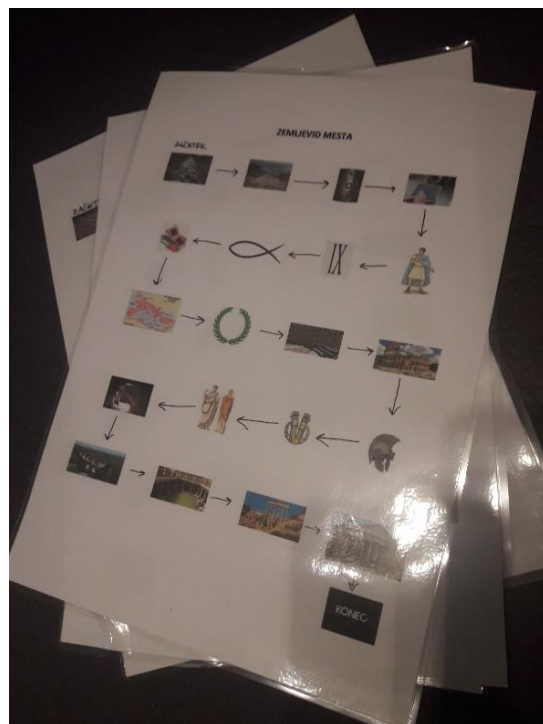
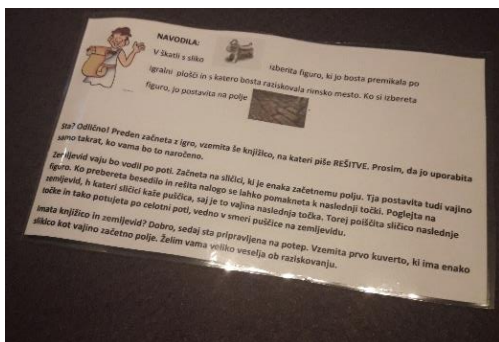


Slika 3: Položaj prvega navodila in začetnih kartončkov (vir: učilo)



Slika 4: Začetni kartončki (vir: učilo)

Na začetnem kartončku par pričaka Rimljan po imenu Maksimus, ki predstavlja vodiča po Emoni. Ta par usmeri v iskanje prve kuverte z naslovom POTOVANJE PO ANTIČNI EMONI.



Slika 5, 6 in 7: Kuverta z vsebino (nadaljnja navodila in zemljevid) (vir: učilo)

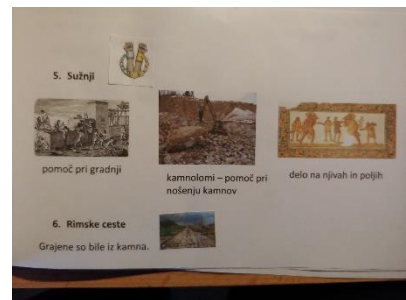
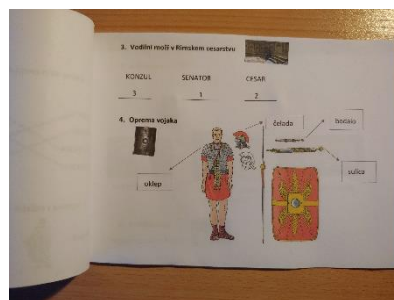
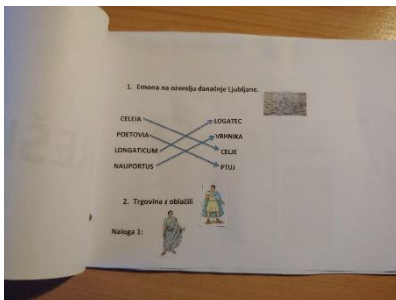
V kuverti čakajo nadaljnja navodila in zemljevid. Ta zemljevid je opora za premikanje figure po igralni plošči. Začetna navodila par usmerijo k izbiri figure tako, da pogledajo v ustrezno škatlo. Prav tako mu je naročeno, da si vzame dodatno knjižico z rešitvami, ki naj jo uporabi le z dovoljenjem.



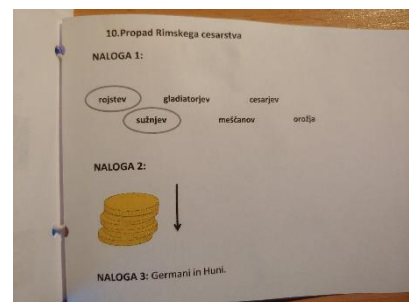
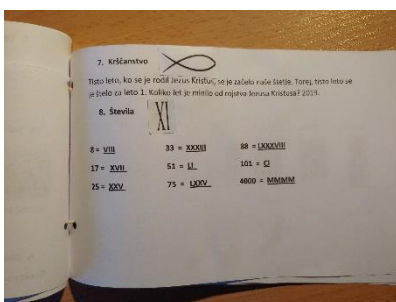
Slika 8: knjižica z rešitvami (vir: učilo)



Slika 15: figure za igro (vir: učilo)



Slike 9, 10 in 11: prva, druga in tretja stran knjižice (vir: učilo)



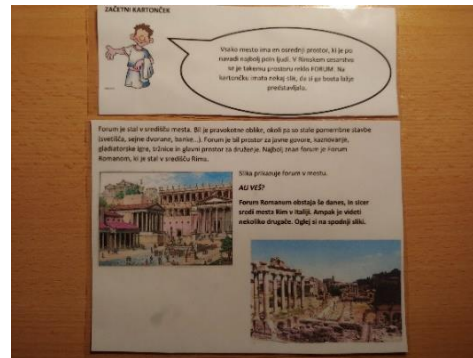
Slike 12, 13 in 14: četrta, peta in šesta stran knjižice (vir: učilo)

Začetna navodila par usmerijo na prvo polje, ki je za vse tri pare različno. Kot sva že zgoraj omenili, imajo vsi trije pari svoj zemljevid z različnimi potmi. S tem sva se želeli izogniti čakanju na polja. Začetna navodila podajo tudi pravila igre oz. kako se mora figura premikati po igralni plošči. Gre za tak princip, da par na zemljevidu poišče začetno polje (sliko) in to isto polje poišče še na plošči. Tja postavi figuro in vzame kuverto z isto sliko, kot jo ima polje. V

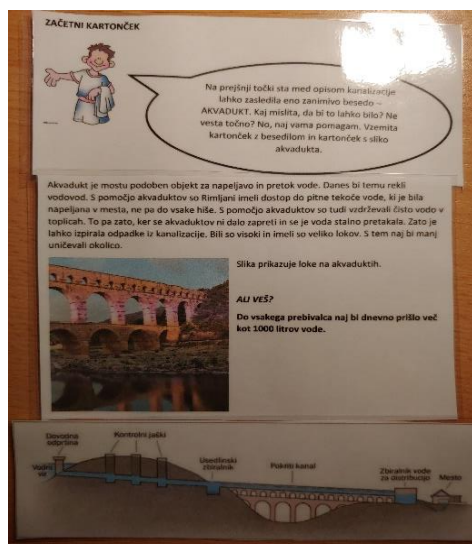
kuvertah so opisi, ki predstavljajo določeno značilnost rimskega časa. Prav tako so v njih lahko naloge ali pa zanimivosti. Nekaterim poljem pripada tudi malo večji paket. Vse kuverte so označene s slikicami. Te iste slike so razporejene po igralni plošči. Pomembno je, da par ustrezno poišče sličice na zemljevidu, igralni plošči in kuverti. Med premikanjem po poljih par spoznava rimsko življenje. Naslednje slike prikazujejo besedila in naloge v kuvertah. Razdeljene bodo po slikicah (točkah), tako kot na igralni plošči.



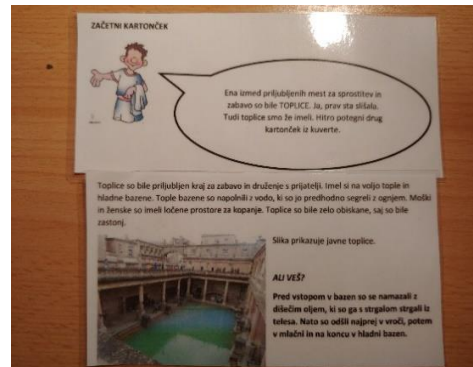
Slika 16 začetna točka (vir: učilo)



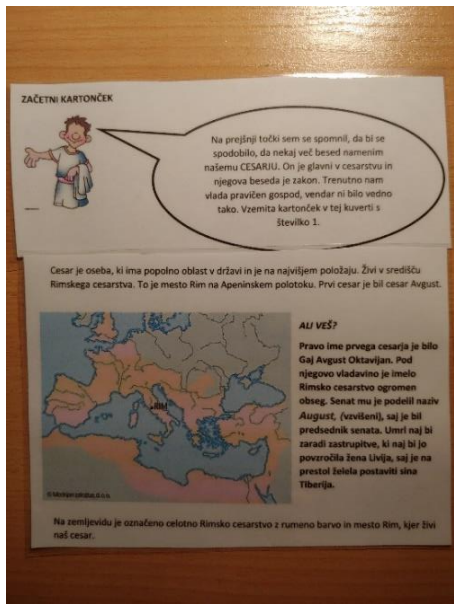
Slika 17: točka forum (vir: učilo)



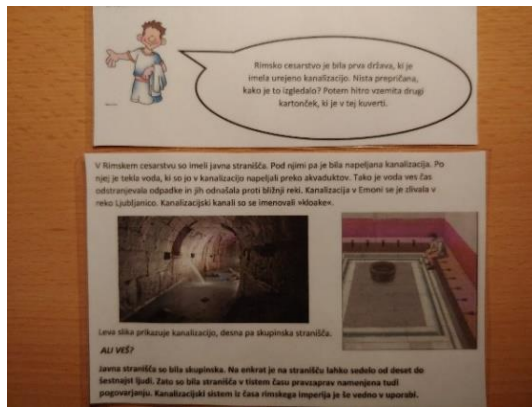
Slika 18: točka akvadukt (vir: učilo)



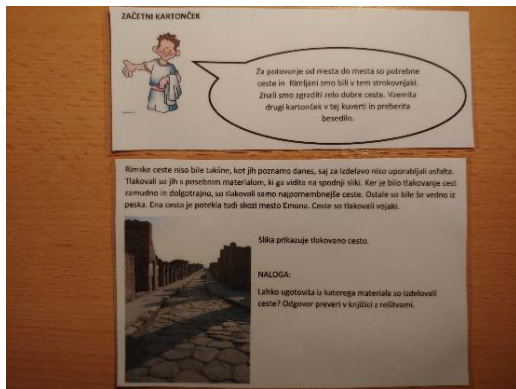
Slika 19: točka toplice (vir: učilo)



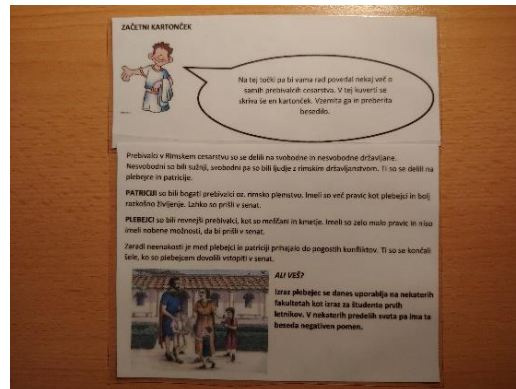
Slika 20: točka cesar (vir: učilo)



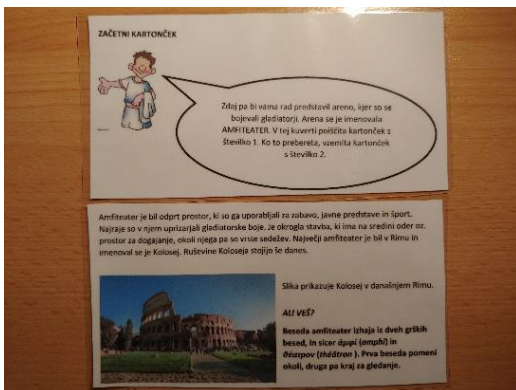
Slika 21: točka kanalizacija (vir: učilo)



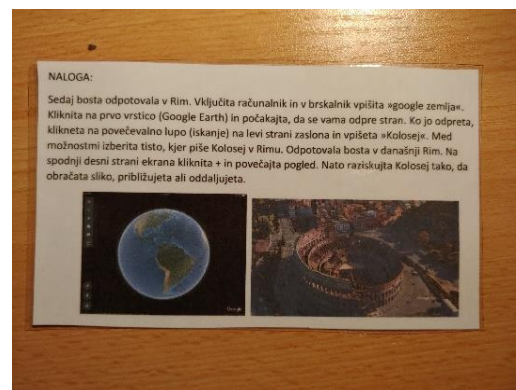
Slika 22: točka cesta (vir: učilo)



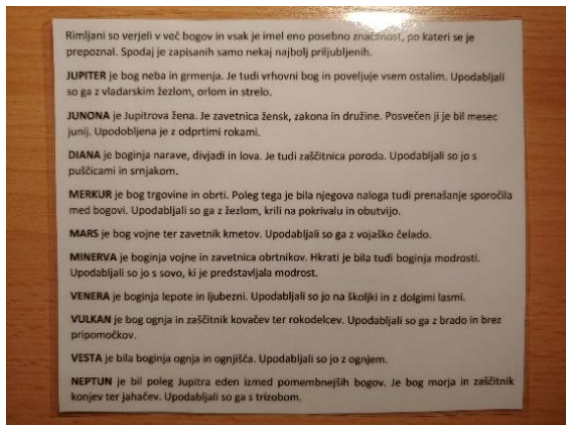
Slika 23: točka prebivalstvo (vir: učilo)



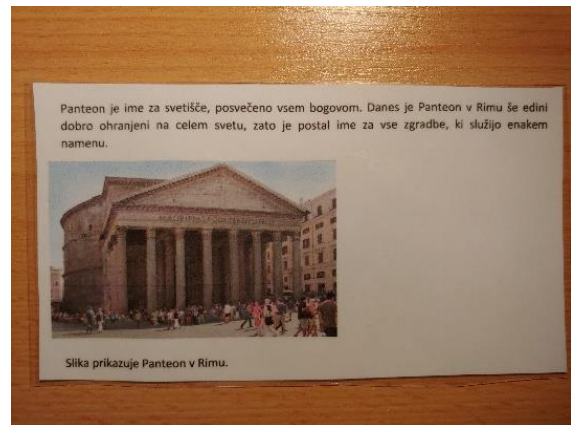
Slika 23: prvi del točke arena (vir: učilo)



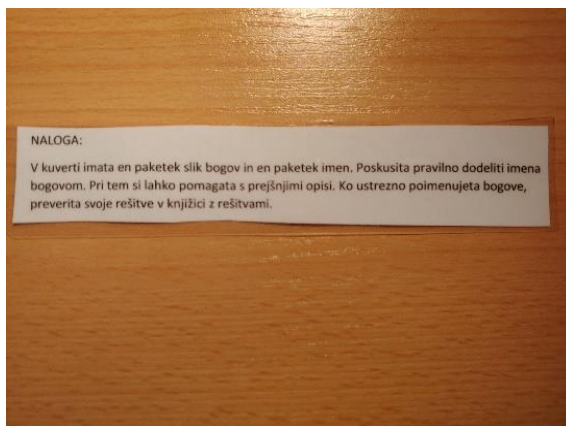
Slika 24: drugi del točke arena (vir: učilo)



Slika 34: imena bogov na točki bogovi (vir: učilo)



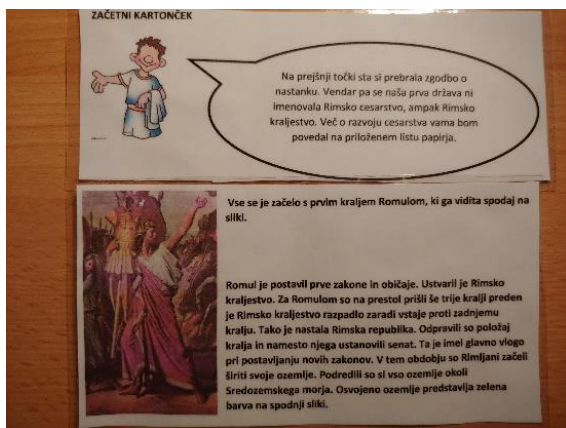
Slika 35: panteon na točki bogovi (vir: učilo)



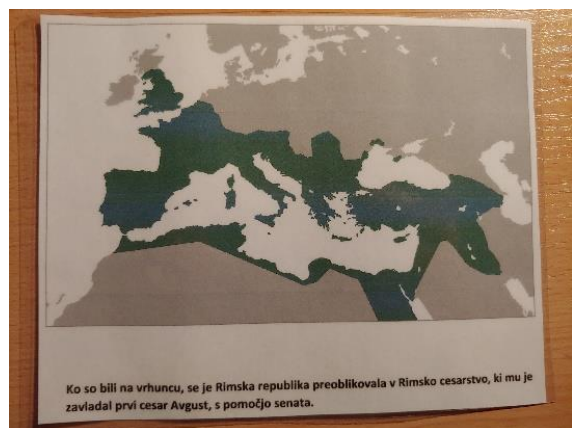
Slika 36: naloga na točki bogovi (vir: učilo)



Slika 37: kartice na točki bogovi (vir: učilo)



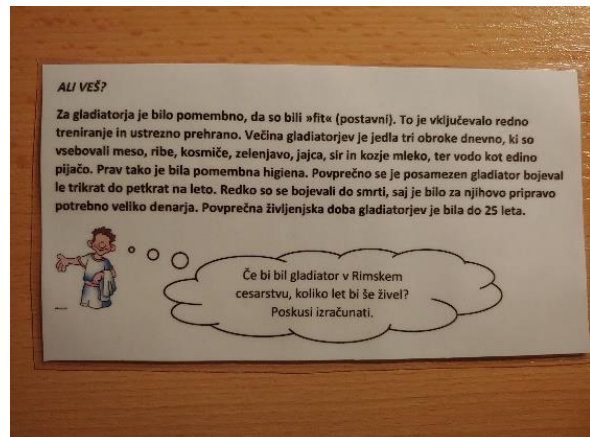
Slika 38: prvi del točke zgodovina (vir: učilo)



Slika 39: drugi del točke zgodovina (vir: učilo)



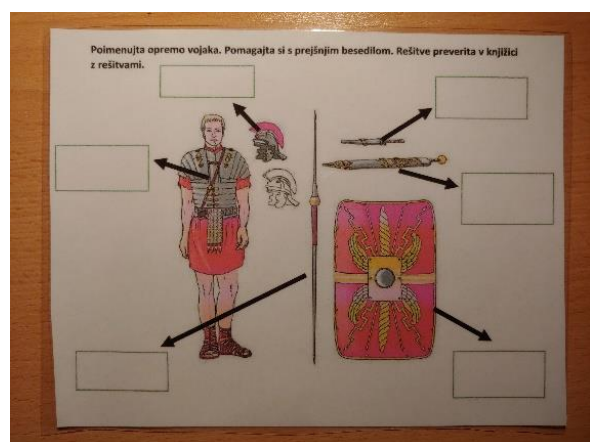
Slika 40: prvi del točke gladiatorji (vir: učilo)



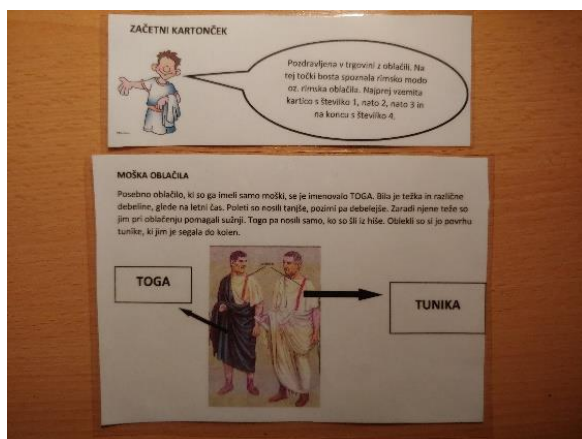
Slika 41: drugi del točke gladiatorji (vir: učilo)



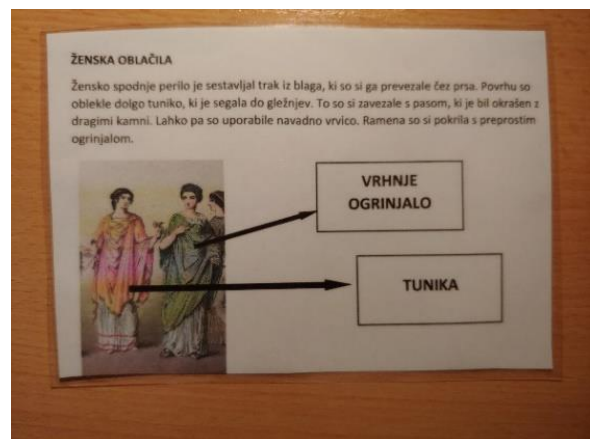
Slika 42: točka vojska (vir: učilo)



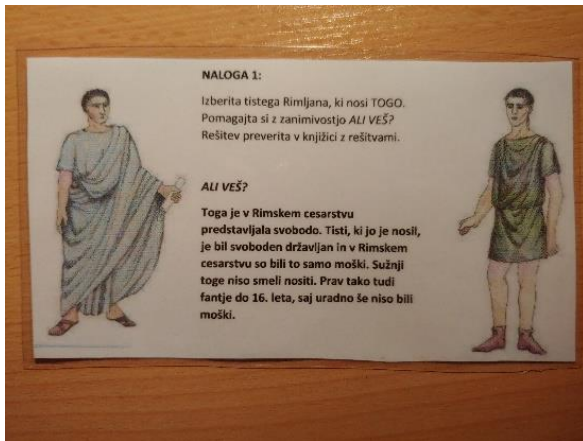
Slika 43: naloga na točki vojska (vir: učilo)



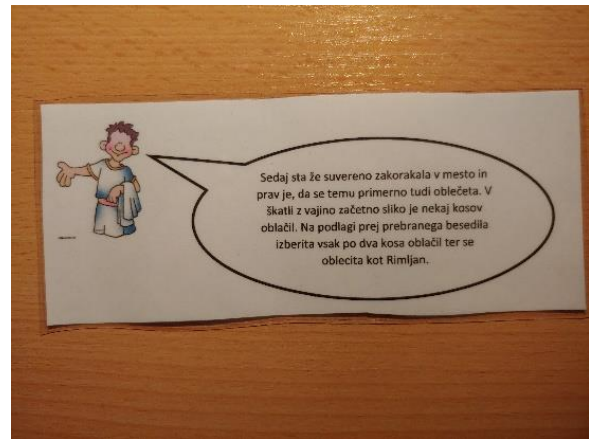
Slika 44: prvi del točke oblačila (vir: učilo)



Slika 45: drugi del točke oblačila (vir: učilo)



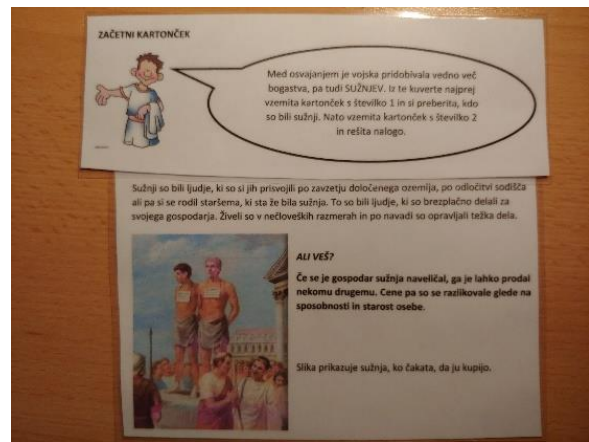
Slika 46: tretji del točke oblačila (vir: učilo)



Slika 47: naloga na točki oblačila (vir: učilo)



Slika 48: antična tunika (vir: učilo)



Slika 49: točka sužnji (vir: učilo)



Slika 50: naloga na točki sužnji (vir: učilo)



Slika 51: prvi del točke nastanek Rima (vir: učilo)

Predstavitev vsebine

Pri teoretični vsebini sva izhajali iz učbenika za družboslovje za sedmi razred nižjega izobrazbenega standarda. Tako sva vključili celotno učno snov iz učbenika in dodali še nekaj vsebin, ki so v učbeniku bile manj podrobno opisane in nekatere, ki jih ni bilo, a se nama zdijo pomembne in zanimive. Med dodane vsebine sodijo: rimska šola, panteon, nastanek mesta Rim in krščanstva, oprema rimskega vojaka, več besed o gladiatorjih, rimskih cestah, akvaduktih, rimskih številkah in zraven še zanimivosti, ki so nekatere iz učbenika, večina pa jih je dodana iz drugih virov. Zdelo se nama je smiselno, da vključiva zanimivosti, ki lahko pripomorejo k boljši zapomnitvi učne vsebine.

Učenec s pomočjo pripomočka usvoji vsebino Rimljanov na slovenskih tleh. Ožje, pri tem spozna kaj je Emona ter kje se je nahajala s pomočjo zemljevida. Pri tem učenec bolje razume, da Emona ne pomeni stara Ljubljana, vendar je zajemala le majhen del središča stare Ljubljane. Spozna Rimljane in njihova oblačila (tunika in toga), razlike med ženskim in moškim oblačilom. Za lažjo predstavo si oblačilo lahko tudi obleče. Spozna kako je bil urejen vodilni sistem v državi, kdo je bil na vrhu, torej pomembna vloga senata (sprejemanje zakonov), cesarja (končna beseda pri sprejemanju zakonov, nekaj besed o cesarju Avgustu, ki je bil v takratnem času zelo uspešen), konzula (poveljnik vojske). Predstavljena je rimska vojska, ki je bila razdeljena na legije, te pa so štejele okoli 5000 mož. Vsak vojak je imel svoj meč, ščit in čelado, za dobro obrambo. Spoznajo pomen sužnjevi, ki so opravljali težka dela, med drugim tudi gladiatorske igre. S pomočjo besedila razumejo, da vsak ni uspel biti gladiator, saj so morali biti dovolj močni in da so se za to delo tudi šolali. Predstavljen je amfiteater, ki se je uporabljal za zabave, gladiatorske igre, šport. Znotraj tega je učencem predstavljen Kolosej v današnjem Rimu, ki si ga ogledajo lahko na internetni strani »google zemlja«. Tako dobijo boljši vpogled v zunanji izgled Koloseja, predstavo o njegovi velikosti in tudi notranjosti. V nadaljevanju spoznajo patricije in plebejce (prebivalci v Rimskem cesarstvu). Patriciji so bili bogati prebivalci, plebejci pa revnejši (meščani in kmetje). Spoznajo, da so bili Rimljani dobri pri postavljanju rimskih cest, ki so imele pomembno vlogo. Učenci razmislijo, iz katerega materiala so bile zgrajene, s pomočjo slike. Tako tudi širše razmišljajo, katere materiale za grajenje so imeli Rimljani na voljo v takratnem času. Predstavljena je tudi kanalizacija, saj je bila zelo napredno narejena in njene zametke srečamo še v sedanjem času. Kot zanimivost je omenjeno javno stranišče, da učenci spoznajo razlike med higieno in intimnostjo v zdajšnjem času in v času Rimskega cesarstva. Da je bila v kanalizaciji voda, so bili zaslužni akvadukti, ki so oskrbovali prebivalce s pitno vodo, in vodo za toplice... Predstavljene so tudi toplice, kjer so lahko prebivalci preživljali prosti čas, in pri tem omenjeno kakšen je bil proces kopanja, kot zanimivost, da si učence bolje in lažje zapomnijo. Opisan je Panteon, kot svetišče, posvečeno vsem bogovom. V nadaljevanju so predstavljeni rimski bogovi z namenom naloge, da učenci opis povežejo s sliko. Torej, da besedilo natančno, podrobno preberejo z razumevanjem, saj je to pogoj za pravilno reševanje naloge. Nadaljujeva s krščanstvom, dežela Judeja, kot zanimivost, prav tako pa kot predstavitev spremembe pri verovanju Rimljanov. Pri tem spoznajo štetje let po rojstvu

Jezusa Kristusa, zato imajo tudi nalogo prešteti, koliko let je minilo od njegovega rojstva. Tukaj lahko kot učitelji opazimo, ali učenec razume štetje ali ne. Predstavljena so tudi rimska števila, s katerimi so se učenci že srečali v predhodnem šolskem razredu, v šestem razredu. Zopet imajo nalogo nekaj arabskih števil zapisati po rimsko. Nato je predstavljena zgodba o nastanku Rima, ki je mitološka in zanimiva, zato sva jo vključili. Iz tega izhajava naprej, da država ni bila vedno cesarstvo, ampak tudi kraljevina. Senat je nastal v času Rimske republike. Na koncu je bila država cesarstvo, ki ji je vladal cesar Avgust. Proti koncu učenci spoznajo rimsko šolo, pomen šole, in da so lahko se izobraževali le fantje iz premožnih družin. Za lažje razumevanje šole in nadomestitev današnjega lista papirja učenci pri nalogi pišejo na voščeno tablico s lesenim pisalom. Nato je predstavljen forum, ki je bil središče mesta in zato pomemben kraj za druženje, gladiatorske igre in tudi kaznovanje. Potovanje učenec zaključi s propadom Rimskega cesarstva, kjer spozna razloge: premalo število sužnjev, rojstev, vedno večji stroški države, huda inflacija, vpad drugih tujih narodov, na primer Germanov in Hunov, ki so porazili rimsko vojsko. Prebrano besedilo je izhodišče za nalogo, kjer znanje preizkusijo. Svoje potovanje učenci zaključijo z reševanjem križanke, ki vsebuje splošna vprašanja o Rimskem cesarstvu, ki sva jih opredelili tudi kot standarde znanja. Tako učenci pridejo do konca potovanja po Rimskem cesarstvu preko igre.

Nove ideje oz. povzemanje idej iz literature, virov

Učilo sva načrtovali samostojno, pri delu sva si pomagali z učbenikom za družboslovje za sedmi razred nižjega izobrazbenega standarda. Izhajali sva iz vsebine iz učbenika, nato pa sva razmislili o učilu. Sprva sva želeli narediti igro ponavljanja celotne zgodovinske vsebine, po področjih. Imeli sva že oblikovana vprašanja, pri čemer sva se vprašali, koliko je pravzaprav dejavnost smiselna, namreč učenci nimajo ponavljanja celotne zgodovine na koncu šolskega leta, ampak jo usvajajo po področjih. Torej ugotovili sva, da je takšno učilo nekoliko pomanjkljivo in ne zares uporabno. Zato sva se odločili, da se osredotočiva na le eno vsebino in najbližje so nama bili Rimljani.

Tako sva najin izdelek skrčili le na eno vsebino, in to razširili. Želeli sva izdelati igro, katere namen bi bil na zabaven in sproščen način učencem približati učno vsebino Rimljanov na slovenskem ozemlju, zato sva razmišljali o igralni plošči. Idejo za igro sva dobili v šoli, kjer sva spoznali mnogo učil, in od tam torej ideja o igralni plošči, ki je do zdaj nisva zasledili v literaturi. Oblikovali sva jo v obliki poti, ki sva jo sestavili sami.

Možne izboljšave:

Plošča bi lahko bila dvojno uporabna in sicer na eni strani je življenje Rimljanov, in na drugi strani na podoben način življenje v Antični Grčiji ali življenje na Ljubljanskem barju, oziroma katera koli zgodovinska tematika, ki bi jo lahko prikazali na podoben način. Tako bi najino učilo imelo dodatno vrednost, saj bi imelo več načinov uporabe.

Najino učilo lahko igra do šest učencev, vendar bi jo želele oblikovati tako, da bi jo lahko igralo več učencev, do deset ali dvanajst, kolikor je učencev v razredu z nižjim izobrazbenim standardom. To pomeni, da bi morali prilagoditi pravila. Učilu bi lahko dodali še dodatne

vsebine, nekatere poglobili ali pa odstranili. Tukaj je vsak učitelj svoboden, saj lahko besedila doda, ali skrajša, glede na interese učencev. Kartice je namreč zelo enostavno spreminjati. Vsebino bi lahko povezali s terenskim poukom, sprehodom po emonskem delu Ljubljane, kjer bi vsebino učila dodatno utrdili ali pa bi bilo to izhodišče za igro.

Najino učilo je lahko uporabno tako za osvajanje znanja, kot tudi za ponavljanje. Učilo bi za ponavljanje prenovile tako, da bi vsaka točka namesto besedila vsebovala naloge. Te naloge bi lahko bile tudi bolj praktične.

Na igralni plošči bi lahko bile bolj nazorne slike, torej celotna plošča sestavljena samo iz risb ali fotografij, najina pa je kombinacija obojega, kar zna kakšnega učenca rahlo zmotiti.

Viri in literature

Dijaški.net. (2019). Pridobljeno s strani:

https://dijaski.net/gradivo/zgo_ref_rimljani_11_oblacenje_in_lepoticenje

Farič, R. in Vališer, A. (2012). *Družboslovje 7: učbenik za 7. razred osnovne šole: prilagojeni izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenija za šolstvo.

Google zemljevid. Pridobljeno s

<https://earth.google.com/web/@41.88963435,12.49215249,37.19232092a,456.61275301d,35y,37.40610759h,43.06859273t,-Or/data=ChlaEAoIL20vMGQ1cXgYAiABKAI>

History Collection. (2019). The Life of a Gladiator. Pridobljeno s <https://historycollection.co/life-like-gladiator-ancient-rome/2/>

<https://www.jw.org/sl/publikacije/revije/g201411/akvadukti-rimsko-inzenirstvo/>

<https://www.rtv slo.si/kultura/razstave/rim-slavi-avgusta-vladarja-ki-je-imperiju-prinesel-mir/343610>

MMC, Rim slavi Avgusta, vladarja, ki je imperiju prinesel mir. (7.8.2014). Pridobljeno s

<https://www.rtv slo.si/kultura/razstave/rim-slavi-avgusta-vladarja-ki-je-imperiju-prinesel-mir/343610>

Rimske ceste. (b.d.) Pridobljeno s http://178.172.26.133/egw/ZSS_T02_P06/index.html

Rimski akvadukti – čuda inženirstva. (2014). Pridobljeno s

<https://www.jw.org/sl/publikacije/revije/g201411/akvadukti-rimsko-inzenirstvo/>

Voda v Ljubljani: Rimska Emona. (2015). Pridobljeno s <http://www.primavoda.si/voda-v-ljubljani/rimska-emona>

Wikipedia prosta enciklopedija. (2019). Rimska republika. Pridobljeno s strani:

https://sl.wikipedia.org/wiki/Rimska_republika

Wikipedia prosta enciklopedija. (2019). Rimsko cesarstvo. Pridobljeno s strani:

https://sl.wikipedia.org/wiki/Rimsko_cesarstvo

Wikipedia prosta enciklopedija. (11.8.2018). Cloaca Maxima. Pridobljeno s

https://sl.wikipedia.org/wiki/Cloaca_Maxima

Wikipedia prosta enciklopedija. (2019). Nastanek Rima. Pridobljeno s strani:

https://sl.wikipedia.org/wiki/Nastanek_Rima

Wikipedia prosta enciklopedija. (2019). Rimska mitologija. Pridobljeno s strani:

https://sl.wikipedia.org/wiki/Rimska_mitologija

Wikipedia prosta enciklopedija. (2019). Rimski senat. Pridobljeno s strani:

https://sl.wikipedia.org/wiki/Rimski_senat

Wikipedia prosta enciklopedija. (2019). Rimsko kraljestvo. Pridobljeno s strani:

https://sl.wikipedia.org/wiki/Rimsko_kraljestvo

Wikipedia prosta enciklopedija. (24.1.2019). Kolosej. Pridobljeno s

<https://sl.wikipedia.org/wiki/Kolosej>

Wikipedia prosta enciklopedija. (7.5.2019). Panteon, Rim. Pridobljeno s

https://sl.wikipedia.org/wiki/Panteon,_Rim

Wikipwdia prosta enciklopeida. (2019). Krščanstvo. Pridobljeno s strani:

<https://sl.wikipedia.org/wiki/Kr%C5%A1%C4%8Danstvo>

Viri slik

Akvadukt. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.usgs.gov/media/images/ancient-roman-aqueducts-are-still-standing-today>

Arena. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://www.getyourguide.co.uk/rome-l33/rome-imperial-colosseum-roman-forum-palatine-hill-tour-t90342/?Utm_force=0

Čelada. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.ancientsculpturegallery.com/roman-centurion-helmet.html>

Cesar romul. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

<http://www.romeacrosseurope.com/?P=4782#sthash.nggwuzir.dpbs>

Cesar. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://sl.wikipedia.org/wiki/seznam_rimskih_cesarjev#/media/file:statue-augustus.jpg

Današnji forum. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.musement.com/us/rome/skip-the-line-colosseum-palatine-hill-and-roman-forum-tour-76125/>

Današnji šolski pripomočki. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

<https://www.teacherspayteachers.com/product/school-supplies-clipart-fresh-freebie-146-clips-personal-commercial-use-2337355>

Denar. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://www.google.com/search?Q=denar+clipart&client=avast&source=lnms&tbn=isch&sa=x&ved=0ahukewi5jni2gj7iahxisiskhdniaogg_auidigb&biw=1366&bih=625#imgrc=

Diana: dostopno na spletu: <https://en.wikipedia.org/wiki/file:dianalouvre.jpg>

Družina. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://www.iadb.co.uk/romans/main.php?P=5>

Emona. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://sl.wikipedia.org/wiki/emona#/media/file:emona_in_ljubljana_osm.jpg

Figura. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.kisspng.com/png-scottish-terrier-hasbro-monopoly-token-madness-gam-1833493/>

Forum romanum. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

<Http://roman-holiday.net/tours/rome/forum-romanum.html>

Forum. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

<https://www.pinterest.com/pin/455215474809641685/?Lp=true>

Gladiator. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://www.google.com/search?Client=avast&tbn=isch&q=gladiators&chips=q:gladiators,online_chips:ancient+rome&sa=x&ved=0ahukewift474nz3iahualakhfefadm4lyiyiga&biw=1366&bih=625&dpr=1#imgrc=mifdx-mv9pf7ym:

Gradnja. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://www.google.com/search?Client=avast&biw=1366&bih=625&tbn=isch&sa=1&ei=ptf_bxlqmcnjwtqzkk0i&q=slaves+in+building&oq=slaves+in+building&gs_l=img.3...41087.4328

[7..43505...0.0..0.266.2039.0j6j5.....0....1..gws-wiz-
img.....35i39j0i19j0i5i30i19j0i8i30i19.ttnmbp1g9 c#imgrc=vwmgkwfaryp0im:
Https://style-advice.ru/sl/tops/roman-womens-clothing-mens-clothing-in-ancient-rome.html
Https://www.google.com/search?Tbm=isch&sa=1&ei=p9lhxijtjmr5safkgrxabg&q=roman+terms&oq=roman+t&gs_l=img.1.0.35i39j0l3j0i30l6.11185.11185..12905...0.0..0.109.109.0j1.....1....1..gws-wiz-img.lrsna99x3qa#imgrc=gmxlkwgjbntom:](https://www.google.com/search?Tbm=isch&sa=1&ei=p9lhxijtjmr5safkgrxabg&q=roman+terms&oq=roman+t&gs_l=img.1.0.35i39j0l3j0i30l6.11185.11185..12905...0.0..0.109.109.0j1.....1....1..gws-wiz-img.lrsna99x3qa#imgrc=gmxlkwgjbntom:)

Junona. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://sl.wikipedia.org/wiki/junona#/media/file:iuno_petit_palais_adut00168.jpg

Jupiter. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

[https://sl.wikipedia.org/wiki/jupiter_\(mitologija\)#/media/file:giove,_i_sec_dc,_con_parti_simulanti_il_bronzo_moderne_02.jpg](https://sl.wikipedia.org/wiki/jupiter_(mitologija)#/media/file:giove,_i_sec_dc,_con_parti_simulanti_il_bronzo_moderne_02.jpg)

Kamenje. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://cookit.e2bn.org/historycookbook/30-331-life-in-romano-british.html>

Kamnita pot. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://biblewalks.com/info/romanstreets.html>

Kamnosek. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://www.google.com/search?Client=avast&biw=1366&bih=625&tbm=isch&sa=1&ei=rdbjbxj2cd8jdwqlupliqag&q=kamnosek&oq=kamnosek&gs_l=img.3...34386.34386..34474...0.0..0.0.0.....1....1..gws-wiz-img.70tm5zjzbl0#imgrc=b7yyicwivmsv_m:

Kanalizacija. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://www.google.com/search?Client=avast&biw=1366&bih=625&tbm=isch&sa=1&ei=fdjcxpmfmr6ijlspxsqcmag&q=rome%27s+sewer&oq=rome%27s+sewer&gs_l=img.3..0i30l2j0i5i30l2.7005.7005..7184...0.0..0.114.114.0j1.....1....1..gws-wiz-img.gm-lrfqjk0#imgrc=cdpkgmcgs2jgem:

Kanalizacija. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://www.vo-ka-celje.si/sl/splosno-o-kanalizaciji-26>

Kolosej. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://www.google.com/search?Client=avast&biw=1366&bih=625&tbm=isch&sa=1&ei=a93bxihtmm3cwqljuqn4ag&q=rimski+kolosej&oq=rimski+kolosej&gs_l=img.3..0.1537898.1539798..1540000...0.0..0.153.1754.0j14.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67j0i30j0i8i30j0i5i30j0i24.xvy8azd8gxc#imgrc=qeqqfiezvdaq-m:

Konec. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://www.google.com/search?Rlz=1c1gcea_ensi846si846&biw=1536&bih=754&tbm=isch&sa=1&ei=ovhxxm_1jnlgwefzpnbybg&q=konec&oq=konec&gs_l=img.3..0l10.3875.4440..4541...0.0..0.96.414.5.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67.w5bbuim0u5q#imgrc=ilusphjinzv0fm:

Lestvica za pretvarjanje števil. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

<https://www.worldatlas.com/articles/what-are-roman-numerals.html>

Lev. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://clipart-library.com/baby-animals-cliparts.html>

Lovorov venec. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

<https://www.mojvideo.com/uporabnik/bischoff/slika/pac-lovorov-venec/422496>

Mars. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

[https://sl.wikipedia.org/wiki/mars_\(mitologija\)#/media/file:berlin - brandenburger tor - mars.jpg](https://sl.wikipedia.org/wiki/mars_(mitologija)#/media/file:berlin - brandenburger tor - mars.jpg)

Merkur. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://hermesmercury.weebly.com/life-story-about-hermesmercury.html>

Minerva. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: [https://sl.wikipedia.org/wiki/minerva_\(mitologija\)#/media/file:minerva_onyx_louvre_ma22_25.jpg](https://sl.wikipedia.org/wiki/minerva_(mitologija)#/media/file:minerva_onyx_louvre_ma22_25.jpg)

Mož in žena. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://www.google.com/search?Rlz=1c1gcea_ensi846si846&biw=1536&bih=754&tbm=isch&sa=1&ei=hu_hxjbhapcfjls7y6f0ae&q=roman+people&oq=roman+people&gs_l=img.3..0i19l8j0i5i30i19l2.149701.151819..151914...1.0..0.82.705.9.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i0i67j0i30.8cw5fixjpm#imgsrc=ckbgmyzlvynolm:

Neptun. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://pluspng.com/neptune-god-png-4227.html>

Njiva. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://www.google.com/search?Client=avast&biw=1366&bih=625&tbm=isch&sa=1&ei=odf_bximmo47cwqkymovvag&q=slaves+in+rome&oq=slaves+in+rome&gs_l=img.3..0i19j0i8i30i19l2.101769.106779..106965...9.0..0.155.2808.4j20.....1....1..gws-wiz-img....0..35i39j0i0i30j0i8i30j0i24j0i67j0i10.lw8jlum3lzg#imgsrc=-vveorlmpctyum:

Panteon. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://www.google.com/search?Q=panteon&source=lnms&tbm=isch&sa=x&ved=0ahukewif4ldq06fiahwj-yokhd0ua4mq_aidigb&biw=1242&bih=597#imgsrc=osvrstiqijpz_m:

Panteon. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://en.wikipedia.org/wiki/pantheon,_rome

Pot akvadukta. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.jw.org/sl/publikacije/revije/g201411/akvadukti-rimsko-inzenirstvo/>

Prebivalci. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://50613261.weebly.com/classes-of-roman-citizens.html>

Prodaja sužnjev. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?307118-the-slave-market>

Prostori senata. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://marketplace.secondlife.com/p/the-roman-senat/8453596?Id=8453596&slug=the-roman-senat>

Razred. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://myelection.info/guide/f/facts-about-ancient-rome-education.html>

Riba. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://clipart-library.com/christian-fish-symbol.html>

Rimljan bere. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://clipart-library.com/ancient-rome-clipart.html>

Rimljan. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://clipart-library.com/clipart/1317933.htm>

Rimska cesta. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://www.google.com/search?Client=avast&tbm=isch&q=rimska+cesta&chips=q:rimska+cesta,online_chips:ancient&sa=x&ved=0ahukewjz633g57iahuvambhvyma9iq4lyikcgb&biw=1366&bih=625&dpr=1#imgsrc=cthnlnunxpwyrm:

Rimska cesta 2. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.ancient-origins.net/artifacts-ancient-technology/ancient-journeys-what-was-travel-romans-005189>

Rimska država. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://www.google.com/search?Client=avast&biw=1366&bih=625&tbm=isch&sa=1&ei=refcxkncli-cjlsywaazoas&q=rimska+dr%c5%beava&oq=rimska+dr%c5%beava&gs_l=img.3..0.171450.173211..173285...0.0..0.119.1315.1j11.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67j0i30j0i8i30j0i24.uexage9gmp0#imgrc=jn-btngom1n0vm:

Rimska moda. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://docplayer.org/57153079-prispevki-k-didaktiki-zgodovine.html>

Rimski akvadukt. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://www.google.com/search?Q=rimski+akvadukt&client=avast&source=lnms&tbm=isch&sa=x&ved=0ahukewiuwpus-j3iahvhkiskhf44agsq_auidigb&biw=1366&bih=625#imgrc=cofpvz7autfsvm:

Rimski imperij. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.biblestudy.org/maps/roman-empire.html>

Rimski vojak. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.google.com/search?Q=rimski+vojak&client=avast&source=lnms&tbm=isch&sa=x&ved=0ahukewitkbhbx53iahupz1akhy-9duaqauidigb&biw=1366&bih=625#imgrc=cxifcczht6j0dm:>

Rimsko cesarstvo. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://sl.wikipedia.org/wiki/rimsko_cesarstvo#/media/file:roman_empire-117ad.png

Romul in rem. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.worldatlas.com/articles/what-are-roman-numerals.html>

Romul. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://hr.wikipedia.org/wiki/romul#/media/file:jean_auguste_dominique_ingres_019.jpg

Ščit. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.english-heritageshop.org.uk/toys-games/roman-shield>

Senat. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://sl.wikipedia.org/wiki/rimski_senat#/media/file:maccari-cicero.jpg

Senator. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.historyonthenet.com/the-romans-clothing>

Smejko. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://clipart-library.com/emoticon-cliparts.html>

Števila. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.ebay.com/itm/stencils-roman-numerals-1-12-skinny-4-inch-tall-diy-clock-vintage-numbers-school-/322512041793>

Stranišče. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://www.primavoda.si/voda-v-ljubljani/rimska-emona>

Stranišče. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <http://theconversation.com/talking-heads-what-toilets-and-sewers-tell-us-about-ancient-roman-sanitation-50045>

Suženstvo. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.historyextra.com/period/roman/qa-could-roman-slaves-buy-their-own-freedom/>

Tablica. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://www.napovednik.com/dogodek310494_jesenske_pocitnice_v_ssm

Tlakovana pot. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

<https://www.pinterest.com/pin/696158054871485344/?Lp=true>

Toplice. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: [https://www.getyourguide.co.uk/londres-](https://www.getyourguide.co.uk/londres-157/stonehenge-y-bath-tour-de-un-dia-desde-londres-t50354/?Utm_force=0)

[157/stonehenge-y-bath-tour-de-un-dia-desde-londres-t50354/?Utm_force=0](https://www.getyourguide.co.uk/londres-157/stonehenge-y-bath-tour-de-un-dia-desde-londres-t50354/?Utm_force=0)

Venera. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: <https://www.ancient.eu/venus/>

Vesta. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: [http://www.kidskunst.info/linked/vesta-goddess-of-](http://www.kidskunst.info/linked/vesta-goddess-of-hearth-crystalinks-7665737461.htm)

[hearth-crystalinks-7665737461.htm](http://www.kidskunst.info/linked/vesta-goddess-of-hearth-crystalinks-7665737461.htm)

Vojska. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

[https://www.google.com/search?Q=rimska+vojska&client=avast&source=lnms&tbm=isch&s](https://www.google.com/search?Q=rimska+vojska&client=avast&source=lnms&tbm=isch&a=x&ved=0ahukewiq2-g-lz3iahxm-iokhbbsc-)

[a=x&ved=0ahukewiq2-g-lz3iahxm-iokhbbsc-](https://www.google.com/search?Q=rimska+vojska&client=avast&source=lnms&tbm=isch&a=x&ved=0ahukewiq2-g-lz3iahxm-iokhbbsc-)

[uq_auidigb&biw=1366&bih=625#imgrc=th_jhxz6_6ldqm:](https://www.google.com/search?Q=rimska+vojska&client=avast&source=lnms&tbm=isch&a=x&ved=0ahukewiq2-g-lz3iahxm-iokhbbsc-)

Volkulja. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: https://en.wikipedia.org/wiki/capitoline_wolf

Vrtnica. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani: [https://www.pexels.com/photo/nature-red-love-](https://www.pexels.com/photo/nature-red-love-romantic-67636/)

[romantic-67636/](https://www.pexels.com/photo/nature-red-love-romantic-67636/)

Vulkan. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

[https://sl.wikipedia.org/wiki/vulkan_\(mitologija\)#/media/file:statuette_vulcanus_mba_lyon](https://sl.wikipedia.org/wiki/vulkan_(mitologija)#/media/file:statuette_vulcanus_mba_lyon_a1981.jpg)

[a1981.jpg](https://sl.wikipedia.org/wiki/vulkan_(mitologija)#/media/file:statuette_vulcanus_mba_lyon_a1981.jpg)

Ženska oblačila. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

https://www.ducksters.com/history/ancient_rome/clothing.php

Zgodba. Pridobljeno dne 18.5. 2019 s strani:

[https://www.pngkey.com/detail/u2q8w7y3e6q8q8r5_stack-of-books-clipart-story-book-](https://www.pngkey.com/detail/u2q8w7y3e6q8q8r5_stack-of-books-clipart-story-book-clipart-png/)

[clipart-png/](https://www.pngkey.com/detail/u2q8w7y3e6q8q8r5_stack-of-books-clipart-story-book-clipart-png/)

POTOVANJE PO SLOVENIJI

Razred OŠ s PP z NIS: 7. razred

Vodilni predmet: Družboslovje

Avtorici:

Maja Žerak

Nina Žlof

E-mail:

maja.zerak123@gmail.com

nina1zlof@gmail.com

Mentorica: Mojca Vrhovski M.

Uvod

V 7. razredu osnovne šole s prilagojenim izobraževalnim programom z nižjim izobrazbenim standardom učenci pri predmetu družboslovje, v okviru geografskega sklopa, spoznavajo Slovenijo. Pri spoznavanju Slovenije si pomagajo z zemljevidom in spoznajo delitev Slovenije na 5 naravnih enot oziroma pokrajin Slovenije (Alpska pokrajina, Predalpska pokrajina, Dinarska pokrajina, Panonska pokrajina in Primorska pokrajina).

Idejo za izdelek sva dobili v pogovoru z mentorico za nastop pri naravoslovju, ki nama je kazala zvezke za družboslovje. Videli sva, da so v letošnjem letu zelo podrobno obravnavali Slovenijo. Pri tem je povedala, da je imelo veliko učencev težave pri orientaciji med posameznimi naravnogeografskimi enotami, saj so zemljevidi, ki so na voljo, precej nepregledni in zapolnjeni z preveč informacijami glede na posamezno naravnogeografsko enoto oz. površino, ki so jo obravnavali. Tako sva se odločili, da bova izdelali zemljevid Slovenije, ki bo pregleden in bo vseboval ključne podatke, ki bodo učencem pomagali pri orientiranju med posameznimi mesti in enotami. Zemljevid sva opremili z mesti, ki so predvidena v učnem načrtu, da jih učenec spozna. Prav tako sva narisali dve reki in glavne ceste, ki povezujejo večja mesta. Ker sva s pripomočkom želeli, da učenci razbremenjeno in sproščeno utrdijo ali pa se na novo naučijo razmejevanja med posameznimi naravnogeografskimi enotami, sva si pripomoček zamislili kot nekakšno potovanje po Sloveniji. Odločili sva se za izdelavo treh delovnih knjižic, ki učence popeljejo od točke A do točke B. Pri tem učenec ne spozna le začetne in končne destinacije, temveč se vmes ustavi tudi v drugih mestih. Učenec tako nevede prehaja med posameznimi naravnogeografskimi enotami in pri tem s pomočjo knjižice spoznava tudi določena dejstva in zanimivosti o posameznih krajih na poti. Prehajanje med kraji poteka relativno hitro, saj sva s tem želeli ohraniti pozornost učenca, čigar cilj je, da uspešno pripotuje do končne destinacije. Učitelj lahko izdelek uporablja s posameznim učencem (individualno) ali pa v skupini največ 3 učencev. Pripomoček je namenjen tudi večkratni uporabi, saj so vse 3 poti različne in opremljene z različnimi dejstvi. Poti se razlikujejo glede na težavnost. Izdelek je prav tako možno nadgraditi in dodati več poti ali izpopolniti že ustvarjeno pot. Knjižica je zastavljena tako, da učenec ustno odgovarja na prebrana vprašanja in ga učitelj pri tem spremlja in mu podaja povratne informacije glede na odgovore. Pripomoček je namenjen učencem tretje triade nižjega izobrazbenega standarda. Lahko ga uporabljajo učenci 7.razreda, pri obravnavanju nove snovi ali kot končno utrjevanje. Prav tako je uporaben za učence 8. in 9. razreda, ki lahko na ta način utrdijo naravne enote Slovenije in njene značilnosti, vendar bi za učence 9. razreda, po najinem mnenju, pripomočku bilo potrebo povečati zahtevnost.

Predstavitev izdelka



Slika 1: Zemljevid Slovenije z označenimi mesti, rekami ter cestnimi povezavami med mesti.

Izdelek in učni načrt

Pripomoček sva izdelali s pomočjo učnega načrta za 7. razred osnovne šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom. Z njegovo pomočjo je možna realizacija učnih ciljev, zapisanih v zgoraj omenjenem učnem načrtu. Pod geografskim sklopom sva glede na zapisane cilje pri spoznavanju Slovenije in njenih naravnogeografskih enot, le-te prenesle na najin izdelek. Najin temeljni cilj je bil, da učenci spoznajo in ločijo naravnogeografske enote na zemljevidu Slovenije ter se orientirajo na zemljevidu, pri tem pa spoznajo tudi nekaj splošnih dejstev/znamenitosti in zanimivosti o posameznem kraju. Določene cilje sva tudi dodali, saj so se nama zdeli na mestu, prav tako pa se nekateri cilji nanašajo na druge predmete. Tako z izdelkom učenec ne usvaja ciljev na področju geografskega sklopa družboslovja, ampak tudi slovenščine, zgodovinskega sklopa družboslovja in naravoslovja.

Program, vodilni predmet in razred

Učni pripomoček je namenjen učencem 7. razreda osnovne šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom pri predmetu družboslovje (geografski sklop), kot pridobivanje nove snovi ali utrjevanje. Lahko se ga uporabi tudi v višjih razredih (8. in 9. razred OŠ s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom) kot utrjevanje že

znane vsebine. Učenci preko izdelanega pripomočka razvijejo orientacijo in se naučijo brati zemljevid.

Učna vsebina

Pripomoček je izdelan na podlagi učne vsebine in učnih ciljev, zapisanih v učnem načrtu za 7. razred osnovne šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom. Učenci v geografskem sklopu spoznavajo geografske značilnosti Slovenije ter razvijajo prostorsko predstavo o Sloveniji. Prav tako glede na delitev Slovenije na naravnogeografske enote, poglobljeje spoznajo značilnosti posamezne naravnogeografske enote. Pri izdelavi pripomočka sva v prvi vrsti želeli pri učencih razvijati orientacijo s pomočjo branja zemljevida. To sva si zamislili tako, da pri vsakem mestu tudi definirajo, v kateri naravni enoti se nahajajo. Vsebino sva omejili na način, da sva pri vsakem kraju omenili le tista dejstva in znamenitosti, ki so se nama zdela ključna, da jih učenec spozna.

Cilji in standardi znanja

Spodaj so zapisani cilji, ki se povezujejo z dejavnostmi, ki so zapisane tudi v navodilih, da lahko učenec kar se da samostojno potuje od točke A do točke B.

Učenec:

- prebere navodila za delo z izdelkom in vrže kocke,
- vzame vrečko z ustreznim napisom,
- iz vrečke vzame najprej kartico z osnovnimi značilnostmi Slovenije in reši naloge,
- nato iz vrečke vzame knjižico in avtomobil,
- s pomočjo knjižice z avtomobilom potuje od točke A do točke B in pri tem prebere ter ustno odgovarja na zastavljena vprašanja in bere zanimivosti,
- vzame razglednico iz škatle ter jo izpolni in pošlje sošolcem.

V nadaljevanju so zapisani operativni cilji in standardi znanja, katere sva predvideli, da jih učenec realizira tekom svojega potovanja po Sloveniji. Cilje sva črpali iz učnega načrta za 7. razred osnovne šole s prilagojenim programom z nižjim izobrazbenim standardom, nekatere pa sva glede na naloge v knjižici dodali tudi sami.

S krepko pisavo so zapisani cilj in standardi znanjai, ki sva jih tvorili sami, ostali cilji pa so iz učnega načrta.

1. Operativni cilji in splošni cilji iz UN

- učenec s pomočjo zemljevida opredeli lego Slovenije,
- **učenec pokaže simbole Slovenije,**
- **učenec na zemljevidu označi glavne in stranske strani neba (S, J, V, Z),**
- učenec s pomočjo zemljevida spozna in označi sosednje države Slovenije (Hrvaška, Madžarska, Avstrija, Italija),
- učenec na zemljevidu pokaže naravne enote Slovenije in jih primerja glede na geografsko lego,
- ob zemljevidu imenuje nekatera večja mesta Slovenije,
- **ob fotografijah in zemljevidu spozna Triglav, najvišji vrh Slovenije**
- **učenec našteje še katerega izmed vrhov, ki se nahaja v Julijskih Alpah,**
- učenec na zemljevidu poišče večje reke v Sloveniji (Sava, Mura),
- **učenec glede na nalogo sklepa, kakšna je primernejša izbira npr. pripomočkov v gorah,**
- učenec pokaže lego Triglavskega narodnega parka,
- učenec našteje pravila obnašanja v gorah,
- **učenec ob slikovnem gradivu poimenuje posebnost Postojnske jame – človeško ribico,**
- učenec poimenuje Slovensko pristanišče Luka Koper,
- učenec ob slikovnem gradivu spozna Ljubljano – glavno mesto Slovenije,
- s pomočjo zemljevida opiše lego in spozna pokrajine dinarskega sveta (Postojnska jama, Cerknjiško jezero),
- učenec ob slikovnem materialu našteje značilnosti največjega presihajočega jezera (Cerknjiško jezero),
- učenec pokaže in poimenuje ob zemljevidu večja naselja v dinarskem svetu (Kočevje, Cerknica, Postojna),
- **učenec spozna pojem suhe robe in s pomočjo fotografij sklepa iz katerega materiala so izdelani izdelki pri suhi robi,**
- **učenec pokaže Kočevski gozd na zemljevidu in poimenuje živali, ki prebivajo v njem (medved in ris),**
- **učenec poimenuje Ljubljansko barje in ve, kje se približno nahaja na zemljevidu,**
- **učenec s pomočjo videoposnetka poimenuje Blejsko jezero, pojav burje,**
- **učenec s pomočjo virtualnega sprehoda po Ljubljani poimenuje in pokaže prestolnico Slovenije,**
- učenec ob zemljevidu poimenuje delitev in pokrajine primorskega sveta (Goriška brda, Vipavska dolina),
- **učenec ob slikovnem gradivu pokaže na znameniti sadovnjak češenj,**
- učenec imenuje in pokaže na zemljevidu površinske enote slovenskega predalpskega sveta (Pohorje),
- učenec poišče pokrajine panonske Slovenije na zemljevidu (Celjska kotlina),
- **učenec poimenuje Celjske grofe,**
- **učenec imenuje mediteransko, celinsko in gorsko podnebje ter njihove značilnosti.**

2. Standardi znanja

Minimalni standardi znanja:

- ob zemljevidu imenuje nekatera večja mesta Slovenije,
- Učenec določi lego Slovenije na zemljevidu Evrope,
- **ob fotografijah in zemljevidu imenuje Triglav, najvišji vrh Slovenije,**
- učenec na zemljevidu poišče večje reke v Sloveniji (Sava, Mura),
- učenec spozna lego Triglavskega narodnega parka,
- učenec spozna pravila obnašanja v gorah,
- **učenec ob slikovnem gradivu spozna posebnost Postojnske jame – človeško ribico,**
- **učenec spozna Kočevski gozd in živali, ki prebivajo v njem (medved in ris),**
- **učenec spozna Ljubljansko barje in ve, kje se približno nahaja na zemljevidu,**
- **učenec s pomočjo videoposnetka spozna Blejsko jezero, pojavu burje,**
- **učenec ob slikovnem gradivu spozna znameniti sadovnjak češenj,**
- **učenec spozna Celjske grofe.**

Temeljni standardi znanja:

- **učenec spozna simbole Slovenije,**
- **učenec na zemljevidu označi glavne in stranske strani neba,**
- učenec s pomočjo zemljevida našteje in pokaže sosednje države Slovenije (Hrvaška, Madžarska, Avstrija, Italija),
- učenec na zemljevidu pokaže naravne enote Slovenije in jih primerja glede na geografsko lego,
- učenec poimenuje pristanišče,
- učenec ob slikovnem gradivu poimenuje Ljubljano – glavno mesto Slovenije,
- s pomočjo zemljevida opiše lego in spozna pokrajine dinarskega sveta (Postojnska jama, Cerknško jezero, Trnovski gozd),
- učenec ob slikovnem materialu, s pomočjo sklepanja, našteje značilnosti največjega presihajočega jezera (Cerknško jezero),
- učenec pokaže in poimenuje ob zemljevidu večja naselja v dinarskem svetu (Kočevje, Cerknica, Postojna),
- **učenec spozna pojem suhe robe,**
- **učenec s pomočjo virtualnega sprehoda po Ljubljani spozna značilnosti prestolnico Slovenije,**
- učenec ob zemljevidu našteje pokrajine primorskega sveta (Goriška brda, Vipavska dolina),
- učenec imenuje in pokaže na zemljevidu površinske enote slovenskega predalpskega sveta (Pohorje),
- učenec poišče pokrajine panonske Slovenije na zemljevidu (Celjska kotlina).

Zahtevnejši standardi znanja:

- **učenec našteje še katerega izmed vrhov, ki se nahaja v Julijskih Alpah,**
- **učenec imenuje gorsko podnebje, celinsko in mediteransko podnebje in našteje nekaj njegovih značilnosti,**
- **učenec glede na nalogo sklepa, kakšna je primernejša izbira npr. pripomočkov v gorah,**
- **učenec s pomočjo fotografij sklepa iz katerega materiala so izdelani izdelki pri suhi robi.**

Medpredmetne povezave

Izdelek je namenjen uporabi učencev v tretji triadi nižjega izobrazbenega standarda, zato sva se odločili, da narediva medpredmetno povezavo s slovenščino. Na praktičnem usposabljanju in tudi na vseh nastopih sva opazili, da je pri učencev, kljub njihovi starosti, bralno-napisovalno področje šibko področje. Zato sva se odločili, da učenci na koncu vsake poti napišejo neumetnostno besedilo – razglednico, ki so se jo sicer učili pisati že v drugi triadi. Na ta način ponovijo tvorjenje krajšega enostavnega besedila in v splošnem oblikovanja smiselno zaokroženega besedila z uvodom, jedrom in zaključkom, kar učencem predstavlja veliko težav. V učnem načrtu za tretjo triado je pri predmetu slovenščine predvideno, da učenci tukaj že samostojno zapišejo krajše besedilo in tudi midve sva predvideli, da učenci najprej popolnoma samostojno tvorijo zapis in po potrebi dobijo dodatne usmeritve od učitelja. Pred tem si lahko na A4 format zapišejo osnutek svojega besedila. Pri pisanju razglednice učenci usvajajo tudi osnovna pravila slovenskega pravopisa, npr. rabo velike začetnice pri večbesednih slovenskih zemljepisnih lastnih imenih (npr. Kranjska Gora). Učence pri krajih, kot sta Kranj in Vrhnika, s pomočjo knjižice seznaniva, da sta to kraja oz. bližina kraja, v katerih sta se rodila dva najpomembnejša ustvarjalca na slovenskih tleh. Pri tem sva vključili tudi, da učenci naštejejo vsaj eno izmed njunih znanih del. Učni pripomoček je povezan tudi z naravoslovjem, saj učenci spoznajo naravni habitat živali (ris in medved) v Sloveniji, človeško ribico in sadovnjak. Naredili sva tudi povezavo z zgodovinskim sklopom družboslovja, saj učenci s pomočjo izdelka spoznajo celjske grofe.

IZDELEK IN POTREBNE ZMOŽNOSTI (spretnosti in veščine)

Prilagoditvene spretnosti po S. Stropnik in J. Kordič (2012) delimo na konceptualne, socialne in praktične spretnosti, ki jih ljudje razvijamo skozi življenje in z njimi operiramo. V nadaljevanju so v tabeli obarvane spretnosti, ki jih posameznik potrebuje in razvija z izdelanim pripomočkom.

KOMUNIKACIJSKE SPRETNOSTI

Zmožnost branja	DA
Zmožnost pisanja	DA
Zmožnost govora	DA
Zmožnost poslušanja	DA
Neverbalne spretnosti	NE
Grafične spretnosti	NE

VIZUALNE IN OPAZOVALNE SPRETNOSTI

Zmožnost natančnega opazovanja vzorcev in odnosov	DA
Zaznavanje perspektiv	DA
Zaznavanje oblik	NE
Zaznavanje barv	DA

IMAGINATIVNE (PREDSTAVNE) SPRETNOSTI

Zmožnost postaviti sebe v druge situacije in čas, prostor ali osebo	DA
Zmožnost vizualizacije drugačnih izkušenj	DA

UČNE IN ORGANIZACIJSKE SPRETNOSTI

Zmožnost izločitve informacij	NE
Zmožnost urejanja v nize	NE
Zmožnost klasificiranja	DA
Zmožnost presojanja	DA
Zmožnost presojanja podatkov	DA
Zmožnost presojanja sklepov	NE

ŠTEVILSKESPRETNOSTI

Zmožnost ocenjevanja	DA (če učenca vmes med igro vprašamo za primerjavo, npr Triglav je visok 2864 m. Ali je to veliko višje kot naša šola)
Zmožnost merjenja	NE
Zmožnost razumevanja in uporabe številčnih odnosov	NE

TELESNE IN PRAKTIČNESPRETNOSTI

Zmožnost izvajanja ročnih spretnosti	NE
Zmožnost koordiniranih, telesnih gibov	DA (koordinacija oko-roka)
Zmožnost učinkovitega ravnanja z orodji	DA (pisalo, premikanje avta)

Opis izdelka in način uporabe

Učni pripomoček je sestavljen iz zemljevida Slovenije, kjer so označena večja mesta, cestne povezave med omenjenimi mesti, dve večje reke in dva jezera ter Triglavski narodni park. Knjižica deluje kot priloga zemljevidu in vodi učenca po poti iz enega kraja do drugega, dokler ne pride do končne destinacije. Učenec na začetku prebere navodila, kako bo potekala igra, in sicer učenec naprej vrže kocko, na kateri so zapisane tri možne destinacije, kamor se lahko odpravi na pot (morje, prestolnica ter gore). Ko s kocko določi svojo destinacijo, vzame vrečko z ustreznim napisom, v kateri so knjižica, razglednica in znamka ter kartica z osnovnimi značilnostmi Slovenije (strani neba, sosednje države, simboli Slovenije). Najprej vzame kartico: Osnovne značilnosti Slovenije ter ustno reši naloge. Pri tem si pomaga z zemljevidom. Rešitve poimenovanja slovenskih simbolov in pravilno pobarvane slovenske zastave, lahko preveri na hrbtni strani kartice samostojno. 2.nalogo pa mu pregleda učitelj. Nato nadaljuje s knjižico, kjer ustno odgovarja na naloge ter se premika z avtomobilom iz kraja v kraj in prehaja med naravnimi enotami Slovenije. Vso pot ga spremljata Radovedna Katra, ki ga sprašuje o različnih dejstvih in značilnostih posameznega kraja ter Vsevedni Janko, ki mu vedno pove nekaj novega. Ko prispe z avtomobilom na zaključno destinacijo, napiše sošolcem razglednico ter jo opremi z znanimi sestavnimi deli (uvod, jedro, zaključek, pozdrav) in prilepi tudi znamko v ustrezen kot. Pred tem si lahko pripravi osnutek razglednice na navaden A4 bel list.

Če se igrajo igro v skupini po 3, si lahko najprej pomagajo med sabo, nato pa za pravilnost rešitve vprašajo učitelja. Izdelek je primeren za večkratno uporabo, saj sva sestavili 3 različne poti in kljub temu, da se Ljubljana denimo pojavi v dveh poteh izmed treh, sva vključili različne značilnosti in zanimivosti. V knjižico sva dodali tudi veliko fotografij, da jim omogočiva čim več vizualizacije krajev, stvari, o katerih se pogovarjamo. Učenec si na

računalniku/ tablici/ telefonu tudi ogleda dva videoposnetka ter se virtualno sprehodi po Ljubljani. Izdelek sva želeli čim bolj aktualizirati, saj imajo ponekod na šolah že tablice in si lahko preko teh ogledajo virtualne vsebine, s pomočjo katerih si lažje predstavljajo posamezne pojave. Lahko pa tudi s privolitvijo učitelja v šolske namene uporabljajo mobilne telefone, kar je običajno učencem zelo všeč.



Slika 2: Zemljevid Slovenije razdeljen na naravne enote



Slika 3: Zemljevid Slovenije označen s stranmi neba ter sosednjimi državami



Slika 4: Primer vrečke z vsebino



Slika 5: Avtomobil



Slika 6: Kocka z destinacijami (gore, prestolnica, morje)

OSNOVNE ZNAČILNOSTI SLOVENIJE

Naša domovina je **Slovenija**. Leži v **Evropi**, ob **Jadranskem morju** in gorovju, ki se imenujejo **Alpe**.



1. Na **VELIKEM ZEMLJEVIDU** z ježki označi strani neba in razporedi napise s sosednjimi državami na ustrezna mesta na zemljevidu.

3. Pobarvaj slovensko zastavo z ustreznimi barvami v ustreznem zaporedju!

2. Poimenuj slovenske simbole, ki jih vidiš na spodnjih fotografijah.

*Živé naj vsi naródi,
ki hrepené dočakat dan,
da, koder sonce hodi,
prepír iz svéta bo pregnan,
da rojak
prost bo vsak,
ne vrag, le sosed bo mejak!*





Slika 6: Kartica – Osnovne značilnosti Slovenije

OSNOVNE ZNAČILNOSTI SLOVENIJE

Naša domovina je Slovenija. Leži v Evropi, ob Jadranskem morju in gorovju, ki se imenujejo Alpe.



1. Na **VELIKEM ZEMLJEVIDU** z ježki označi strani neba in razporedi napise s sosednjimi državami na ustrezna mesta na zemljevidu.

3. Pobarvaj slovensko zastavo z ustreznimi barvami v ustreznem zaporedju!

2. Poimenuj slovenske simbole, ki jih vidiš na spodnjih fotografijah.

*Živé naj vsi naródi,
ki hrepené dočakat dan,
da, koder sonce hodi,
prepir iz svéta bo pregnan,
da rojak
prost bo vsak,
ne vrag, le sosed bo mejak!*

SLOVENSKA HIMNA -
ZDRAVLJICA



GRB REPUBLIKE
SLOVENIJE



SLOVENSKA ZASTAVA

Slika 8: Kartica z rešitvami osnovnih značilnosti Slovenije

NAVODILA ZA IGRO POTOVANJE PO SLOVENIJI

1. Pred sabo imaš kocko, na kateri so zapisane 3 destinacije: **MORJE**, **GORE** in **PRESTOLNICA**, kamor lahko potuješ.



2. Vrzi kocko in izberi ustrezno **VREČKO**, na kateri je enak zapis, kot je na kocki (npr. kocka se ustavi na besedi gore in izbereš vrečko z napisom gore)



3. Iz vrečke najprej vzemi kartico: **Osnovne značilnosti Slovenije**. Ustno reši naloge.

4. Nato iz vrečke vzemi knjižico in avtomobil s pomočjo katerih boš potoval/a po Sloveniji. Pri potovanju te bosta spremljala **Radovedna Katra** in **Vsevedni Janko**.



Zdravo! Jaz
sem Vsevedni
Janko!



Živjo! Jaz pa sem
Radovedna Katra!



**ZDAJ PA HITRO
V AVTO IN NA
POT!**



Slika 9: Kartica z navodili za igro Potovanje po Sloveniji

POTOVANJE PO SLOVENIJI Od Kočevja do Kranjske Gore



POZDRAVLJEN/ POZDRAVLJENA!

Pred sabo imaš delovno knjižico, ki te bo popeljala do tvoje končne destinacije. Da pa ti na poti ne bo dolgčas, te bosta spremljala Radovedna Katra, ki ti bo zastavljala vprašanja in Vsevedni Janko, ki ti bo povedal veliko zanimivih dejstev.

1. Z avtom se postavi na Kočevje na zemljevidu. V kateri naravni enoti Slovenije se nahaja ta kraj?

Poimenuj še kakšno mesto, ki se nahaja v enaki naravni enoti kot Kočevje.

Alli vek, da, se v okolici Kočevja nahaja Kočevski rog. Je najvišji in najstarejši slovenski gozd. V njem živi veliko živali, med njimi tudi kočevski medved in ris. Če si jih lahko ogledas na fotografijah.



2. Svojo pot nadaljuj z avtomobilom do Ribnice.

Ali veš, da se obrti, kjer stvari izdelajo samo iz lesa imenuje suha roba in je značilna za Ribnico? Je tudi najstarejša slovenska domača obrt.

Kaj vidiš na spodnjih slikah? Morda veš, iz katerega materiala so izdelani izdelki?

3. Še malo pa boš prispel v naše glavno mesto. V kateri naravni enoti Slovenije se nahaja Ljubljana?

Ali veš, da se v okolici Ljubljane nahajajo Ljubljansko barje? Ali veš, da je Ljubljansko barje 150 kvadratnih kilometrov velika ravnina jasnino od Ljubljane. Je pomembno območje za ptice, saj tam gnezdi preko 100 vrst ptic.

V kateri naravni enoti Slovenije se nahajaš sedaj?

4. Pelji se mimo Medvod do Kranja.

Katera reka teče mimo Kranja? Naj ti namignem, da je to najdaljša reka na slovenskih tleh, saj meri 220 km. Ogledaš si jo lahko tudi na spodnji fotografiji

Ali veš, da se je blizu Kranja, v Vrbi na Goremskem rodil naš največji slovenski pesnik, France Prešern?

Ali veš, da se lahko na otoček odpelješ s posebnim čolnim iz lesa, imenovanim pletna?

Kakšna je posebnost Blejskega jezera? Pomagaj si s fotografijo.

Oglej si videoposnetek Blejskega jezera.

6. Usedi se nazaj v avto in nadaljuj pot do Kranjske Gore.

Iz avta vzemi nahrbtnik in si obuj pohodniške čevlje. Svetujem ti, da se toplo oblečeš, saj je v gorah hladno! Odpravi se proti Triglavskemu narodnemu parku. Pred tem pa si preberi pravila, ki jih moraš upoštevati v naravi.

PRAVILA, KI JIH UPOŠTEVAMO V NARAVI:

- Držimo se označenih in urejenih poti. Tako se ne bomo izgubili in motili grobnolične flore.
- Spodbujamo gore. Na izlet se odpravimo le ob stabilnem vremenu, primerno obutji in obleki. Hladimo prevlečimo in pazimo, da ne krhimo korenin.
- Na nabiranjem gorilnega cvetja. Spodbujamo predjosec o nabiranju gobe in nož.
- Naravo spoznavamo z veseli čutili. Spominke shranimo v mušičih in fotoaparatu.
- Budimo tihi. Hrup, kričanje in glasbe motijo živali pri prehranjevanju in počitku. Še posebej so občutljivi v časa parjenja, vzamejo mladičev in pozimi.
- Gore niso smetišče. Kar smo prinesli s seboj, tudi odnesemo nazaj v dolino.

Ali veš, kako pravimo vrsti podnebja ki je značilno za gore?

7. Reši nalogo na desni strani. Pri vsaki številki obkroži izbiro oz. črko, ki se ti zdi boljša, če se odpraviš v gore. Ko boš pri vsaki številki obkrožil/a ustrezno črko, prepriš črke, tako kot si sledijo števila po vrstnem redu, na spodnjo črto.

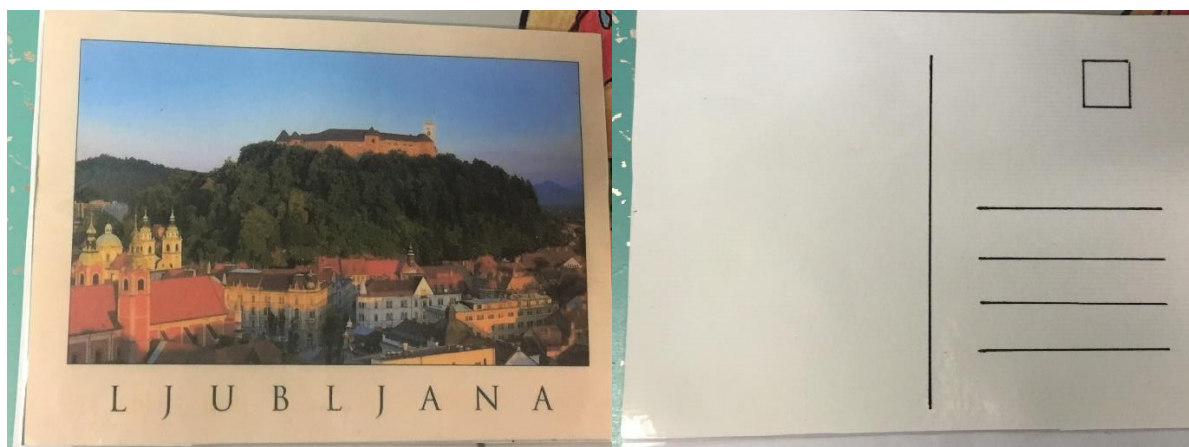
8. Sedaj, ko veš, kako se moraš pravilno obnašati v naravi, se sprehodi do prvega izmed sedmih Triglavskih jezer. Kako imenujemo najvišji slovenski vrh, ki se nahaja v bližini Triglavskih jezer v Julijskih Alpah? Pomagaj si s spodnjima fotografijama.

Ali veš, da Triglav meri kar 2864 m in predstavlja tudi simbol Slovenije, saj je narisani v slovenskem grbu?

V kateri naravni enoti Slovenije se nahajaš sedaj? Poznaš še katero goro v Julijskih Alpah?

9. Svoje vtise ob obisku Kranjske Gore zapiši na razglednico in jo pošlji sošolcem. Razglednico in znakmo najdeš v vrečki.

Slika 10: primer knjižice (Kočevje- Kranjska Gora)



Slika 11: primer razglednice

Predstavitev vsebine, ki naj bi jo učenec osvojil

Učenec naj bi z uporabo najinega pripomočka spoznal ali utrdil naravne enote Slovenije in jih znal pokazati na zemljevidu in se na njem orientirati. Prav tako naj bi usvojil, katera večja mesta se nahajajo v posamezni naravni enoti. Ob tem naj bi spoznal zanimivosti in značilnosti posameznega kraja v posameznih naravnih enotah Slovenije.

Nove ideje oz. povzemanje idej iz literature, virov

Učni pripomoček je avtorski, saj sva zemljevid oblikovali sami, s pomočjo ostalih zemljevidov. Želeli sva ustvariti pregleden zemljevid, ki bi učencem s težavami orientacije na zemljevidu pomagal, da bi se lažje orientirali in razumeli prehajanje med posameznimi naravnimi enotami, ki jih spoznavajo v 7.razredu nižjega izobrazbenega standarda. Namen je bil, da igro zastaviva na čim bolj zanimiv način, zato sva se odločili, da prehaja iz kraja v kraj ter iz ene naravne enote v drugo kar z avtomobilom. To je bil plod najine domišljije, saj sva brskali po spletu in nisva našli še takšnega učnega pripomočka, zastavljenega na ta način. Veva, da obstaja ogromno iger na temo Slovenije, denimo Moja Slovenija, vendar pri nama ni bilo ključnega pomena spoznavanje posameznih krajev, temveč orientacija in branje zemljevida. Temu pa sva nato, da sva izpopolnile in za učence naredile izdelek zanimivejši, dodali še značilnosti in zanimivosti posameznega kraja. Te sva našli na različnih spletnih straneh.

Viri in literatura:

Učni načrt za prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom za predmet družboslovje v tretjem triletju (7.,8.,9. razred). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo
Pridobljeno s:
http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/posebne_potrebe/programi/ucni_nacrti/pp_nis_druzboslovje_3_triada.pdf

Učni načrt za prilagojen izobraževalni program z nižjim izobrazbenim standardom za predmet slovenščina v tretjem triletju (7.,8.,9. razred). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
Pridobljeno s:

http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/posebne_potrebe/programi/ucni_nacrti/pp_nis_slovenscina.pdf

Ali ste vedeli? (zanimivosti o Sloveniji in Slovencih) (b.d.) Pridobljeno s:

http://www.hervardi.com/ali_ste_vedeli.php

Virtualni sprehod po Ljubljani. (b.d.) Pridobljeno s:

<https://www.slovenia360.si/znamenitosti/ljubljana-360>

Notranjski regijski park- Cerkniško jezero.(b.d.) Pridobljeno s:

<https://www.notranjski-park.si/narava/naravne-znamenitosti/cerknisko-jezero>

Človeška ribica (b.d.) Pridobljeno s:

<http://www.visit-postojna.si/si/postojna/legende/cloveska-ribica>

Viri slikovnega gradiva:

Zemljevid Slovenije. Pridobljeno 14.5.2019 na

https://www.google.com/search?tbm=isch&sa=1&ei=Y7aXJ72BZGSmwWeiJvgCA&q=blank+map+of+slovenia&oq=blank+map+of+slovenia&gs_l=img.3..0.2388.3951..4282...0.0..0.137.829.3j5.....1....1..gws-wiz-img.....0i8i7i30j0i7i30.A8DNfv798Vg#imgsrc=P89HrXycV71SQM:

Mlin na Muri. Dostopno dne 12.5.2019 na <https://www.izletko.si/kam-na-izlet/pomurska/babicev-mlin-pri-verzeju.html>

Mura. Dostopno dne 12.5.2019 na:

https://www.google.com/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=RnbhXPmsM8OtkwWWh4uYCw&q=river+mura&oq=river+mura&gs_l=img.3..35i39j0i19i4j0i30i19j0i5i30i19i4.218217.219392..219450...0.0..0.129.859.6j3.....1....1..gws-wiz-img.....0j0i30.YEG3CgD2G_0#imgsrc=wy-ZJEKglTuMkM:

Celjski grofje. Dostopno dne 12.5.2019 na:

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=h3nhXNWSqyQmwXplLGABQ&q=celjski+grofje+grb&oq=celjski+grofje&gs_l=img.1.1.35i39j0i67j0i24i7.3857.9286..10845...11.0..2.121.1442.13j3.....2....1..gws-wiz-img.....0..0i8i30.9Qr_wp3xAtU#imgsrc=rVm9CJwgWWfUFM:

Celjski grb. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=h3nhXNWSqyQmwXplLGABQ&q=celjski+grofje+grb&oq=celjski+grofje&gs_l=img.1.1.35i39j0i67j0i24i7.3857.9286..10845...11.0..2.121.1442.13j3.....2....1..gws-wiz-img.....0..0i8i30.9Qr_wp3xAtU#imgsrc=390Uj2Ck1oB8dM:

Tromostovje. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=knnhXM31J8TnmwW756XoAw&q=tromostovje&oq=tromostovje&gs_l=img.3..0i4j0i5i30j0i30j0i24i4.304

[838.307818..307951...0.0..0.106.1018.9j2.....2....1..gws-wiz-img.....0..35i39j0i67.E-aTdlw08KA#imgrc=sqYiqCTs7S9YzM:](https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=x3rhXMOYGpChk74Phqm-AM&q=pre%C5%A1ernov+trg&oq=pre%C5%A1er&gs_l=img.1.0.0l10.58977.62068..63355...3.0..0.111.874.5j4.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67j0i5i30.dQtNUMvDwZU#imgrc=5VTNF905OM_MtM:)

Prešernov trg. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=t3vhXKyuHoWIk74Psamwca&q=%C4%8Dlove%C5%A1ka+ribica&oq=%C4%8Dlove%C5%A1ka+ribica&gs_l=img.3..0l3j0i67j0i5i30j0i24l4.5456.8010..8114...0.0..0.128.1441.12j3.....1....1..gws-wiz-img.8VyFmJyg3ZY#imgrc=jDcBs4b2AH8KDM:

https://www.google.com/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=olzhXOyANdHxkwXHgjAAg&q=pravila+v+naravi&oq=pravila+v+naravi&gs_l=img.3...2271.4757..51187...0.0..0.96.1204.16.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i8i30j0i24.D9VDbUwzCBI#imgdii=BwZ-WL13Ldvo8M:&imgrc=SZmpVwKKX008BM:

Človeška ribica. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.com/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=kcPhXPjPK8udkgWexJLADA&q=neboti%C4%8Dnik+&oq=neboti%C4%8Dnik+&gs_l=img.3...2855.2855..3025...0.0..0.70.70.1.....1....1..gws-wiz-img.lBcsGzvec7s#imgrc=jwxMB7ZBc9gHkM:

Pohodniški bonton. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.com/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=lcPhXNX9FdHQkwXb35uQBQ&q=neboti%C4%8Dnik+terasa&oq=neboti%C4%8Dnik+terasa&gs_l=img.3...127122.128362..128441...0.0..0.73.468.7.....1....1..gws-wiz-img.Vy8n2Co13Ag#imgdii=n31v43kYKUqghzM:&imgrc=9WQQzoNU1L6zQM:

Nebotičnik. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.com/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=yafaXNOWIIZSkwWn2oGICw&q=postcard+ljubljana&oq=postcard+ljubljana&gs_l=img.3...30594.33307..33415...0.0..0.83.1299.18.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67j0i30j0i19.MbSMOG4a6vI#imgrc=raYt39p9hY3eiM:

Terasa na nebotičniku. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.com/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=9sbaXPH-Bo32kwXrxQo&q=razglednica+portoro%C5%BE&oq=razglednica+portoro%C5%BE&gs_l=img.3...144289.146503..146646...0.0..0.84.591.8.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i30.q4eTi2COHJg#imgrc=RZMWn_62YZHNKM:

Razglednica Ljubljane. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.com/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=9sbaXPH-Bo32kwXrxQo&q=razglednica+portoro%C5%BE&oq=razglednica+portoro%C5%BE&gs_l=img.3...144289.146503..146646...0.0..0.84.591.8.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i30.q4eTi2COHJg#imgrc=RZMWn_62YZHNKM:

Razglednica Portoroža. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.com/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=9sbaXPH-Bo32kwXrxQo&q=razglednica+portoro%C5%BE&oq=razglednica+portoro%C5%BE&gs_l=img.3...144289.146503..146646...0.0..0.84.591.8.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i30.q4eTi2COHJg#imgrc=RZMWn_62YZHNKM:

Razglednica Kranjske Gore. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=WsbhXM3gLYiGk74P78aqyAE&q=kranjska+gora+&oq=kranjska+gora+&gs_l=img.3..35i39l2j0i67j0l7.56919.57259..60269...0.0..0.68.133.2.....1....1..gws-wiz-img.Y4i3di6hKQE#imgrc=eQE8dPfkqKQbNM:

Kočevski rog. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=PGDiXJXdC4vkgweR9aLICg&q=ko%C4%8Devski+gozd&oq=ko%C4%8Devski+gozd&gs_l=img.3..0l2j0i24.257475.266354..266497...0.0..0.112.1287.7j6.....2....1..gws-wiz-img.....0..35i39j0i67j0i30.xLyzNqhb17Q#imgrc=qAhp0yslqkFBkM:

Suha roba. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=SmHiXlqpG4nMgwfH85DgAg&q=suha+roba&oq=suha+roba&gs_l=img.3..0l5j0i5i30j0i24l4.227642.228610..228733...0.0..0.105.886.5j4.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67.qs Off2Zd4o#imgrc=aDNpa163HbVDWM:

France Prešeren. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=jGTiXKncF HggwfngrilDg&q=france+pre%C5%A1eren+&oq=france+pre%C5%A1eren+&gs_l=img.3..0i67j0l9.5390.5390..5641...0.0..0.110.110.0j1.....1....1..gws-wiz-img.tgCU6Z0uS A#imgrc=Fw8ytmtPCERHsM:

Pletna. Dostopno dne 12.5.2019 na

[https://sl.wikipedia.org/wiki/Pletna#/media/File:Pletna_\(1\).jpg](https://sl.wikipedia.org/wiki/Pletna#/media/File:Pletna_(1).jpg)

Aljažev stolp. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=cmriXOr GZLgU9fgrOAJ&q=triglav+alja%C5%BEev+stolp&oq=triglav+alja%C5%BEev+stolp&gs_l=img.3..0.1418.4226..4367...0.0..0.115.1301.12j2.....1....1..gws-wiz-img.....0i67j0i8i30j0i30j0i24.Ks8 LThYBjg#imgdii=Mv6TR1G-XrGvtM:&imgrc=bkpHD-3B7MEpRM:

Kočevski medved. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?q=ko%C4%8Devski+medved&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjNoNHO36niAhVpxoUKHWHFDJ8Q_AUIDigB&biw=1229&bih=578&dpr=1.56#imgrc=KnoU4I724_hSIM:

Kočevski ris. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=42ziXMerOreGjLsPv-CtOA&q=ko%C4%8Devski+ris&oq=ko%C4%8Devski+ris&gs_l=img.3..0l2j0i30j0i5i30j0i24l6.82870.83668..83784...0.0..0.313.411.1j3-1.....1....1..gws-wiz-img.....0i67.S6oX1XBpuHw#imgrc=K2eX0T15kjAS M:

Ljubljansko barje. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.si/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=T2_iXJ-RBrGCjLsP2saamA0&q=ljubljansko+barje&oq=ljubljansko+barje&gs_l=img.3..0l5j0i5i30l2j0i24l3.94414.97006..97088...0.0..0.238.2146.8j2j5.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67.mtcl1cP3R10#imgrc=BPS7vEu_UeSkEM:

Pohorje. Dostopno dne 12.5.2019 na

https://www.google.com/search?biw=1229&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=DeTiXI7EKIrawQL6-JjgAw&q=mariborsko+pohorje&oq=mariborsko+pohorje&gs_l=img.3..0l3j0i67j0i0i5i30j0i24l4.8211.10604..10670...0.0..0.105.1539.15j2.....1....1..gws-wiz-img.....35i39j0i8i30.ShJAwWitEWk#imgrc=bH7tZBI-R_bV0M:

Skrivnosti Emone: pustolovska učna pot
Kaj je ostalo od nekdanje Emone?

Razred OŠPP z NIS: 7. razred
Vodilni predmet: družboslovje

Avtorja:
Tim Savelli
Jakob Škantelj

E-mail:
tim.savelli@gmail.com
jakobskantelj@gmail.com

Mentorica: Mojca Vrhovski M.

Uvod

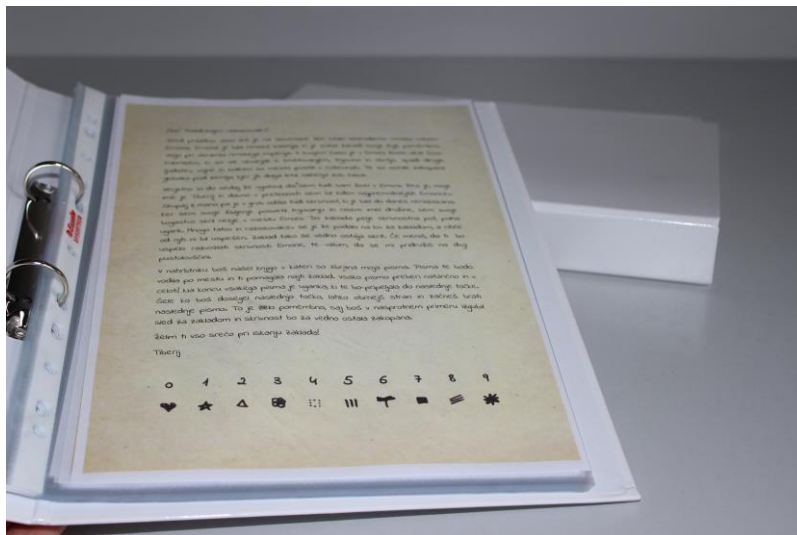
Zgodovinski sklop v 7. razredu zajema spoznavanje rimske zgodovine na slovenskem območju. To je del zgodovine, ki je pri nas pustil velik pečat, prav tako pa gre tudi za zelo dolgo obdobje glede na ostala. In glede na to, da gre za del zgodovine na Slovenskem, imamo možnost, da jo učencem pokažemo v realnosti, saj si bodo tako bolj zapomnili. Še posebej, če vsebino odkrivajo sami in vse skupaj deluje kot zanimiva igra. Kar je bil tudi najin namen. Da učenci glavne ostanke nekdanje Emone spoznavajo in odkrivajo sami, ter s tem pridobivajo tudi prostorsko orientacijo s trenutnimi zgradbami v Ljubljani. Izdelek je pripravljen v stilu "sobe pobega", ki je vse bolj popularen način odkrivanja nečesa novega in omogoča druženje ter zabavo. Zato vsa vse zastavila tako in slednje si tudi želiva, da bi učenci pri spoznavanju Emone čim bolj uživali in si tako tudi čim več zapomnili.

Predstavitev izdelka

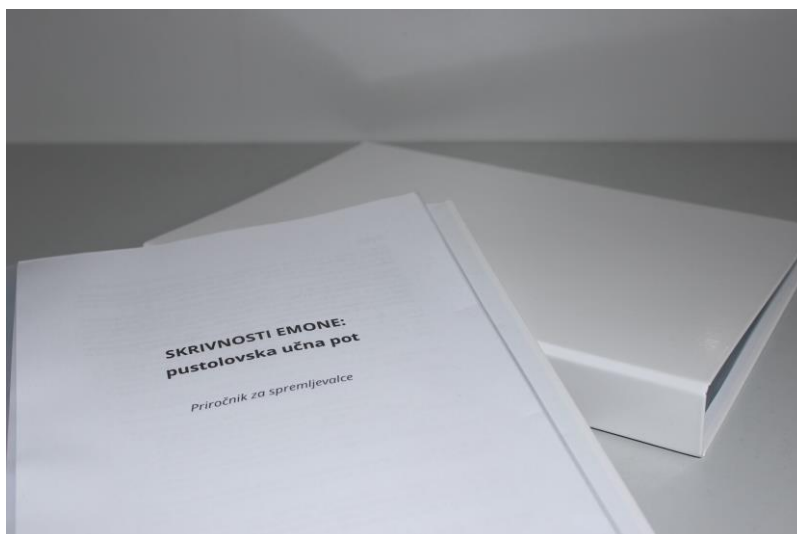
Fotografije izdelka



Slika 1: Torba s pripomočki (vir: lastni arhiv)



Slika 2: Knjiga s pismi - vodič po učni poti (vir: lastni arhiv)



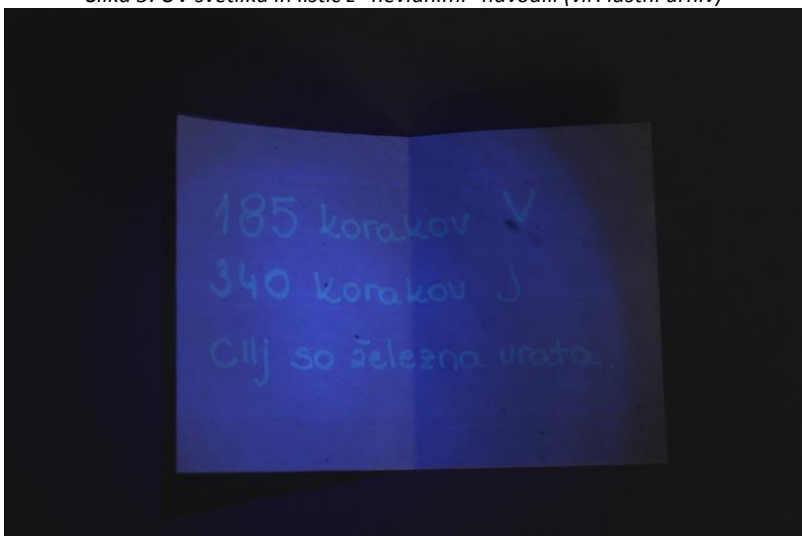
Slika 3: Priručnik za spremljevalce (vir: lastni arhiv)



Slika 4: Skrinjica s ključavnico (vir: lastni arhiv)



Slika 5: UV svetilka in listič z "nevidnimi" navodili (vir: lastni arhiv)



Slika 6: "Nevidna" navodila po osvetlitvi z UV svetlobo (vir: lastni arhiv)



Slika 7: Kompas (vir: lastni arhiv)



Slika 8: Skrinjica z "zakladom" (vir: lastni arhiv)



Slika 9: Zaključno pismo in "zaklad" (vir: lastni arhiv)

Izdelek in učni načrt

Program, vodilni predmet in razred

Učna pot je glede na učni načrt primerna za učence in učenke 7. razreda, ki obiskujejo prilagojen program z nižjim izobrazbenim standardom. Lahko pa jo uporabijo tudi v 8. razredu istega programa, kot ponovitev v učni enoti Zgodovinska obdobja. Na učno pot se učenci in učenke predvidoma odpravijo pri predmetu Družboslovje, ko je na vrsti zgodovinski sklop.

Učna vsebina

Glavno izhodišče kot osnova je predstavljal učni načrt, v katerem je za to temo predlagana vsebina današnje slovensko ozemlje pod Rimljani. Učenec na učni poti obravnava temeljne pojme Emona, tematski zemljevid, rimska poselitev na Slovenskem, rimska oblačila. Med reševanjem nalog bo učenec razvijal občutek nacionalne identitete in pripadnosti slovenski kulturni tradiciji, saj bo na posameznih točkah videl spomenike in druge značilnosti Emone. Rimljani so predstavljeni kot organizirana družba v zgodovini, o njihovem razvoju in delovanju pa pričajo prav ostanki in znanstvena spoznanja, ki jih vidijo ali izvedo zanje na učni poti. Na slednji s sledenjem in upoštevanjem nalog učenec razvija tudi raziskovalne spretnosti in znanja, ki ga vodijo do spoznanj o tem, da je na tem mestu, kjer je v tistem trenutku stala in delovala neka druga civilizacija s svojim načinom življenja in delovanja. Skupaj zaradi nujno potrebnega sodelovanja pri izvrševanju nalog pa tudi razvijajo svoje komunikacijske spretnosti, ker se morajo pogovarjati, šteti in iskati odgovore.

Cilji in standardi znanja

Učenci tekom celotne "sobe pobega" spoznavajo značilnosti zgodovinskega obdobja v času Rimljanov na Slovenskem, in sicer natančneje v Ljubljani, ki se je v tistem času imenovala Emona. Na ta način učenci dosežejo številne splošne in operativne cilje.

1. Splošni cilji

- na podlagi lokalnih značilnosti in lokalnih spomenikov spozna rimsko zgodovino na slovenskem * (iz UN)
- učenci spoznavajo nekatere najpomembnejše dogodke iz občinske in nacionalne zgodovine
- učenci se seznanjajo z življenjem in delom ljudi v posameznih zgodovinskem obdobju antičnega Rima,
- učenci spoznajo kulturno dediščino na primerih iz domačega okolja
- učenci se seznanijo z zgodovinskim dogajanjem v prostoru in času;
- učenci pridobivajo delovne navade: natančnost, sistematičnost, vztrajnost;

2. Operativni cilji za opravljanje dejavnosti

- se sprehodijo po poti nekdanje Emone
- upoštevajo cestno-prometna pravila
- skrbijo za lastno varnost v prometu
- štejejo korake s števili do 1000
- pravilno uporabljajo kompas
- prepoznajo in se orientirajo po smereh neba
- pokažejo Ljubljanski grad
- pravilno preberejo pisma in navodila
- pravilno rešijo uganke
- pokažejo predsedniško palačo
- pokažejo Cankarjev dom
- preberejo tablo na ostanku obzidja
- odprejo ključavnico
- s posebnim UV pisalom preberejo namig
- pravilno se orientirajo po puščici
- pravilno uporabljajo legendo
- najdejo zaklad

Vsebinski operativni cilji

- Emono nekoč primerjajo z ureditvijo mesta Ljubljane sedaj
- na kipu Emonca prepoznajo značilno obleko Rimljana
- pokažejo ostanke, kot so zahodno obzidje, kloaka ..
- pokažejo severna vrata Emone
- pravilno uporablja in se orientira po zemljevidu Emone
- pokažejo cesto, ki je vodila v Rim
- orientirajo se med ostanki južnega obzidja

3. Standardi znanja

Glede na vse operativne cilje pa so za učence zastavljeni še naslednji standardi znanja (standarde sva oblikovala sama):

Minimalni standardi znanja

Učenec:

- ob spoznavanju Emone po Ljubljani opiše življenje v rimski dobi

Temeljni standardi znanja

Učenec:

- po poti nekdanje Emone reši uganke
- prešteje korake do 1000 iz namigov
- opiše oblačilo Rimljana
- ve, koliko glavnih vrat je imela Emona
- opiše Rimski trg oziroma Forum
- zna naštetiti vse štiri smeri neba
- opiše obzidje v rimskem obdobju
- zna uporabljati kompas in zemljevid
- ve, kako je biti pešec v prometu
- ve, katera cestno-prometna pravila mora upoštevati kot pešec
- opiše kanalizacijsko ureditev v rimski dobi

Zahtevnejši standardi znanja

Učenec:

- reši uganko pri zahodnem obzidju (v besedilu prepozna vzorec, ki mu da kodo za odklepanje ključavnice)
- ve, kam je vodila ena izmed glavnih poti v Emoni

Medpredmetne povezave

Učna pot je zasnovana tako, da se lahko povezuje s številnimi predmeti, saj morajo učenci pokazati tudi zelo različna znanja in sposobnosti, da pridejo s štarta na cilj. Predmeti in cilji, s katerimi se povezuje so naslednji:

	Razred	Operativni cilji	Standardi znanja
Matematika	1., 3., 6.,	Meri s priročnimi sredstvi (koraki) Orientira se v prostoru Štejejo naprej v obsegu do 1000	Dolžino meri s koraki Se zna orientirati po Ljubljani in poti nekdanje Emone Prešteje korake do naslednje točke
Slovenščina	1., 2., 3., 4., 5., 6., 7., 8., 9.	Spoznavajo temeljna načela dialoškega sporazumevanja Glasno berejo kratka tiskana besedila Poslušajo glasno brana neumetnostna besedila Obnovijo in komentirajo, kar so slišali ali prebrali	Zna se pogovarjati s sošolcem in skupaj poiščejo rešitev uganke Prebere kratko tiskano besedilo z opisom točke, namigom in uganko Posluša in si zapomni opise ter navodila, ki jih prebere sošolec Ponovi namig Reši uganko, tako da jo komentira
Spoznavanje okolja	1.,3.	Varno prehodi prehod čez cesto Varno prehodi semaforizirani prehod čez cesto Utrjuje ravnanje po prometnih predpisih in znakih	Pokaže, da zna prečkati različne prehode čez cesto Med potjo upošteva vsa cestno-prometne predpise
Športna vzgoja	1., 2.	Orientira se v prostoru Izkazuje funkcionalne sposobnosti z igro in dalj časa trajajočo gibalno nalogo v naravi Izvaja naravne oblike gibanja (hoja) Pokaže vztrajnost, da pride do cilja	

Tabela 1: Medpredmetne povezave

Izdelek in potrebne zmožnosti (spretnosti in veščine)

Sposobnosti so prirojene potenciali, ki predstavljajo človekove telesne ali psihične kapacitete (npr. moč, zaznavanje, inteligentnost, ustvarjalnost). Spretnosti so pridobljene psihične ali gibalne navade, ki jih izboljšujemo na osnovi povratnih informacij, vaje ali učnih strategij. Uspešnost izvedbe naloge je odvisna tako od sposobnosti, kot od spretnosti (Zavod RS za zaposlovanje, b.d.). Slovenski avtorji (Svetlik, 2003; Kohont, 2004 v Mlaker, 2010) kompetence opredeljujejo kot zmožnost aktivacije, povezovanja in uporabe znanja v praksi oziroma za skupek znanja, sposobnosti, veščin in vedenja, ki posamezniku omogoči, da v določeni situaciji uspešno opravi nalogo.

Učna pot *Skrivnosti Emone* temelji na učenju preko branja kratkih zgodb (pisem), vizualizacije, domišljije in opazovanja resničnih zgodovinskih ostankov. Za uspešno uporabo je tako ključno, da je učenec sposoben sprejemanja in razumevanja krajšega besedila (bodisi po vidni ali slušni poti) in da ima dobre sposobnosti predstavljanja, domišljije in vživljanja v zgodbo. Pomembno je tudi, da je dober opazovalec in da zna za sprejemanje informacij uporabljati vse svoje čute. Ker je učna pot zasnovana kot soba pobega in od učenca zahteva reševanje ugank, mora imeti učenec dobro razvite sposobnosti opazovanja, reševanja problemov, sklepanja in divergentnega mišljenja. Za navigacijo po mestu pa je pomembna tudi dobra orientacija, prostorska predstavljalnost in spretnost uporabe kompasa.

KOMUNIKACIJSKE SPRETNOSTI	
Zmožnost branja	X
Zmožnost pisanja	
Zmožnost govora	X
Zmožnost poslušanja	X
Neverbalne spretnosti	
Grafične spretnosti	X
VIZUALNE IN OPAZOVALNE SPRETNOSTI	
Zmožnost natančnega opazovanja vzorcev in odnosov	X
Zaznavanje perspektiv	X
Zaznavanje oblike	X
Zaznavanje barve	X

IMAGINATIVNE (PREDSTAVNE) SPRETNOSTI	
Zmožnost postaviti sebe v druge situacije in čas, prostor ali osebo	X
Zmožnost vizualizacije drugačnih izkušenj	X
UČNE IN ORGANIZACIJSKE SPRETNOSTI	
Zmožnost izločitve informacij	X
Zmožnost urejanja v nize	X
Zmožnost klasificiranja	X
Zmožnost presojanja	X
Zmožnost interpretacije podatkov	X
Zmožnost izvajanja sklepov	X
ŠTEVILSKESPRETNOSTI	
Zmožnost ocenjevanja	X
Zmožnost merjenja	X
Zmožnost razumevanja in uporabe številčnih odnosov	X
TELESNE IN PRAKTIČNE SPRETNOSTI	
Zmožnost izvajanja ročnih spretnosti	X
Zmožnost koordiniranih, telesnih gibov	X
Zmožnost učinkovitega ravnanja z orodji	X

Tabela 2: Potrebne sposobnosti in spretnosti učencev za uporabo izdelka

Z udeležbo na učni poti učenci razvijajo številne in raznovrstne kompetence. Pomemben je vidik medsebojnega sodelovanja, delitve dela, predstavljanja in argumentiranja lastnega mnenja, poslušanja mnenja drugih ter sprejemanja odločitev. Učenci spoznajo, da so bolj učinkoviti, če si razdelijo naloge, med seboj komunicirajo in se dopolnjujejo. Drugi pomembni vidik so kompetence reševanja problemov. Učenci na praktičnem primeru spoznajo, da se je reševanja problemov potrebno lotiti postopno in sistematično. Rešitev je namreč možno odkriti le z natančnim opazovanjem, logičnim sklepanjem in sodelovanjem. Poleg zgoraj naštetih kompetenc pa učenci pridobijo tudi izkustveno in praktično znanje o antični Emoni. Ker znanje pridobijo na privlačen in zanimiv način, ki bolj kot na učenje spominja na igro, so bolj dovzetni za informacije kot sicer. Vsebina je predstavljena v obliki

zgodbe, ki jo pripoveduje glavni junak, zato učenci zgodovinska dejstva povežejo z domišljijo, kar omogoča lažjo zapomnitev. Njihovo znanje je tako bolj utrjeno in poglobljeno, kot če bi učno vsebino obravnavali na klasičen način, v učilnici.

Prilagojenost izdelka za različne skupine učencev s PP

Učenci z motnjami v duševnem razvoju

Učna pot je vsebinsko in zahtevnostno prilagojena za učence tretje triade vzgojno-izobraževalnega obdobja prilagojenega programa z nižjim izobrazbenim standardom. Učna pot je možno izvesti tudi z učenci posebnega programa, vendar bodo ti (predvidoma) potrebovali več usmerjanja in pomoči, še posebej pri peti in sedmi postaji, ki zahtevata dobro razvito sposobnost reševanja problemov. Priporočljivo je tudi, da učitelj pred izvedbo poenostavi in skrajša besedilo (zamenja zahtevnejše besede in izpusti manj pomembna dejstva) ter ga pretvori v lahko berljivo obliko.

Gibalno ovirani učenci

Učna pot je v celoti dostopna za gibalno ovirane učence. Chopinov podhod je dostopen s pomočjo dvigala, Plečnikov Trg in Trg republike pa preko tlakovanih klančin. Ostali deli poti so ravni, zato osebe z invalidnostjo pri dostopanju ne bodo imele težav. Zaradi dolžine je pot manj priporočljiva za osebe, ki imajo težave s hojo ali potiskanjem vozička na daljše razdalje. Pri teh osebah se priporoča upoštevanje prilagoditev (osebni spremljevalec) ali uporaba pripomočkov (električni voziček ali skuter). V primeru gibalno oviranih učencev lahko namesto korakov kot mersko enoto za dolžino uporabimo metre.

Gluhi in naglušni učenci in učenci z govorno-jezikovnimi motnjami

Vodič po učni poti je v celoti podan v pisni obliki in zato primeren za učence z gluhoto, naglušnostjo ali GJM. Priporočljivo je, da učence na poti spremlja učitelj, ki obvlada znakovni jezik ali nadomestno komunikacijo, da lahko učencem na njim razumljiv način poda uvodna navodila, namige in napotke.

Slepi in slabovidni učenci

Učna pot Skrivnosti Emone je zastavljena na način, ki je manj primeren za učence s težjo ali popolno okvaro vidne funkcije. Ti učenci bi imeli večje težave pri reševanju vidnih ugank in orientaciji po mestu ter bi zato potrebovali povsem drugače strukturirano učno pot. Priporočava, da se z učenci kljub temu sprehodite po učni poti in jim s pomočjo opisovanja in taktilnega raziskovanja omogočite, da doživijo antično Emono.

Učenci s PPPU

V primeru učencev z bralnimi težavami se priporoča, da namesto branja vsa navodila, pisma in uganke prebere spremljevalec. Učenci bodo morda potrebovali dodatno pomoč pri peti in sedmi postaji, ki zahtevata štetje vrstic in dešifriranje števil. Učenci s težavami na področju števil in štetja, bodo morda potrebovali pomoč pri štetju korakov. Učencem z drugimi

vrstami težav naj spremljevalec nudi individualizirano pomoč, glede na njihove specifične potrebe.

Dolgotrajno bolni učenci, učenci s čustveno-vedenjskimi težavami in učenci z motnjami avtističnega spektra

Primernost poti za te učence je odvisna od specifičnosti bolezni ali stanja. V splošnem se priporoča uporaba dodatnega spremljevalca.

Opis izdelka in načina uporabe

Izdelek vsebuje naslednje sestavne dele:

- priročnik za spremljevalce,
- uvodno pismo,
- torba s pripomočki:
 - o knjiga s pismi (vodič po učni poti),
 - o zemljevid Emone z vrisanimi postajami,
 - o kompas,
 - o skrinjica s ključavnico (z UV svetilko in lističem z nevidnimi navodili),
- skrinjica z zakladom.

Vsi sestavni deli so odporni proti obrabi in poškodbam, hkrati pa jih je možno enostavno in cenovno ugodno zamenjati.

Učitelj sledi navodilom, ki so zapisana v **Priročniku za spremljevalce** (navedena spodaj).

1. *Pred pričetkom učne poti na **končni točki** skrijte **skrinjico z »zakladom«**. Končna točka je Rimski zid na Mirju (park za Šolskim centrom Ljubljana, na križišču Barjanske ceste in Mirja). Skrivališče zaklada v parku izberite sami, glede na zmožnosti vaših učencev. Pozorni bodite, da skrinjica ni vidna morebitnim mimoidočim, ki bi jo lahko predstavljali ali odnesli. Vsebino zaklada izberite po lastni presoji (predlagamo nakup vstopnic za mestni muzej ali arheološki park, čokoladne zlatnike ipd.).*
2. *Učence pripeljite do **začetne točke** učne poti. Začetna točka je Spomenik žrtvam vseh vojn na Kongresnem trgu (spomenik na zgornjem delu trga ob Slovenski cesti).*
3. *Preberite jim **navodila pred pričetkom poti**. Preverite, ali učenci navodila razumejo.*

NAVODILA PRED PRIČETKOM POTI:

- vse uganke rešujte kot skupina, delo si porazdelite med seboj,
- nikakor ne hitite, vsa pisma preberite počasi in natančno,
- z branjem novega pisma pričnite šele, ko rešite uganko iz prejšnjega,
- zelo pomembno je, da ste pazljivi na mimoidoče, še posebej pa na lastno varnost,
- upoštevajte prometna pravila in predpise,
- pazijo na mimoidoče, še posebej pa nase (promet)
- ob vas bo ves čas spremljevalec, ki vam bo dajal namige in skrbel za to, da se ne boste izgubili.

4. Učencem razdelite **uvodno pismo** in **nahrbtnik z opremo**. Po prejemu nahrbtnika naj bodo učenci povsem samostojni, saj jih bodo po učni poti vodila zgodba, ki je zapisana v pismih.
5. Vaša naloga je, da učence spremljate in opazujete ob samostojnem odkrivanju znamenitosti Emone. V kolikor opazite, da učenci hodijo v napačno smer (pomagajte si z **opisom poteka poti** in **zemljevidom poti**), jih na to opozorite in usmerite, naj ponovno preberejo uganko. Pot poteka ob prometnih cestah, zato pazite na varnost učencev.
6. Če imajo učenci pri reševanju uganke težave, jim lahko pomagate z **dodatnimi namigi**. Namigov učencem ne povejte, dokler vas za to ne zaprosijo. Pred tem jih spodbujajte, da se najprej sami potrudijo rešiti uganko.
7. Ko učenci dosežejo cilj (odkrijejo "zaklad") jim razdelite nagrado in zberite ter pospravite vse pripomočke. Učenci bodo za dosego cilja potrebovali približno 1 uro.

Učna pot učence vodi od Spomenika žrtvam vseh vojn do severnih emonskih vrat, skozi Chopinov podhod do kipa Emonca v Parku Zvezda, skozi Plečnikov podhod in Plečnikov trg na Trg republike, mimo Cankarjevega doma do zahodnega emonskega zidu, preko prečnih ulic do Rimske ceste ob Foersterjevem vrtu, mimo rimske kloake ob Aškerčevi cesti do cilja ob Rimskem zidu na Mirju. Učenci so pri orientaciji po mestu povsem samostojni, saj spremljevalec posreduje le v primeru nevarnosti, dolge hoje v napačno smer ali kadar učenci pri reševanju potrebujejo pomoč. Učence po mestu vodijo pisma izmišljenega junaka Tiberija, ki jim pripoveduje svojo zgodbo polno zgodovinskih dejstev o Emoni. Ob koncu vsakega pisma je uganka, ki učence pripelje do naslednje točke. Med potovanjem po učni poti lahko učenci opazujejo zemljevid Emone z vrisanimi točkami in si tako predstavljajo, v katerem delu Emone bi se nahajali, če bi živeli v preteklosti. Če imajo učenci težave z reševanjem uganke, lahko za namig prosijo spremljevalca. Aktivnost se zaključi, ko učenci dosežejo zadnjo točko (Rimski zid na Mirju) in odkrijejo skrinjico z "zakladom".

Spodaj so zapisana pisma, ki učence vodijo po učni poti in zemljevid Emone.

Uvodno pismo

Ave! Pozdravljen raziskovalec!

Pred približno 2000 leti je na slovenskih tleh stalo starodavno rimsko mesto Emona. Emona je bila rimska kolonija, ki je imela zaradi svoje lege pomembno vlogo pri obrambi rimskega imperija. V svojem času je v Emoni živelo okoli 5000 kolonistov, ki so se ukvarjali s kmetovanjem, trgovino in obrtjo. Vpadi drugih ljudstev, vojne in bolezni so mesto pustili v ruševinah. Te so ostale zakopane globoko pod zemljo, kjer jih dolga leta načenja zob časa.

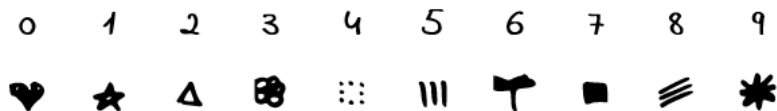
Verjetno si do sedaj že ugotovil, da sem tudi sam živel v Emoni. Res je, moje ime je Tiberij in davno v preteklosti sem bil eden najpremožnejših Emoncev. Skupaj z mano pa je v grob odšla tudi skrivnost, ki je bila do danes neraziskana.

Ker sem svoje življenje posvetil trgovanju in nisem imel družine, sem svoje bogastvo skrtil nekje v mestu Emoni. Do zaklada pelje skrivnostna pot, polna ugank. Mnogo tatov in raziskovalcev se je že podalo na lov za zakladom, a nihče od njih ni bil uspešen. Zaklad tako še vedno ostaja skrit. Če meniš, da ti bo uspelo razvozlati skrivnosti Emone, te vabim, da se mi pridružiš na divji pustolovščini.


V nahrbtniku boš našel knjigo v kateri so zbrana moja pisma. Pisma te bodo vodila po mestu in ti pomagala najti zaklad. Vsako pismo preberi natančno in v celoti! Na koncu vsakega pisma je uganka, ki te bo pripeljala do naslednje točke. Šele ko boš dosegel naslednjo točko, lahko obrneš stran in začneš brati naslednje pismo. To je zelo pomembno, saj boš v nasprotnem primeru izgubil sled za zakladom in skrivnost bo za vedno ostala zakopana.

Želim ti vso srečo pri iskanju zaklada!

Tiberij



1. Kongresni trg (start)


Simbol:	
Pismo:	<i>Vesel sem, da si se podal na lov za zakladom! Razglej se okoli sebe. Ljubljana je mesto, ki je polno kulturnih in zgodovinskih znamenitosti. Nekateri so prenesli in razstavili v muzejih in galerijah, drugi pa so ostali na svojem prvotnem mestu. Tako so na ogled mimoidočim, ki pa jih le redko opazijo. Na svoji poti bodi zato pozoren na zgodovinske znamenitosti, saj sem vanje skrtil namige, ki te bodo pripeljali do cilja. Spodaj pa te čaka tvoja prva uganka.</i>
Uganka:	Na dnu stopnišča boš našel enega izmed štirih vhodov v Emono. Naša pustolovščina se začne tam.
Namig:	Namig: Razglej se okoli sebe in poišči Ljubljanski grad. Obrni se tako, da gledaš proti gradu. Cilj se skriva na tvoji desni.

2. Severna vrata Emone

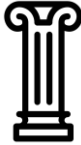
Simbol:	
----------------	---

Pismo:	<p><i>Bravo popotnik! Uspešno si razrešil prvo uganko. Stojiš pred severnimi vrati Emone. Zaradi vpadov tujih ljudstev, ki so želela zavzeti Emono, smo mesto ogradili z visokim kamnitim obzidjem. V mesto je bilo zato mogoče priti le skozi ena od štirih glavnih vrat, ki pa so jih skrbno varovali mestni stražarji.</i></p> <p><i>V tvoj nahrbtnik sem skril zemljevid Emone, ki ti bo pomagal pri iskanju zaklada. Na zemljevidu poišči simbol vrat. Tu se trenutno nahajaš. Sedaj sledi črtkani črti do simbola kipa. Tu ključa tvoja naslednja postaja. Vendar pozor! Mesto se je od mojih časov precej spremenilo ...</i></p>
Uganka:	<p>Globoko pod zemljo so skriti stari Emonski tuneli, po katerih se včasih sprehajam. Sprehodi se skozi tunel in si medtem oglej maketo in ruševine mojega mesta. Ob koncu tunela zavij desno in hodi 20 korakov. Cilj je zlat in da ga vidiš, moraš pogledati navzgor.</p>
Namig:	<p>Namig 1: Vhod v tunel je čisto blizu tebe. Namig 2: Tvoj cilj je zlat kipec moškega na visokem podstavku.</p>

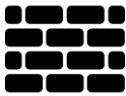
3. Kip emonca



Simbol:	
Pismo:	<p><i>Odlično! Vidim, da ti gredo uganke dobro od rok. Trenutno se nahajaš na območju izven zidov Emone. Tu je bilo včasih emonsko pokopališče. Pogledj navzgor! Vidiš lahko moj kip, ki so mi ga someščani podarili v zahvalo za dobro trgovanje.</i></p> <p><i>Emonci smo se oblačili drugače, kot se oblačijo tvoji vrstniki. Namesto majice in hlač smo nosili dolge kose blaga, ki smo si jih ovili okoli telesa. Temu oblačilu smo rekli toga, pod njo pa smo nosili srajco, imenovano tunika. Togo so si lahko privoščili le premožnejši meščani. Sužnji in revnejši pa so nosili le tunike. Obuvali smo se v sandale, cokle ali nizke škornje. Pogosto smo nosili tudi nakit, ki je bil znak premoženja.</i></p> <p><i>Upam, da si pripravljen na naslednji izziv!</i></p>
Uganka:	<p>Pojdi 270 korakov v smeri, v katero gleda moj kip.</p>
Namig:	<p>Namig 1: Da dosežeš cilj, se moraš sprehoditi čez podhod. Namig 2: Cilj je na sredini velikega trga.</p>

4. Trg republike


Simbol:	
Pismo:	<p><i>Uspelo ti je! Upam, da te hoja ni preveč utrudila. Razglej se naokoli. Stojiš na Trgu republike. Trg ni posebno star - zgrajen je bil namreč pred komaj 50 leti. V mojem času bi na tem mestu našel zgolj travnik. Na Trg republike pa sem te peljal z določenim namenom. Sodobni trg je bil namreč zgrajen po vzoru starih rimskih trgov.</i></p> <p><i>Rimski trgi ali forumi so bile velike pravokotne površine, obkrožene s pomembnimi stavbami. Forumi so bili javna zbirališča - če si želel videti prijatelja, sta se srečala na trgu. Prav tako si lahko na trgu kupil živino ali pridelke. Dobro se še spomnim, kako sem se svoje dni sprehajal po emonskem trgu in s someščani razpravljal o politiki in filozofiji. To so bili časi! No, dovolj o tem. Čas je, da razrešiš naslednjo uganko.</i></p>
Uganka:	Razglej se okoli sebe in poišči dve visoki stolpnici. Hodi 220 korakov med stolpnicama, dokler ne prideš do ceste. Zavij desno in hodi 130 korakov. Opaziš kaj starega in kamnitega? To je tvoj cilj.
Namig:	Namig: Kamniti zid je nasproti predsedniške palače, ob Cankarjevem domu. Okrog zidu je posajena trava. Za pomoč lahko prosiš mimoidoče.

5. Zahodno obzidje


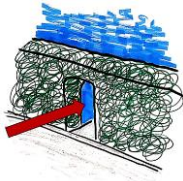
Simbol:	
Zgodba:	<p><i>Čestitam, uspelo ti je rešiti še eno uganko! Poglej na zemljevid. Stojiš na mestu, kjer je v mojih časih stalo zahodno obzidje Emone. Ruševine pred tabo so bile včasih del enega od 29 obrabnih stolpov, ki so obdajali Emono. Na stolpih so bili hrabri stražarji, ki so mesto varovali pred napadi tujih narodov. Na zunanji strani obzidja so tekli obrambni jarki, v katerih je bila voda. To nas je še dodatno varovalo pred napadalci.</i></p>

Uganka:	<p>Ob kamnitem zidu stoji tabla, ki ti bo pomagala odkleniti ključavnico. Rešitev ti dajo besede: nekoč, vhod in stranica. V skrinjici te čaka uganka, ki te bo pripeljala do naslednje postaje. (rešitev je 124)</p>
	<p>Na lističu v škatli je z nevidnim črnilom zapisano:</p> <p>135  V</p> <p>280  J</p> <p>Cilj so železna vrata.</p>
Namig:	<p>Namig 1: Rešitev ni v besedah, ampak v njihovem vrstnem redu. Preštej, v kateri vrstici se nahajajo besede. Ne upoštevaj naslovov!</p> <p>Namig 2: Si prepričan, da je listič prazen? Kako pa bi si lahko pomagal s svetilko?</p> <p>Namig 3: Razmisli, kaj lahko pomenijo črke! Pri tej uganki, ti bo v pomoč kompas.</p>


6. Rimska cesta

Simbol:	
Zgodba:	<p><i>Zelo dobro! Kljub temu, da je bila uganka težka, ti jo je uspelo razvozlati. Sedaj pogledj na zemljevid. Stojiš na južnem delu emonskega foruma. Emona je imela dve glavni ulici, ki sta bili pravokotni, križali pa sta se na forumu. Ob koncu vsake ulice so bila vrata, skozi katera je bilo možno vstopiti ali izstopiti iz obzidja Emone. Rimske ceste in ulice so bile široke, ravne in tlakovane. Urejeni so bili tudi odtoki za deževnico. Vožnja in hoja po njih sta bili pravzaprav dokaj udobni!</i></p> <p><i>Ozri se proti zahodu. Znaš povedati, v katero mesto bi te pripeljala pot, če bi se v mojih časih odpravil po njej? Morda ti pomaga ime ulice? Ali pa pregovor: "Vse poti, vodijo v Rim?"</i></p>
Uganka:	<p>Razglej se naokoli in poišči rdeč smerokaz.</p> <p>Pojdi v smeri, ki jo kaže tretja puščica od zgoraj navzdol, dokler ne prideš do ceste. Varno prečkaj cesto in stal boš pred ciljem.</p>
Namig (za priročnik):	<p>Namig 1: Pot te bo peljala skozi park.</p> <p>Namig 2: Cilj so veliki kamni sredi travnika.</p>

7. Rimska kloaka

Simbol:	
Zgodba:	<p><i>Bravo! Uspelo ti je priti do predzadnje postaje. Pred tabo se nahaja kamniti pokrov rimskega kanalizacijskega kanala. Rimljani so svojo kanalizacijo imenovali kloaka. Po njej so odvajali odpadno vodo iz javnih stranišč, kopališč in drugih stavb. V Emoni je kloaka vodo odvajala proti Ljubljani. Danes so pokrovi kanalizacije železni (vidiš jih lahko na cestah in pločnikih), v Emoni pa smo jih izdelovali iz kamna.</i></p> <p><i>Sedaj pa je čas še za zadnjo uganko? Ti jo bo uspelo rešiti?</i></p>
Uganka:	<p>★ ✱ ♥ korakov vzhodno</p> <p>★ ☼ III korakov južno</p> <p>(ključ za dešifriranje je zapisan na uvodnem pismu)</p> 
Namig:	Namig: Cilj je velik in podolgovat park.

8. Rimski zid na Mirju (cilj)

Simbol:	
Zgodba:	<p><i>Izjemno! Dosegel si cilj. Pred tabo pa je še zadnja - in najtežja preizkušnja. Nahajaš se v parku z ruševinami južnega emonskega obzidja. Obzidje je pred dobrimi 80 leti v celoti prenovil slovenski arhitekt Jože Plečnik. Obnovljeno obzidje je dopolnil z vhodi, stebri in piramido, za gradnjo pa je uporabil ostanke emonskih stavb, izkopanih v bližini. Južno emonsko obzidje tako prebivalce Ljubljane vsak dan spominja, kako veličastno mesto je nekoč stalo na njihovih tleh.</i></p> <p><i>Ravno zato sem to točko izbral za skrivališče svojega zaklada. V bližini ene od ruševin boš našel majhno skrinjico, v njej pa te čaka zaklad. Našel pa ga boš le z veliko natančnosti in potrpežljivosti. Srečno!</i></p>

Zaključno pismo

Čestitam! Uspelo ti je razrešiti vse moje uganke in razvozlati vse skrivnosti veličastne Emone. S tem si dokazal, da si vreden zaklada, ki je pred teboj. Konec koncev pa ni nagrada le to, kar je v skrinji, temveč tudi vso zgodovinsko znanje, ki si ga pridobil ob pustolovščini. Želim ti, da še naprej ostaneš tako radoveden, predvsem pa da nikoli ne odnehaš pri doseganju cilja!

Z lepimi pozdravi,

Tiberij

Predstavitev vsebine, ki naj bi jo učenec usvojil

Vsebine, pojavi in koncepti, ki jih učenec s pomočjo učne poti usvoji/bolje razume

- čas in pomen Rimljanov na Slovenskem,
- oblika in ureditev Emone (pravokotna oblika, obzidje, vrata),
- izgled in vloga rimskih trgov - forumov,
- načini obrambe pred napadalci v rimski Emoni,
- ulice in ceste v času Rimljanov,
- kanalizacijska ureditev v rimskih mestih,
- življenje v Emoni, prebivalci Emone (izgled, oblačila, preživljanje),
- razpad Emone (vpadi, bolezni),
- pomen ohranjanja zgodovinske dediščine.

Nove ideje oziroma ideje iz literature in virov

Pouk zgodovine v osnovni šoli med drugim zajema tudi spoznavanje antične kulturne dediščine na Slovenskem. Ker so po zaslugi arheologov in zgodovinarjev v Sloveniji ohranjeni številni ostanki iz obdobja Rimljanov, imajo učitelji izvrstno priložnost, da učencem omogočijo izkustveno spoznavanje tega zgodovinskega obdobja. Pustolovska učna pot Skrivnosti Emone učence popelje po ljubljanskih ulicah, kjer samostojno odkrivajo ohranjene ostanke Emone in spoznavajo zgodovino tega mesta. Celotna učna pot je zasnovana v obliki "sobe pobega", kar pomeni, da učence po učni poti vodi zanimiva zgodba z ugankami, ki jih morajo učenci rešiti, če želijo napredovati do naslednje točke. Učenci med potjo na praktičen in privlačen način pridobivajo znanje o zgodovini Emone in Rimljanov na Slovenskem, razvijajo spretnosti reševanja problemov, orientacijo in sodelovanje ter spoznavajo pomen ohranjanja zgodovinske dediščine.

"Soba pobega" je relativno nov koncept, ki se je razvil iz sorodnih zabaviščnih atrakcij (hiša strahu in lov na zaklad). Predhodnik sodobnih sob pobega je zabaviščno središče *5 Wits*, ki je nastal leta 2003 v Bostonu v Združenih državah Amerike. *5 Wits* združuje elemente tematskih parkov, interaktivnega gledališča in reševanja ugank (podobnih tistim, ki jih najdemo v sobah pobega). Leta 2007 je na Japonskem nastala prva soba pobega, imenovana *Real Escape Game*, sledile pa so ji sobe pobega v Singapurju, Združenih državah Amerike, Evropi in Avstraliji. Po podatkih bloga *Exit Games* naj bi bilo leta 2017 po svetu odprtih več

kot 8000 sob pobega (Escape room, 2019). V preteklih letih so se kot posebna oblika sobe pobega začele pojavljati sobe pobega na prostem (ang. "outdoor escape room" ali "town/city escape"). Te udeležencem običajno omogočajo, da na interaktiven način spoznajo znamenitosti mesta ali kraja.

V Sloveniji trenutno deluje vsaj 31 komercialnih ponudnikov sob pobega, ki se povezujejo v *Gospodarsko interesno združenje "Escape Room" dejavnosti ER.Si* (Seznam escape room ponudnikov v Sloveniji, 2018). Poleg komercialnih ponudnikov pa sobe pobega ponujajo tudi nekatera društva, zavodi in dobrodelne organizacije, z namenom ozaveščanja in zbiranja sredstev. V Sloveniji sta tovrstni sobi pobega izvedla UNICEF (z namenom ozaveščanja o spolnih zlorabah otrok) ter DrogArt (ozaveščanje o izkoriščanju delavcev). V slovenski pedagoški stroki najdemo tudi prve poskuse uporabe modela sobe pobega v izobraževalne namene (Tevž, 2018).

Sama sva pri oblikovanju didaktičnega pripomočka izhajala iz koncepta sobe pobega na prostem. Pri načrtovanju poteka igre in ugank, sva se zgledovala po dveh slovenskih sobah pobega - *UnLock Ljubljana* in *Outdoor Escape Celje*, strukturo igre pa sva prilagodila glede na populacijo igralcev (mladostniki z lažjimi motnjami v duševnem razvoju). Uganke, ki sicer v običajni sobi pobega od igralca zahtevajo dobro razvito zmožnost reševanja problemov in divergentnega mišljenja, sva zato poenostavila in prilagodila predvidenim sposobnostim učencev. Namesto logike in uvida je tako večino najinih ugank možno rešiti z dobrim opazovanjem, natančnostjo, pozornostjo, štetjem in orientacijo. Prav tako sva predvidela, da ima vsaka skupina učencev na učni poti ob sebi spremljevalca, ki pazi na njihovo varnost in jih po potrebi usmerja. Spremljevalec ima pri sebi tudi mapo z dodatnimi namigi, ki učencem pomagajo odkriti rešitev.

Strukturi učne poti sva nato dodala zgodovinsko vsebino. Pot ogleda sva izbrala s pomočjo priporočene poti, ki so jo zasnovali v Mestnem muzeju Ljubljana. Pri tem sva omejila znamenitosti na bistvene in pot načrtovala tako, da je v celoti dostopna učencem z gibalno oviranostjo. Ker je za učno pot bistveno, da učenci med igranjem usvajajo učno snov, sva posamezne arheološke ostanke Emone povezala z zgodbo, ki jo govori izmišljeni lik Emonca. Ta igralce nagovarja skozi pisma, ki jih vodijo po učni poti. Z branjem vsakega pisma se učenci naučijo nekaj ključnih informacij o znamenitosti na učni poti (npr. o obzidju vratih Emone, o forumu, o ulicah in cestah ipd). Na koncu pisma je uganke, ki učence pripelje do naslednje znamenitosti, na koncu pa do zaklada. Zaklad lahko učitelj izbere sam, glede na značilnosti in interese učencev.

Meniva, da sva z didaktičnim pripomočkom postavila dobro osnovo, za uporabo koncepta sobe pobega v učne namene. S tem sva odprla številne možnosti za nadgradnjo modela, tako na področju družboslovja, kot pri drugih predmetih osnovnošolskega kurikulumu.

Viri in literatura

Viri in literatura za predstavitev izdelka:

- Escape room*. (2019). Pridobljeno s: https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room
- Mlaker, D. (2010). *Vloga dejavnikov, ki vplivajo na razvoj kompetenc: primer podjetja (Diplomsko delo)*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za družbene vede.
- Seznam escape room ponudnikov v Sloveniji*. (2018). Pridobljeno s: <http://escape-room-slovenija.si/seznam-escape-room-ponudnikov-v-sloveniji-priporocene-igre/>
- Tevž, P. (2018). Pobeg iz šole. V Suban, M. in Jerko, A. (ur.), *4. mednarodna konferenca o učenju in poučevanju matematike KUPM 2018, Zbornik razširjenih povzetkov*. Pridobljeno s https://www.zrss.si/digitalnknjiznica/ZbornikKUPM_2018/134/
- Zavod Republike Slovenije za zaposlovanje – *Kakšen sem, sposobnosti*. (b.d.). Pridobljeno s <https://esvetovanje.ess.gov.si/KaksenSem/Sposobnosti/>

Viri in literatura za izdelavo izdelka:

- Rimska Ljubljana*. (2019). Pridobljeno s <https://www.visitljubljana.com/sl/obiskovalci/aktivnosti/znamenitosti/clanek/rimska-ljubljana/>
- Arheološki park Emona*. (2019). Pridobljeno s <https://mgml.si/sl/mestni-muzej/razstave/263/arheoloski-park-emona/>
- Emona*. (2019). Pridobljeno s <https://sl.wikipedia.org/wiki/Emona>
- Emonski meščan - pozlačen bronast kip*. (2019). Pridobljeno s http://www.nms.si/index.php?option=com_content&view=article&id=2106%3Aemonski-mean-pozlaen-rimski-bronast-kip-iz-emone&catid=18%3Aznameniti-predmeti&Itemid=33&lang=sl
- Rimljani - oblačenje in lepoticenje*. (2019). Pridobljeno s <https://dijaski.net/gradivo/zgo-ref-rimljani-11-oblačenje-in-lepoticenje>
- Toga*. (2019). Pridobljeno s <https://sl.wikipedia.org/wiki/Toga>
- Rimska cesta*. (2019). Pridobljeno s https://sl.wikipedia.org/wiki/Rimska_cesta

PRILOGE PISNIH IZDELKOV DIDAKTIČNIH PRIPOMOČKOV

Naška Schenk in Ana Zvonar: Alpski svet – slovenski cvet

Priloga 1: Začetna navodila za igro



POZDRAVLJENI, DRAGI POPOTNIKI IN POPOTNICE!

Dobrodošli na našem skupnem potovanju po Triglavskem narodnem parku! Sva Gorazd in Cvetka, dva mlada planinca, ki z veseljem raziskujeta lepote slovenske dežele. Danes se bova skupaj z vami sprehodila po Triglavskem narodnem parku in spremljala vaše korake. Prepričana sva, da o alpskem svetu že mnogo veste. Vseeno verjameva, da se bomo na tej skupni poti lahko še veliko novega naučili.

Pred vami stoji igra *Alpski svet - slovenski cvet*. Preden s potovanjem po alpskem svetu začnete, si dobro preberite navodila na naslednji strani. Navodila so za vas kot kompas in zemljevid, ki vas lahko uspešno pripeljeta do cilja.

Čez igralno polje boste potovali preko različnih področij. Začeli boste z nalogami in zanimivostmi o Triglavskem narodnem parku, nadaljevali s podnebjem in rastlinstvom, se srečali s področjem gospodarstva, poselitve, kulturne in naravne dediščine, svojo pot nadaljevali po področju vodovja, se seznanili s temo živalstva, tik preden pridete do cilja pa se boste morali soočiti še z značilnostmi alpskega površja.

Ne pozabite na to, da ni važno, kdo prvi prispe na cilj. Važno je, da si kot sopotniki pomagate pri vzpenjanju proti vrhu, ste drug do drugega obzirni in spoštljivi.

Na vaši poti vam želiva veliko bistrh potez, previdnosti in dobre volje!



Slika 1: Prva stran navodil - nagovor Gorazda in Cvetke (osebni arhiv).

NAVODILA IGRE ALPSKI SVET - SLOVENSKI CVET

Koliko igralcev lahko sodeluje? 2-4 igralcev.

Kaj potrebujete za igro? Igralno ploščo, kamenčke - igralne figurice, kocko, kartice z vprašanji, izzivi in zanimivostmi, škatlo s pripomočki in knjižico rešitev.

Kako igra poteka?

1. Na mizo postavite igralno ploščo in kartice razvrstite na kupčke po barvah. Vrtni red simbolov na karticah iste barve pri tem ni pomemben.
2. Vsak igralec si izbere en kamenček, ki ga bo predstavljal na igralnem polju. Postavi ga na začetno polje - na napis Triglavski narodni park.
3. Vsak igralec vrže kocko. Kdor vrže največ, z igro začne.
4. Prvi igralec ponovno vrže kocko in se prestavi na polje za toliko naprej, kolikor je vrgel. Vzame kartico takšne barve, kot je polje, na katerem stoji. Odgovori na vprašanje, izvede izziv ali na glas prebere zanimivost. Na sivih poljih igralec počiva.
5. Pri karticah, ki imajo v spodnjem kotu napisane številke, sosednji igralec tistega, ki je na vrsti, preveri odgovor v knjižici rešitev. Če na vprašanje igralec odgovori napačno ali če ne opravi izziva, naslednji krog ne meče.
6. Zmaga igralec, ki prvi pride do cilja - do Aljaževga stolpa.

Kartice



= VPRAŠANJE

Pri karticah z vprašanji mora igralec vprašanje na glas prebrati in nanj odgovoriti. Nato sosednjemu igralcu pove številko, ki je zapisana na kartici v spodnjem kotu in sosednji igralec odgovor preveri v knjižici rešitev.



= IZZIV

Pri karticah z izzivi igralec kartico potihoma prebere in besedo, ki je napisana na kartici soigralcem zaigra s pantomimo, nariše, opiše ali pa jo predstavi z vislicami. Soigralci morajo besedo uganiti. Pri vislicah morajo poleg prave besede povedati tudi definicijo te besede. Pri karticah, ki imajo v spodnjem kotu zapisane številke, odgovore lahko preverijo v knjižici rešitev.

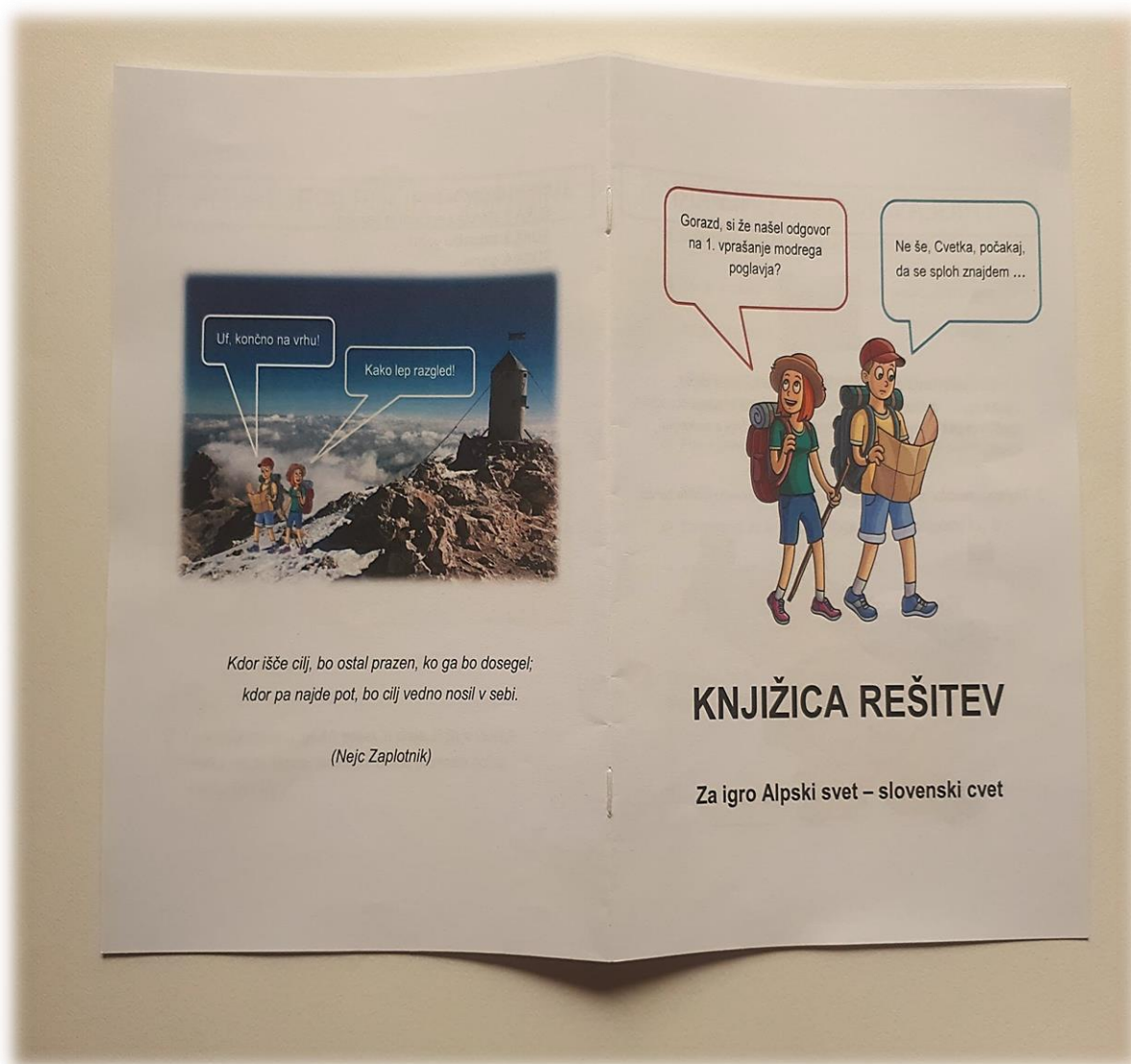


= ZANIMIVOST

Pri karticah z zanimivostmi igralec na glas prebere zanimivost na kartici.

Slika 2: Druga stran navodil - praktična navodila o igri (osebni arhiv).

Priloga 2: Knjižica rešitev



Slika 3: Naslovnica in zadnja stran knjižice rešitev (osebni arhiv).

TRIGLAVSKI NARODNI PARK

?

1 V Triglavskem narodnem parku je prepovedano lovljenje žuželk, trganje rastlin, dotikanje živali, kurjenje, kampiranje, metanje odpadkov, spuščanje psa s povodca, pranje avtomobila in vožnja z motornimi kolesi ...

2 Triglavski narodni park je na zemljevidu označen s svetlo-modro barvo.



3

a) Iz parka ne odnašamo ničesar razen odpadkov. ✓

b) Ker je v parku veliko lepih in redkih cvetlic, jih moramo natrgati za šopek. ✗

(Rešitev: Ker je v parku veliko lepih in redkih cvetlic, jih ne smemo natrgati za šopek.)

c) Poti v parku so namenjene hoji, po njih se ne vozimo s kolesi. ✓

d) Kampiranje je v parku dovoljeno le ob sobotah, saj je takrat res veliko ljudi. ✗

(Rešitev: Kampiranje je v parku prepovedano.)

4 Varujejo avtohtone in ogrožene živali in rastline, skrbijo za ohranitev pokrajine in za izobraževanje ljudi.

Slika 4: Prva in druga stran knjižice (osebni arhiv).



- 1 Rastlina ali žival, ki že stoletja živi ali raste na določenem območju.
- 4 Je edini narodni park v Sloveniji. Ime je dobil po Triglavu. V njem živi in raste mnogo zaščitenih vrst v Sloveniji.

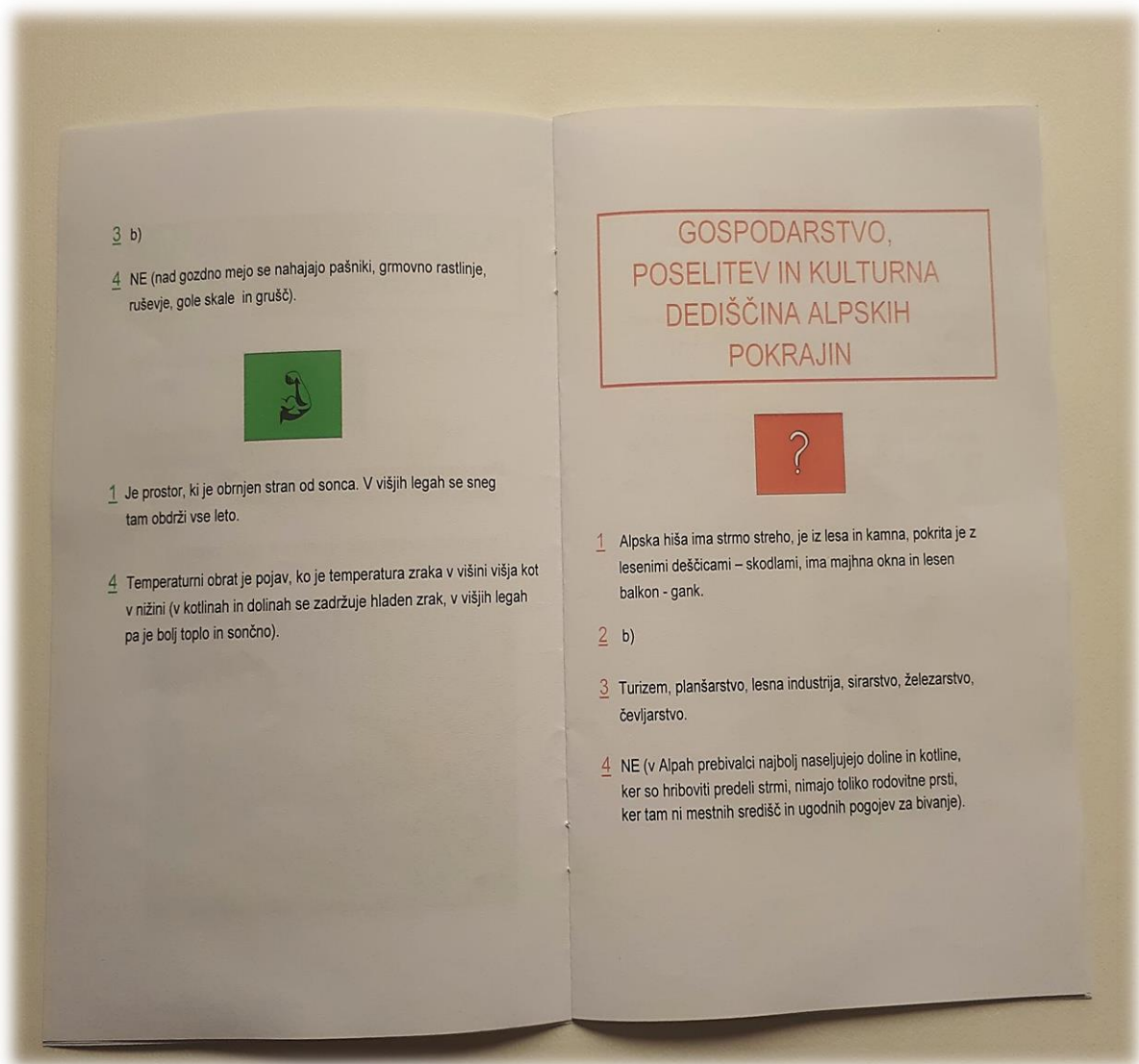
PODNEBJE IN RASTLINSTVO ALPSKIH POKRAJIN



- 1 Mrzle zime, hladna poletja, veliko padavin (višje, ko gremo, hladneje je, več je padavin), rastiški višinski pasovi.
- 2 Listnati gozd, mešani gozd, iglasti gozd, gorski travniki in ruševje, skalovje.



Slika 5: Tretja in četrta stran knjižice (osebni arhiv).



Slika 6: Peta in šesta stran knjižice (osebni arhiv).



1 Je lesena odprta stavba za sušenje sena ali žita. Uporabljajo ga kmetje in poljedelci. Značilen je za Slovenijo. Spada k slovenski kulturni dediščini.

14 To je planinsko pašništvo. Kmetje poleti živino pripeljejo na pašnike, tam iz njihovega mleka pridelujejo sir, skuto in druge mlečne izdelke. Jeseni živino peljejo v dolino.

Gorazd, se ti ne zdi, da nam gre naravnost odlično? Poglej, kako visoko smo že!

Prav imaš, Cvetka, kot vidim, smo ravno na polovici poti. Še malo, pa bomo na vrhu!

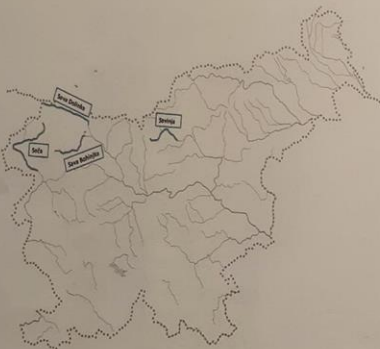


Slika 7: Sedma in osma stran knjižice (osebni arhiv).

VODOVJE ALPSKIH POKRAJIN

?

1 Soča, Sava, Savinja.



2 Žagarstvo, mlinarstvo, fužinarstvo, splavarstvo, hidroelektrarne.

3 c)

4 Rafting, kajakaštvo, soteskanje, plavanje, ribolov.



1 Je jezero, ki je nastalo v ledeniški kotanji. Je stalno jezero, ki ne presahne.

4 Sava Dolinka je eden od dveh izvirov reke Save (drugi je Sava Bohinjka). Izvira pri Zelench v Podkornu.

Slika 8: Deveta in deseta stran knjižice (osebni arhiv).

ŽIVALSTVO ALPSKIH POKRAJIN



- 1 Gams, kozorog, alpski svizec, planinski zajec, lisica, jazbec ...
- 2 Zavarovane so tiste živali, ki so ogrožene in lahko izumrejo. Ker so zavarovane, jih ne smemo ubiti, saj jih tako varujemo pred izumrtjem.

3

- SLIKA 1: gams
- SLIKA 2: alpski svizec
- SLIKA 3: kozorog
- SLIKA 4: jazbec
- SLIKA 5: planinski zajec

- 4 Poljski zajec, alpski svizec, kozorog, medved, konj, gazela, jazbec, človečka- ribica, gams.



- 1 Je žival, ki živi v visokogorju. Po njem se imenuje znamka enega od slovenskih piv. O njem poznamo veliko ljudskih pravljič.
- 4 Je žival (glodalec), ki živi v visokogorju v bližini ledenikov. Tam si izkoplje svoje rove in pozimi v njih spi. Znan je kot zaščitni znak v reklami za čokolado Milka.

Slika 9: Enajsta in dvanajsta stran knjižice (osebni arhiv).

POVRŠJE ALPSKIH POKRAJIN

?

1 Julijske Alpe, Karavanke, Kamniško-Savinjske Alpe.



2 c)

3 Ledeniška morena (grušč, pesek in skale, ki jih je ledenik nosil s seboj), jezera, ledeniške doline (koritasta dolina v obliki črke U).

- 4 SLIKA 1: prepadna stena
SLIKA 2: planota z gozdom in pašnikom
SLIKA 3: ledeniška dolina
SLIKA 4: greben



1 To je grušč, pesek in skale, ki jih je ledenik nosil s seboj. Je posledica polzenja ledenikov.

4 Dolomit je apnencu podobna kamnina, ki pa se bolj kruši. (Apnenc je kamnina, iz katere pridobivamo apno ter jo uporabljamo za gradnjo stavb in cest.

Slika 10: Trinajsta in štirinajsta stran knjižice (osebni arhiv).

PREDEN ZAČNEŠ PREBERI TA NAVODILA.

Pred tabo je igralna plošča, ki ji pripadajo kuverte s slikicami in škatle.
Igra je namenjena največ 6 igralcem.

1. Razdelite se v pare.
2. Vsak par izbere en začetni kartonček (če igra samo en par, vzame samo en kartonček, če igrata dva para pa vsak svojega).
3. Nadaljnja navodila dobite na začetnem kartončku.



ŽIVJO!

Moje ime je Maksimus in živim v prečudovitem Rimskem cesarstvu, ki mu vlada pravičen cesar Kalij. Natančneje živim v mestu Emona. Zelo sem ponosen na svoje mesto in na to, da si lahko rečem Rimljan. Rimska kultura je zelo raznolika in arhitektura pestra.

Sta že kdaj videla rimsko mesto? Ne? Kaj pa, sta že kdaj doživela, kako je biti Rimljan? Tudi ne?! Ja, potem je pa skrajni čas, da spoznata naše lepo cesarstvo in rimsko kulturo. Med kuvertami poiščita tisto, ki ima napisano POTOVANJE PO ANTIČNI EMONI in ima sliko modre rože



Poleg kuverte vzemita še zemljevid z enako slikico. Potem vama podam naslednja navodila.



NAVODILA:

V škatli s sliko

izberi



jo bosta premikala po

igralni plošči in s katero bosta raziskovala rimsko mesto. Ko si izbereta figuro, jo

postavita na



Sta? Odlično! Preden začneta z igro, vzemita še knjižico, na kateri piše REŠITVE. Prosim, da jo uporabita samo takrat, ko vama bo to naročeno.

Zemljevid vaju bo vodil po poti. Začneta na sličici, ki je enaka začetnemu polju. Tja postavita tudi vajino figuro. Ko prebereta besedilo in rešita nalogo se lahko pomakneta k naslednji točki. Poglejta na zemljevid, h kateri sličici kaže puščica, saj je to vajina naslednja točka. Torej poiščita sličico naslednje točke in tako potujeta po celotni poti, vedno v smeri puščice na zemljevidu.

Imata knjižico in zemljevid? Dobro, sedaj sta pripravljena na potep. Vzemita prvo kuverto, ki ima enako slikico kot vajino začetno polje. Želim vama veliko veselja ob raziskovanju.



philipovatin.info

ŽIVJO!

Moje ime je Maksimus in živim v prečudovitem Rimskem cesarstvu, ki mu vlada pravičen cesar Kalij. Natančneje živim v mestu Emona. Zelo sem ponosen na svoje mesto in na to, da si lahko rečem Rimljan. Rimska kultura je zelo raznolika in arhitektura pestra.

Sta že videla kdaj rimsko mesto? Ne? Kaj pa, sta že kdaj doživela, kako je biti Rimljan? Tudi ne?! Ja, potem je pa skrajni čas, da spoznata naše lepo cesarstvo in rimsko kulturo. Med kuvertami poiščita tisto, ki ima napisano **POTOVANJE PO ANTIČNI EMONI** in ima sliko »smejkota«.



Poleg kuverte vzemita še zemljevid z enako slikico. Potem vama podam naslednja navodila



NAVODILA:

V škatli s sliko

izbe



jo bosta premikala po

igralni plošči in s katero bosta raziskovala rimsko mesto. Ko si izbereta

figuro, jo postavita na polje



Sta? Odlično! Preden začneta z igro, vzemita še knjižico, na kateri piše REŠITVE. Prosim, da jo uporabita samo takrat, ko vama bo to naročeno.

Zemljevid vaju bo vodil po poti. Začneta na sličici, ki je enaka začetnemu polju. Tja postavita tudi vajino figuro. Ko prebereta besedilo in rešita nalogo se lahko pomakneta k naslednji točki. Poglejta na zemljevid, h kateri sličici kaže puščica, saj je to vajina naslednja točka. Torej poiščita sličico naslednje točke in tako potujeta po celotni poti, vedno v smeri puščice na zemljevidu.

Imata knjižico in zemljevid? Dobro, sedaj sta pripravljena na potep. Vzemita prvo kuverto, ki ima enako slikico kot vajino začetno polje. Želim vama veliko veselja ob raziskovanju.



ŽIVJO!

Moje ime je Maksimus in živim v prečudovitem Rimskem cesarstvu, ki mu vlada pravičen cesar Kalij. Natančneje živim v mestu Emona. Zelo sem ponosen na svoje mesto in na to, da si lahko rečem Rimljan. Rimska kultura je zelo raznolika in arhitektura tako pestra.

Sta že videla kdaj rimsko mesto? Ne? Kaj pa, sta že kdaj doživela, kako je biti Rimljan? Tudi ne?! Ja, potem je pa skrajni čas, da spoznata naše lepo cesarstvo in rimsko kulturo. Med kuvertami poiščita tisto, ki ima napisano POTOVANJE PO ANTIČNI EMONI in ima sliko leva



Poleg kuverte vzemita še zemljevid z enako slikico. Potem vama podam naslednja navodila



NAVODILA:

V škatli s sliko izb o bosta premikala po igralni plošči in s katero bosta raziskovala rimsko mesto. Ko si izbereta figuro, jo postavita na polje



Sta? Odlično! Preden začneta z igro, vzemita še knjižico, na kateri piše REŠITVE. Prosim, da jo uporabita samo takrat, ko vama bo to naročeno.

Zemljevid vaju bo vodil po poti. Začneta na sličici, ki je enaka začetnemu polju. Tja postavita tudi vajino figuro. Ko prebereta besedilo in rešita nalogo se lahko pomakneta k naslednji točki. Pogledjta na zemljevid, h kateri sličici kaže puščica, saj je to vajina naslednja točka. Torej poiščita sličico naslednje točke in tako potujeta po celotni poti, vedno v smeri puščice na zemljevidu.

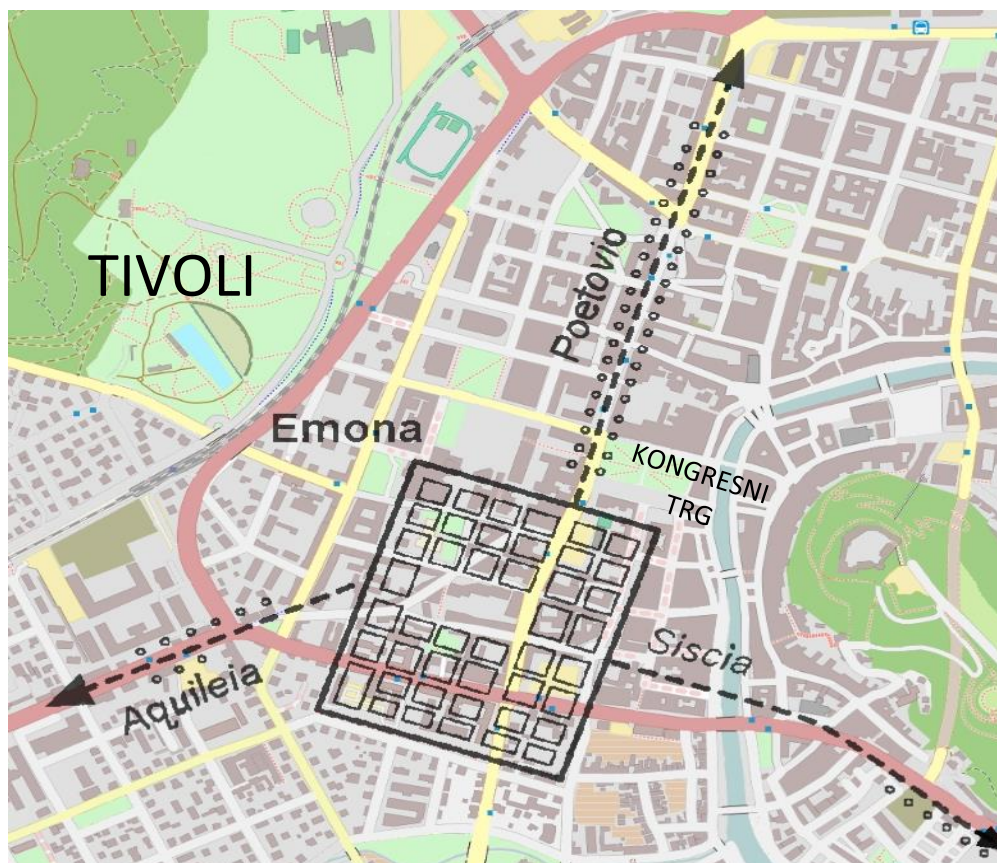
Imata knjižico in zemljevid? Dobro, sedaj sta pripravljena na potep. Vzemita prvo kuverto, ki ima enako slikico kot vajino začetno polje. Želim vama veliko veselja ob raziskovanju.

ZAČETNI KARTONČEK



Dobrodošla v Rimskem cesarstvu! Pred vama se nahaja rimsko mesto Emona, ki je ležalo na tleh današnje Ljubljane. Mesto je imelo obzidje, ki je prebivalce varovalo pred zunanjo nevarnostjo. Na priloženem zemljevidu v kuverti lahko vidita, kako majhna je bila Emona v primerjavi z današnjo Ljubljano.

chipmartn.info



Emona na ozemlju današnje Ljubljane.

POKUSITA REŠITI NASLEDNJO NALOGO!



Poleg Emona je bilo na slovenskih tleh še veliko drugih rimskih mest, ki so imela posebna imena. Poskusita jih pravilno povezati z imeni današnjih mest, npr. Emona – Ljubljana.

CELEIA

LOGATEC

POETOVIA

VRHNIK

LONGATICUM

CELJE

NAUPORTUS

PTUJ



Priznam, sestavljal sem kar težko nalogo. Če vama je uspelo povezati vsa imena, **ODLIČNO!** Svoje odgovore preverita v knjižici, ki sta jo dobila na začetku. Na njej piše **REŠITVE**.

Tudi, če nalogo nista znala rešiti, si odgovore vseeno poglejta.

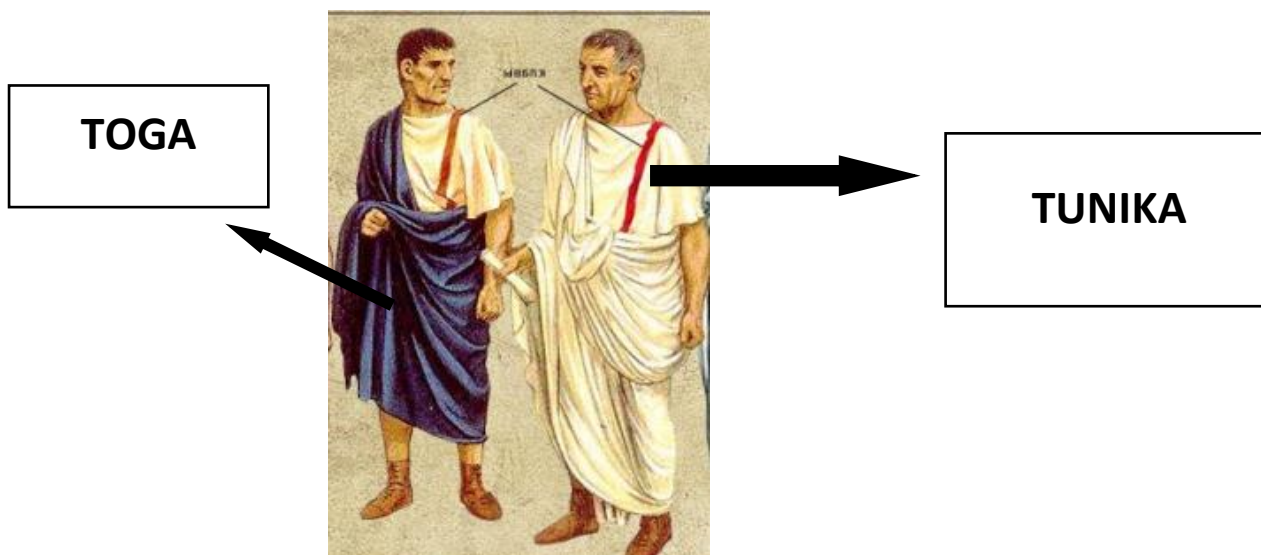
ZAČETNI KARTONČEK



Pozdravljena v trgovini z oblačili. Na tej točki bosta spoznala rimsko modo oz. rimska oblačila. Najprej vzemita kartico s številko 1, nato 2, nato 3 in na koncu s številko 4.

MOŠKA OBLAČILA

Posebno oblačilo, ki so ga imeli samo moški, se je imenovalo TOGA. Bila je težka in različne debeline, glede na letni čas. Poleti so nosili tanjše, pozimi pa debelejše. Zaradi njene teže so jim pri oblačenju pomagali sužnji. Togo pa nosili samo, ko so šli iz hiše. Oblekli so si jo povrh tunike, ki jim je segala do kolen.



ŽENSKA OBLAČILA

Žensko spodnje perilo je sestavljal trak iz blaga, ki so si ga prevezale čez prsa. Povrhu so oblekle dolgo tuniko, ki je segala do gležnjev. To so si zavezale s pasom, ki je bil okrašen z dragimi kamni. Lahko pa so uporabile navadno vrvico. Ramena so si pokrila s preprostim ogrinjalom.



VRHNJE
OGRINJALO

TUNIKA

NALOGA 1:

Izberita tistega Rimljana, ki nosi TOGO.
Pomagajta si z zanimivostjo *ALI VEŠ?*
Rešitev preverita v knjižici z rešitvami.



ALI VEŠ?

Toga je v Rimskem cesarstvu predstavljala svobodo. Tisti, ki jo je nosil, je bil svoboden državljani in v Rimskem cesarstvu so bili to samo moški. Sužnji toge niso smeli nositi. Prav tako tudi fantje do 16. leta, saj uradno še niso bili moški.





Sedaj sta že suvereno zakorakala v mesto in prav je, da se temu primerno tudi oblečeta. V škatli z vajino začetno sliko je nekaj kosov oblačil. Na podlagi prej prebranega besedila izberita vsak po dva kosa oblačil ter se oblecita kot Rimljan.

ZAČETNI KARTONČEK



Kot v vsaki državi imamo tudi v Rimskem cesarstvu vodilne može, ki skrbijo za red v naši državi. Imamo skupino, ki ji rečemo SENAT. Za podrobnejši opis iz te kuverte najprej vzemita kartonček s številko 1, nato pa še 2.

Senat je imel v Rimskem cesarstvu pomembno vlogo. Senat je sprejemal predloge za izboljšanje države in sprejemal zakone. Senat je imel 300 do 600 senatorjev. Sestanke so izvajali zgodaj zjutraj in so lahko trajali tudi do noči. Spodnja slika prikazuje senat na sestanku. Največjo vlogo (poleg cesarja) v senatu sta imela dva konzula, ki sta bila hkrati tudi poveljnika vojske. Ta dva konzula so menjali vsako leto.



Slika prikazuje sestanek senata.

ALI VEŠ?

Senatorji so za konzula lahko predlagali kogarkoli. Tako je mož z imenom Kaligula za konzula želel predlagati svojega konja, vendar so ga prej umorili.

NALOGA:

Pravilno razporedita spodnje besede. To naredita tako, da pod besede na črtice napišeta številke od 1 do 3. 1 naj prikazuje osebo, ki ima največjo moč v senatu, 3 pa tisto osebo, ki ima najmanjšo. Pomagaj si s prej prebranim besedilom. Rešitev naloge preverita v knjižici z rešitvami.

KONZUL

SENATOR

CESAR

ZAČETNI KARTONČEK



Na prejšnji točki sem se spomnil, da bi se spodobilo, da nekaj več besed namenim našemu CESARJU. On je glavni v cesarstvu in njegova beseda je zakon. Trenutno nam vlada pravičen gospod, vendar ni bilo vedno tako. Vzemita kartonček v tej kuverti s številko 1.

Cesar je oseba, ki ima popolno oblast v državi in je na najvišjem položaju. Živi v središču Rimskega cesarstva. To je mesto Rim na Apeninskem polotoku. Prvi cesar je bil cesar Avgust.



ALI VEŠ?

Pravo ime prvega cesarja je bilo **Gaj Avgust Oktavijan**. Pod njegovo vladavino je imelo **Rimsko cesarstvo** ogromen obseg. Senat mu je podelil naziv *August*, (**vzvišeni**), saj je bil predsednik senata. Umrli naj bi zaradi zastrupitve, ki naj bi jo povzročila žena **Livija**, saj je na prestol želela postaviti sina **Tiberija**.

Na zemljevidu je označeno celotno Rimsko cesarstvo z rumeno barvo in mesto Rim, kjer živi naš cesar.

ZAČETNI KARTONČEK



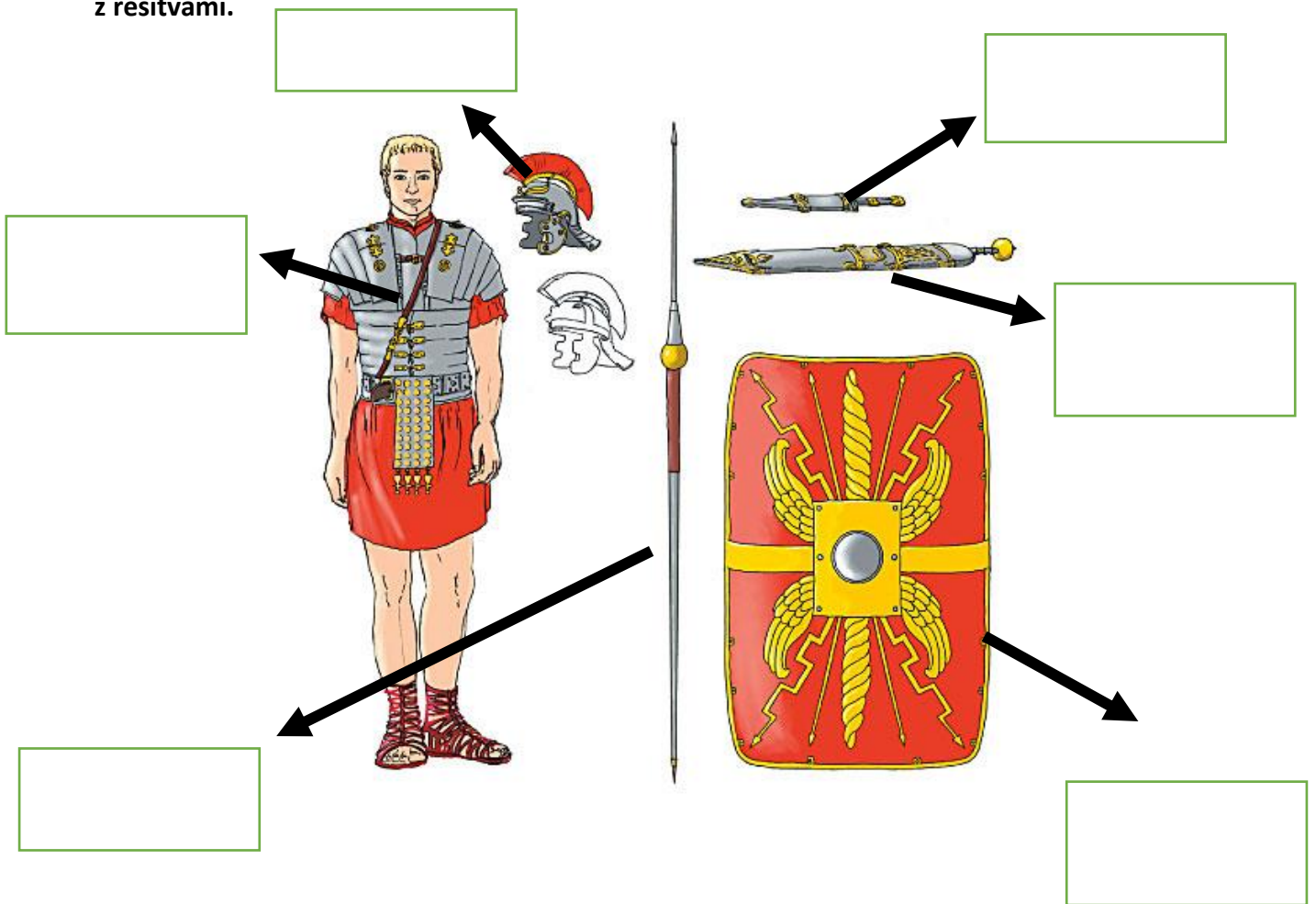
Naše cesarstvo je bilo zelo veliko, kajne? Seveda smo za obrambo imeli tudi lastno vojsko. Iz te kuverte najprej vzemita kartonček s številko 1, nato pa še 2.

Rimsko cesarstvo je imelo v tistem času najbolje organizirano vojsko daleč naokoli. Zaradi tega je tudi brez večjih težav osvojila in nadzorovala toliko ozemlja. Razdeljena je bila na legije, ki so vsebovale približno 5000 mož. Tem možem se je reklo **legionarji**. Vsak je imel svoj ščit za zaščito, čelado in meč. Lahko je imel tudi kopije in bodalo (to je bil manjši nož podoben meču). Telo je imel zaščiten z oklepom, na nogah pa je imel preproste sandale.



Slika prikazuje rimsko vojsko.

Poimenujta opremo vojaka. Pomagajta si s prejšnjim besedilom. Rešitve preverita v knjižici z rešitvami.

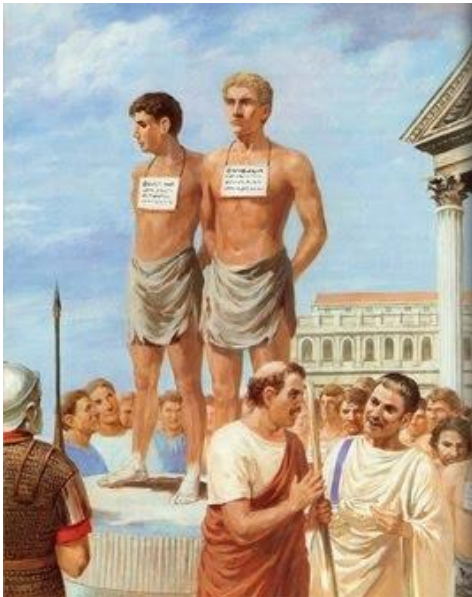


ZAČETNI KARTONČEK



Med osvajanjem je vojska pridobivala vedno več bogastva, pa tudi SUŽNJEV. Iz te kuverte najprej vzemita kartonček s številko 1 in si preberita, kdo so bili sužnji. Nato vzemita kartonček s številko 2 in rešita nalogo.

Sužnji so bili ljudje, ki so si jih prisvojili po zavzetju določenega ozemlja, po odločitvi sodišča ali pa si se rodil staršema, ki sta že bila sužnja. To so bili ljudje, ki so brezplačno delali za svojega gospodarja. Živeli so v nečloveških razmerah in po navadi so opravljali težka dela.



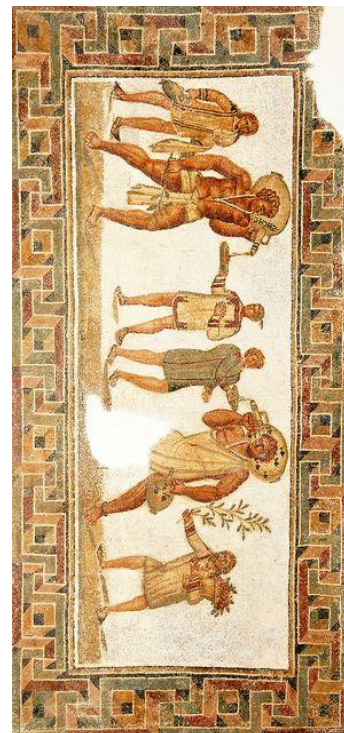
ALI VEŠ?

Če se je gospodar sužnja naveličal, ga je lahko prodal nekemu drugemu. Cene pa so se razlikovale glede na sposobnosti in starost osebe.

Slika prikazuje sužnja, ko čakata, da ju kupijo.

NALOGA:

Iz te kuverte vzemita sličice, ki prikazujejo dela, ki so jih opravljali sužnji. Oglejta si jih in premislita, kaj vse so morali delati. Za pomoč lahko pogledata tudi v knjižico z rešitvami.

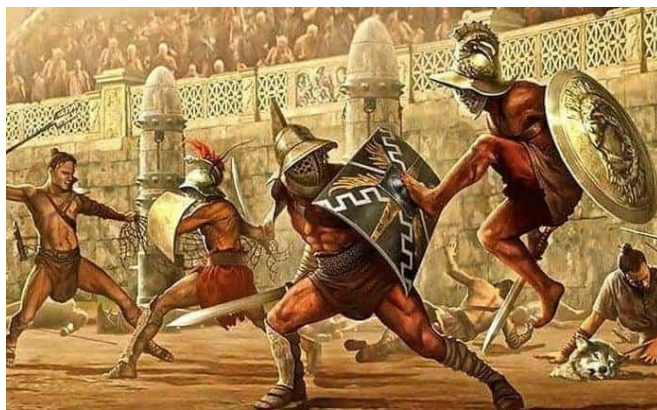


ZAČETNI KARTONČEK



Stara že kdaj slišala za gladiatorske igre?
No, to je bilo posebno delo, ki so ga po večini tudi opravljali sužnji. Iz te kuverte vzemi najprej kartonček s številko 1, nato pa še 2.

Gladiatorji so bili moški, ki so se bojevali v areni. Ti dvoboji so bili namenjeni zabavi za cesarja in rimske prebivalce. Vsak gladiator je moral opraviti naporen in mučen trening, preden je lahko nastopal v areni. Bojevati so se učili v posebnih gladiatorskih šolah, kjer so tudi trenirali. V areni pa so se bojevali med seboj, včasih celo do smrti. Nekateri so se bojevali tudi z živalmi. Obvezna oprema vsakega gladiatorja je bila čelada in ščit.



Slika predstavlja gladiatorje med bojem.

ALI VEŠ?

Za gladiatorja je bilo pomembno, da so bili »fit« (postavni). To je vključevalo redno treniranje in ustrezno prehrano. Večina gladiatorjev je jedla tri obroke dnevno, ki so vsebovali meso, ribe, kosmiče, zelenjavo, jajca, sir in kozje mleko, ter vodo kot edino pijačo. Prav tako je bila pomembna higiena. Povprečno se je posamezen gladiator bojeval le trikrat do petkrat na leto. Redko so se bojevali do smrti, saj je bilo za njihovo pripravo potrebno veliko denarja. Povprečna življenjska doba gladiatorjev je bila do 25 leta.



Če bi bil gladiator v Rimskem cesarstvu, koliko let bi še živel?
Poskusi izračunati.

ZAČETNI KARTONČEK



Zdaj pa bi vama rad predstavil areno, kjer so se bojevali gladiatorji. Arena se je imenovala AMFITEATER. V tej kuverti poiščita kartonček s številko 1. Ko to prebereta, vzemita kartonček s številko 2.

Amfiteater je bil odprt prostor, ki so ga uporabljali za zabavo, javne predstave in šport. Najraje so v njem uprizarjali gladiatorske boje. Je okrogla stavba, ki ima na sredini oder oz. prostor za dogajanje, okoli njega pa so vrste sedežev. Največji amfiteater je bil v Rimu in imenoval se je Kolosej. Ruševine Koloseja stojijo še danes.



Slika prikazuje Kolosej v današnjem Rimu.

ALI VEŠ?

Beseda amfiteater izhaja iz dveh grških besed, in sicer *ἀμφί* (*amphi*) in *θέατρον* (*théatron*). Prva beseda pomeni okoli, druga pa kraj za gledanje.

NALOGA:

Sedaj bosta odpotovala v Rim. Vključita računalnik in v brskalnik vpišeta »google zemlja«. Kliknita na prvo vrstico (Google Earth) in počakajta, da se vama odpre stran. Ko jo odpreta, klikneta na povečevalno lupo (iskanje) na levi strani zaslona in vpišeta »Kolosej«. Med možnostmi izberita tisto, kjer piše Kolosej v Rimu. Odpotovala bosta v današnji Rim. Na spodnji desni strani ekrana kliknita + in povečajta pogled. Nato raziskujta Kolosej tako, da obračata sliko, približujeta ali oddaljujeta.



ZAČETNI KARTONČEK



Na tej točki pa bi vama rad povedal nekaj več o samih prebivalcih cesarstva. V tej kuverti se skriva še en kartonček. Vzemita ga in preberita besedilo.

Prebivalci v Rimskem cesarstvu so se delili na svobodne in nesvobodne državljane. Nesvobodni so bili sužnji, svobodni pa so bili ljudje z rimskim državljanstvom. Ti so se delili na plebejce in patricije.

PATRICIJI so bili bogati prebivalci oz. rimsko plemstvo. Imeli so več pravic kot plebejci in bolj razkošno življenje. Lahko so prišli v senat.

PLEBEJCI so bili revnejši prebivalci, kot so meščani in kmetje. Imeli so zelo malo pravic in niso imeli nobene možnosti, da bi prišli v senat.

Zaradi neenakosti je med plebejci in patriciji prihajalo do pogostih konfliktov. Ti so se končali šele, ko so plebejcem dovolili vstopiti v senat.



ALI VEŠ?

Izraz plebejec se danes uporablja na nekaterih fakultetah kot izraz za študente prvih letnikov. V nekaterih predelih sveta pa ima ta beseda negativen pomen.

ZAČETNI KARTONČEK



Za potovanje od mesta do mesta so potrebne ceste in Rimljani smo bili v tem strokovnjaki. Znali smo zgraditi zelo dobre ceste. Vzemita drugi kartonček v tej kuverti in preberita besedilo.

Rimske ceste niso bile takšne, kot jih poznamo danes, saj za izdelavo niso uporabljali asfalta. Tlakovali so jih s posebnim materialom, ki ga vidita na spodnji sliki. Ker je bilo tlakovanje cest zamudno in dolgotrajno, so tlakovali samo najpomembnejše ceste. Ostale so bile še vedno iz peska. Ena cesta je potekla tudi skozi mesto Emona. Ceste so tlakovali vojaki.



Slika prikazuje tlakovano cesto.

NALOGA:

Lahko ugotovita iz katerega materiala so izdelovali ceste? Odgovor preveri v knjižici z rešitvami.

ZAČETNI KARTONČEK



Rimsko cesarstvo je bila prva država, ki je imela urejeno kanalizacijo. Nista prepričana, kako je to izgledalo? Potem hitro vzemita drugi kartonček, ki je v tej kuverti.

V Rimskem cesarstvu so imeli javna stranišča. Pod njimi pa je bila napeljana kanalizacija. Po njej je tekla voda, ki so jo v kanalizacijo napeljali preko akvaduktov. Tako je voda ves čas odstranjevala odpadke in jih odnašala proti bližnji reki. Kanalizacija v Emoni se je zlivala v reko Ljubljanico. Kanalizacijski kanali so se imenovali »kloake«.



Leva slika prikazuje kanalizacijo, desna pa skupinska stranišča.

ALI VEŠ?

Javna stranišča so bila skupinska. Na enkrat je na stranišču lahko sedelo od deset do šestnajst ljudi. Zato so bila stranišča v tistem času pravzaprav namenjena tudi pogovarjanju. Kanalizacijski sistem iz časa rimskega imperija je še vedno v uporabi.

ZAČETNI KARTONČEK



Na prejšnji točki sta med opisom kanalizacije lahko zasledila eno zanimivo besedo – AKVADUKT. Kaj mislita, da bi to lahko bilo? Ne vesta točno? No, naj vama pomagam. Vzemita kartonček z besedilom in kartonček s sliko akvadukta.

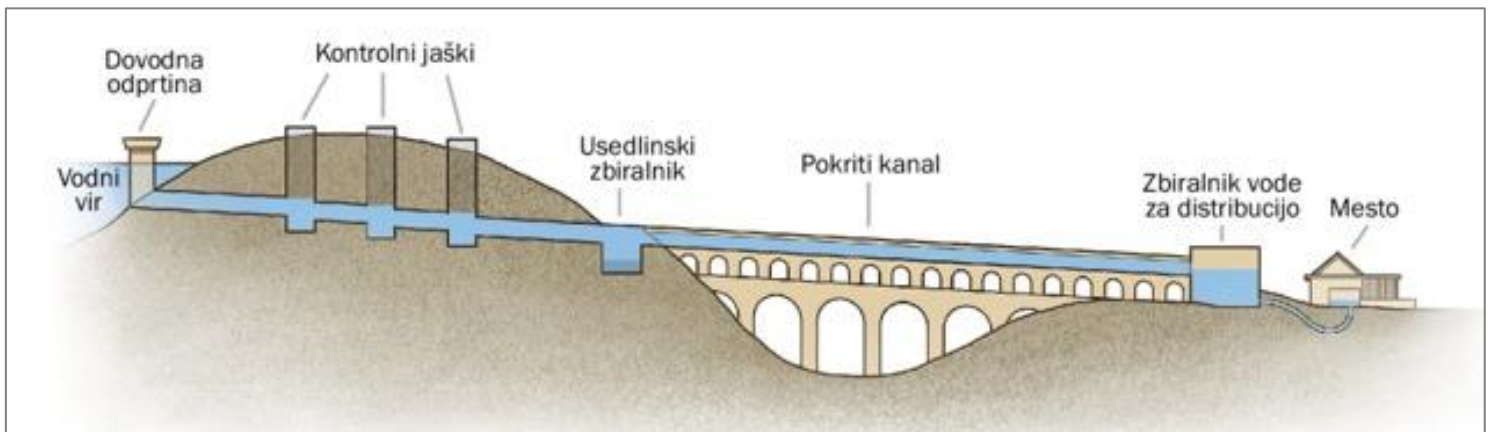
Akvadukt je mostu podoben objekt za napeljavo in pretok vode. Danes bi temu rekli vodovod. S pomočjo akvaduktov so Rimljani imeli dostop do pitne tekoče vode, ki je bila napeljana v mesta, ne pa do vsake hiše. S pomočjo akvaduktov so tudi vzdrževali čisto vodo v toplicah. To pa zato, ker se akvaduktov ni dalo zapreti in se je voda stalno pretakala. Zato je lahko izpirala odpadke iz kanalizacije. Bili so visoki in imeli so veliko lokov. S tem naj bi manj uničevali okolico.



Slika prikazuje loke na akvaduktih.

ALI VEŠ?

Do vsakega prebivalca naj bi dnevno prišlo več kot 1000 litrov vode.



ZAČETNI KARTONČEK



Ena izmed priljubljenih mest za sprostitev in zabavo so bile **TOPLICE**. Ja, prav sta slišala. Tudi toplice smo že imeli. Hitro potegni drug kartonček iz kuverte.

Toplice so bile priljubljen kraj za zabavo in druženje s prijatelji. Imel si na voljo tople in hladne bazene. Tople bazene so napolnili z vodo, ki so jo predhodno segreti z ognjem. Moški in ženske so imeli ločene prostore za kopanje. Toplice so bile zelo obiskane, saj so bile zastonj.



Slika prikazuje javne toplice.

ALI VEŠ?

Pred vstopom v bazen so se namazali z dišečim oljem, ki so ga s strgalom strgali iz telesa. Nato so odšli najprej v vroči, potem v mlačni in na koncu v hladni bazen.

ZAČETNI KARTONČEK



Če smo si Rimljani nekaj močno želeli ali pa smo potrebovali kakšen nasvet, smo se zatekli k bogovom. V molitvi smo jih prosili za srečo, zdravje, ljubezen... Vendar pa smo morali biti pozorni, katerega boga smo kaj prosili, saj ni bil vsak strokovnjak za vsako področje. Bogove so častili v svetiščih in najbolj znano v Rimu se imenuje Panteon.

V tej kuverti se skriva kartonček 1, ki ga vzameta najprej. Potem pa poglejta na kartonček s številko 2 in nato s številko 3.

Panteon je ime za svetišče, posvečeno vsem bogovom. Danes je Panteon v Rimu še edini dobro ohranjeni na celem svetu, zato je postal ime za vse zgradbe, ki služijo enakemu namenu.



Slika prikazuje Panteon v Rimu.

Rimljani so verjeli v več bogov in vsak je imel eno posebno značilnost, po kateri se je prepoznal. Spodaj je zapisanih samo nekaj najbolj priljubljenih.

JUPITER je bog neba in grmenja. Je tudi vrhovni bog in poveljuje vsem ostalim. Upodabljali so ga z vladarskim žezlom, orlom in strelo.

JUNONA je Jupitrova žena. Je zavetnica žensk, zakona in družine. Posvečen ji je bil mesec junij. Upodobljena je z odprtimi rokami.

DIANA je boginja narave, divjadi in lova. Je tudi zaščitnica poroda. Upodabljali so jo s puščicami in srnjakom.

MERKUR je bog trgovine in obrti. Poleg tega je bila njegova naloga tudi prenašanje sporočila med bogovi. Upodabljali so ga z žezlom, krili na pokrivalu in obutvijo.

MARS je bog vojne ter zavetnik kmetov. Upodabljali so ga z vojaško čelado.

MINERVA je boginja vojne in zavetnica obrtnikov. Hkrati je bila tudi boginja modrosti. Upodabljali so jo s sovo, ki je predstavljala modrost.

VENERA je boginja lepote in ljubezni. Upodabljali so jo na školjki in z dolgimi lasmi.

VULKAN je bog ognja in zaščitnik kovačev ter rokodelcev. Upodabljali so ga z brado in brez pripomočkov.

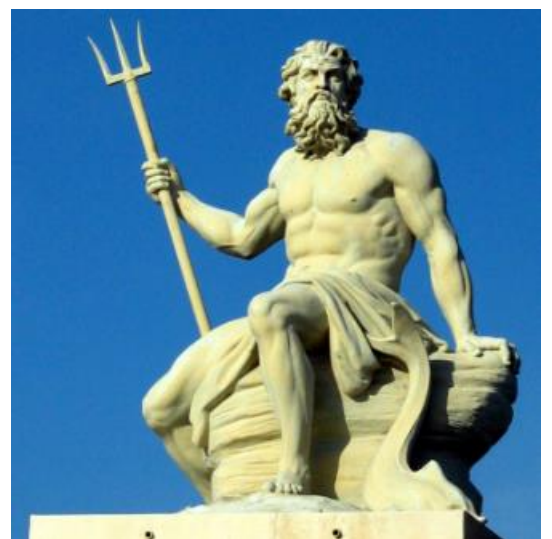
VESTA je bila boginja ognja in ognjišča. Upodabljali so jo z ognjem.

NEPTUN je bil poleg Jupitra eden izmed pomembnejših bogov. Je bog morja in zaščitnik konjev ter jahačev. Upodabljali so ga s trizobom.

NALOGA:

V kuverti imata en paketek slik bogov in en paketek imen. Poskusita pravilno dodeliti imena bogovom. Pri tem si lahko pomagata s prejšnjimi opisi. Ko ustrezno poimenujeta bogove, preverita svoje rešitve v knjižici z rešitvami.





NEPTUN

VENERA

MERKUR

JUPITER

VESTA

JUNONA

MARS

MINERVA

DIANA

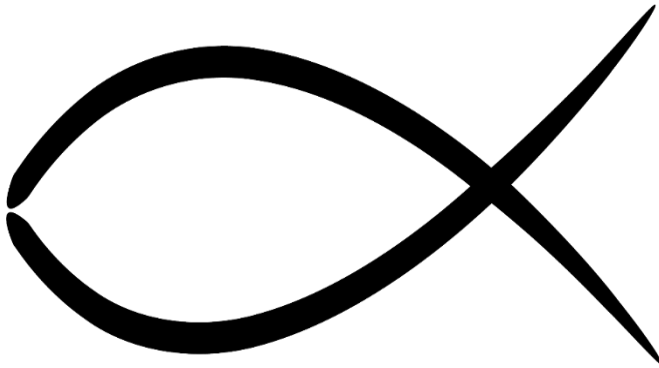
VULKAN

ZAČETNI KARTONČEK



Čeprav Rimljani verjamemo v več bogov, kot sta lahko prebrala na prejšnji točki, pa se je v našem cesarstvu razvila nova vera, kjer so verovali le v enega boga. Na tretjem kartončku vama bom predstavil krščanstvo.

Del Rimskega cesarstva je bila tudi dežela z imenom Judeja. Rimljani so jo zavzeli na silo in ljudi zasužnjili. Zato so v Judeji verjeli, da se bo na svet rodil Odrešenik in jih popeljal iz suženjstva. Tako se je začela nova vera imenovana krščanstvo. Njen začetnik je bil Jezus Kristus. Krščansko vero je Jezus širil s pomočjo svojih učencev, ki jih je imenoval apostoli. Vendar je ta vera predstavljala grožnjo za Rimsko cesarstvo. Zato je rimski upravnik Poncil Pilat obsodil Jezusa na smrt tako, da ga je križal. Jezusovo življenje je opisano v spisih, ki so razdeljeni na 4 Evangelije. Ti se imenujejo po 4 apostolih – Matej, Luka, Janez in Marko. Krščansko vero so v Rimskem cesarstvu prepovedali. Kristjani (pripadniki krščanske vere) so se med seboj prepoznali tako, da so v tla narisali ribo.



Slika prikazuje ribo, s katero so se kristjani prepoznali med seboj.

ALI VEŠ?

Tisto leto, ko se je rodil Jezus Kristus, se je začelo naše štetje. Torej, tisto leto se je štelo za leto 1. Koliko let je minilo od rojstva Jezusa Kristusa? Število preveri v knjižici rešitev.


ZAČETNI KARTONČEK



Trenutno se piše leto CCLVI. Ali znata prebrati to število? Ne? Hm, potem pa ni druge razlage kot, da smo imeli Rimljani drugačna števila kot jih poznate danes. Iz te kuverte potegnita najprej kartonček s številko 1, nato pa še s številko 2.

Rimljani so imeli svoja števila, čisto drugačna od naših. Namesto številck so pravzaprav pisali kar črke. Spodnja slika prikazuje lestvico za pretvarjanje.

RIMSKE ŠTEVILKE			
1 = I	10 = X	100 = C	1000 = M
2 = II	20 = XX	200 = CC	2000 = MM
3 = III	30 = XXX	300 = CCC	3000 = MMM
4 = IV	40 = XL	400 = CD	
5 = V	50 = L	500 = D	
6 = VI	60 = LX	600 = DC	
7 = VII	70 = LXX	700 = DCC	
8 = VIII	80 = LXXX	800 = DCCC	
9 = IX	90 = XC	900 = CM	



NALOGA:

Nujno potrebujem tvojo pomoč! Med našimi rimskimi zapisi sem zasledil neka čudna števila in račune, ki jih ne razumem. Bi mi lahko pomagal in pretvoril spodnje zapise v rimska števila? Zelo bi ti bil hvaležen! Pomagaš si lahko z lestvico za pretvarjanje. Svoje odgovore preveri v knjižici z rešitvami.

Primer: 12 = XII; 104 = CIV

8 = ____

33 = ____

88 = ____

17 = ____

51 = ____

101 = ____

25 = ____

75 = ____

4000 = ____

ZAČETNI KARTONČEK



Vsaka država ima svojo zgodbo, ki govori o tem, kako je nastala. Tudi Rimsko cesarstvo ni izjema. Dovolita, da vama preberem zgodbo o našem nastanku. Vzemita priložen list.



Nekoč je na grškem polotoku nastalo prelepo mesto, ki se je imenovalo Troja. Vendar kot vsako veliko mesto, je tudi to moralo enkrat pasti. Tako so se prebivalci Troje zatekli na različne konce sveta. Tako se je zgodilo tudi junaku Eneju. Ta je hodil po svetu in se na koncu ustavil v Italiji, kjer je ustanovil mesto Alba Longa. Mestu je vladal vse do svoje smrti, po njej pa so vodenje prevzeli njegovi potomci.

Nekega dne je na oblast prišel Enejev potomec Numitor, ki je imel sina in hči. Vendar Numitorjeva vladavina ni dolgo trajala, saj ga je s prestola vrgel lastni brat Amulij. Amulij je Numitorjevega sina ubil, hči, Rejo Silvijo, pa je poslal v svetišče boginje domačega ognjišča Veste. Ženske se v tem svetišču niso smele poročati in Amulij je mislil, da je končal bratovo potomstvo. Vendar se je v Rejo zaljubil bog vojne Mars in dobila sta dva sina – dvojčka Romula in Rema. Amulij je svojim služabnikom ukazal, da ta dva dečka vržejo v reko Tiber. Voda je dečka odnesla in ju naplavila na breg reke. Tam ju je našla volkulja, ki ju je vzela za svoja in ju hranila z lastnim mlekom.

Ko sta dečka bila dovolj stara, sta ju k sebi vzela pastir in njegova žena. Vzgajala sta ju toliko časa, da sta odrasla. Romul in Rem sta se nato vrnila v Albo Longo in Amulija vrgla s prestola in Romul je ubil Amulija. Na oblast je zopet prišel Numitor.

Po nekaj letih sta se Romul in Rem odločila ustanoviti lastno mesto. Odločila sta se, da mu bo vladal tisti, ki bo videl več ptic. Iz bližnjega griča sta opazovala ptice. Romul jih je videl šest, Rem pa dvanajst. Ker Romul ni prenesel poraza, je ubil svojega brata, mesto pa poimenoval Rim. Kot prvi kralj mu je vladal pravično do svoje smrti. Vsi naslednji kralji niso bili tako uspešni, zato se je usoda Rima kmalu spremenila.

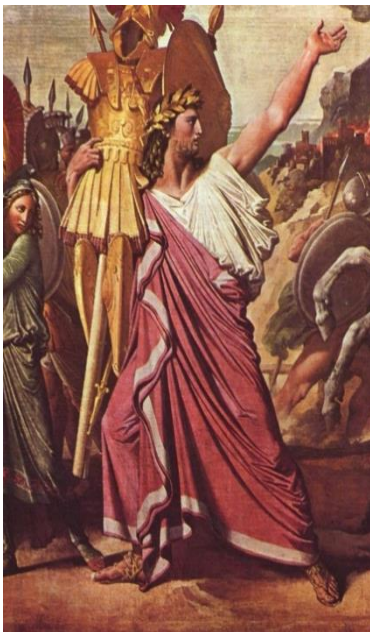


Slika prikazuje Romula in Rema, ko ju je hranila volkulja.

ZAČETNI KARTONČEK



Na prejšnji točki sta si prebrala zgodbo o nastanku. Vendar pa se naša prva država ni imenovala Rimsko cesarstvo, ampak Rimsko kraljestvo. Več o razvoju cesarstva vama bom povedal na priloženem listu papirja.



Vse se je začelo s prvim kraljem Romulom, ki ga vidita spodaj na sliki.

Romul je postavil prve zakone in običaje. Ustvaril je Rimsko kraljestvo. Za Romulom so na prestol prišli še trije kralji preden je Rimsko kraljestvo razpadlo zaradi vstaje proti zadnjemu kralju. Tako je nastala Rimska republika. Odpravili so položaj kralja in namesto njega ustanovili senat. Ta je imel glavno vlogo pri postavljanju novih zakonov. V tem obdobju so Rimljani začeli širiti svoje ozemlje. Podredili so si vso ozemlje okoli Sredozemskega morja. Osvojeno ozemlje predstavlja zelena barva na spodnji sliki.



Ko so bili na vrhuncu, se je Rimska republika preoblikovala v Rimsko cesarstvo, ki mu je zavladal prvi cesar Avgust, s pomočjo senata.

ZAČETNI KARTONČEK



Kako pa mislita, da so preživljali čas v šoli vajini vrstniki? Mislim, da kar precej drugače. Poiščita razlike tako, da najprej vzameta kartonček s številko 1, nato pa še s številko 2.

Šola v Rimskem cesarstvu ni bila obvezna, saj znanje ni bilo tako cenjeno kot danes. V šolo so lahko hodili samo fantje iz premožnih družin. Dekleta so se doma učila gospodinjskih opravil.

Pouk ni potekal v učilnici, ampak zunaj na forumu. Učenci so sedeli okoli učitelja. Učili so se v latinskem jeziku, ki je bil tudi uradni jezik Rimskega cesarstva.




Slika prikazuje en razred v Rimskem cesarstvu.

ALI VEŠ?

Vsak učenec je imel svojega sužnja. Naloga sužnja je bila, da je učenca pospremil v šolo in domov ter poskrbel, da je naredil domačo nalogo.

NALOGA:

V škatli s slikico  se skrivata dva pripomočka, ki sta bila najpomembnejša oprema učenca. Sledi navodilom na kartončku v škatli.

NAVODILO:

Vsak učenec je imel v šoli voščeno tablico in leseno pisalo, imenovano stilus. Sedaj imaš tako čast, da se za nekaj minut preleviš v učenca iz Rimskega cesarstva in pišeš na tablico. Oster konec (konica) stilusa se uporablja za pisanje, stran, ki je podobna lopatici pa za brisanje. Za začetek poskusi napisati latinski pozdrav AVE.

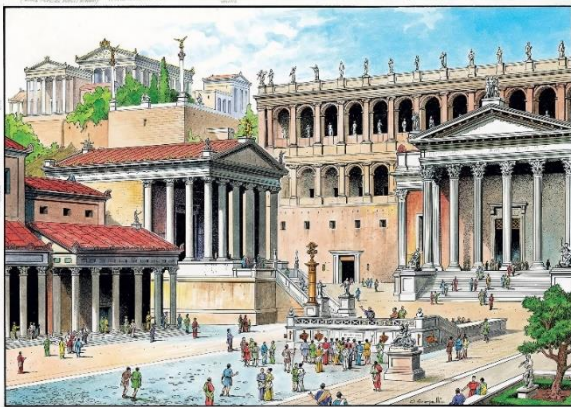
Si? Odlično! Sedaj poskusi še sam. Ko končaš, tablico in stilus pospravi nazaj v škatlo in nadaljuj potovanje.

ZAČETNI KARTONČEK



Vsako mesto ima en osrednji prostor, ki je po navadi najbolj poln ljudi. V Rimskem cesarstvu se je takemu prostoru reklo FORUM. Na kartončku imata nekaj slik, da si ga bosta lažje predstavljala.

Forum je stal v središču mesta. Bil je pravokotne oblike, okoli pa so stale pomembne stavbe (svetišča, sejne dvorane, banke...). Forum je bil prostor za javne govore, kaznovanje, gladiatorske igre, tržnice in glavni prostor za druženje. Najbolj znan forum je Forum Romanom, ki je stal v središču Rima.



Slika prikazuje forum v mestu.

ALI VEŠ?

Forum Romanum obstaja še danes, in sicer sredi mesta Rim v Italiji. Ampak je videti nekoliko drugače. Oglej si na spodnji sliki.



ZAČETNI KARTONČEK



Pozdravljena! Sem doktor Miha Primc in po poklicu sem zgodovinar. Namesto Maksimusa bom na tej točki z vama jaz, saj bomo govorili o propadu Rimskega cesarstva. Maksimus ni dočakal razpada Rimskega cesarstva in vama ne more povedati, kaj, kdaj in kako se je to zgodilo. Iz te kuverte vzemita najprej kartonček s številko 1, nato pa še kartonček s številko 2.

Kot že veliko držav prej, je tudi mogočno Rimsko cesarstvo enkrat dočakalo svoj propad. To se je zgodilo v 3. stoletju (torej okoli leta 300). Vzrokov za propad je bilo več: premalo število sužnjev, manjše število rojstev, vedno večji stroški države, huda inflacija (ki pomeni zmanjševanje vrednosti njihovega denarja), vpad drugih tujih narodov, na primer Germanov in Hunov, ki so porazili rimsko vojsko.



Slika prikazuje zadnjega cesarja, ki mu je bilo ime Romul Avgust.

ALI VEŠ?

Romula Avgusta je iz prestola vrgel germanski general. Ta je kasneje tudi ubil Romulovega očeta.

NALOGA: Rešita spodnje naloge in odgovore preverita v knjižici z rešitvami.

1. Obkrožita zaradi česa je prišlo do propada Rimskega cesarstva.

rojstev

gladiatorjev

cesarjev

sužnjev

meščanov

orožja

2. Ali je vrednost denarja narasla ali padla? Označita ob sliki s puščico.



3. S pomočjo začetnic imen ljudstev ustrezno dopišita, katera dva ljudstva sta porazila rimsko vojsko. Lahko si pomagata z prejšnjim besedilom.

G _____

in

H _____

ZAKLJUČNI KARTONČEK

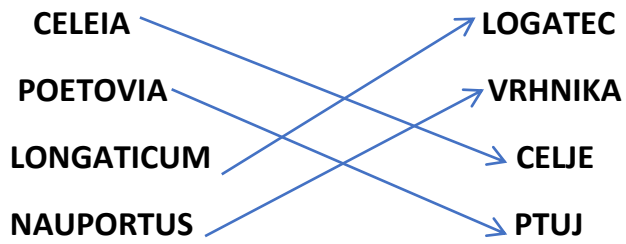


Tako! Uspelo vama je priti do konca poti, prehodila sta vso mesto. Upam, da vama je bilo tako všeč, kot je meni. Kadarkoli se lahko vrnete in spet postaneta Rimljana za nekaj časa. Prosim, da vse pripomočke pospravita nazaj na svoje mesto. Za vajino končno nalogo sem vama pripravil premetanko, s katero bosta preverila svoje znanje, ki sta ga pridobila s potovanjem po Rimskem cesarstvu. Zraven sem vama priložil tudi rešitve. Če te zanima še kaj več o Rimski Emoni, si vabljen da obiščeš spletno stran <http://www.primavoda.si/voda-v-ljubljani/rimska-emonia> kjer je prikazana animacija, kakšno je bilo življenje v Rimski Emoni, to lahko uporabiš tudi kot ponovitev naučenega. Želim vama lep dan še naprej in obilo uspeha na zgodovinski poti!

REŠITVE



1. Emona na ozemlju današnje Ljubljane.



2. Trgovina z oblačili

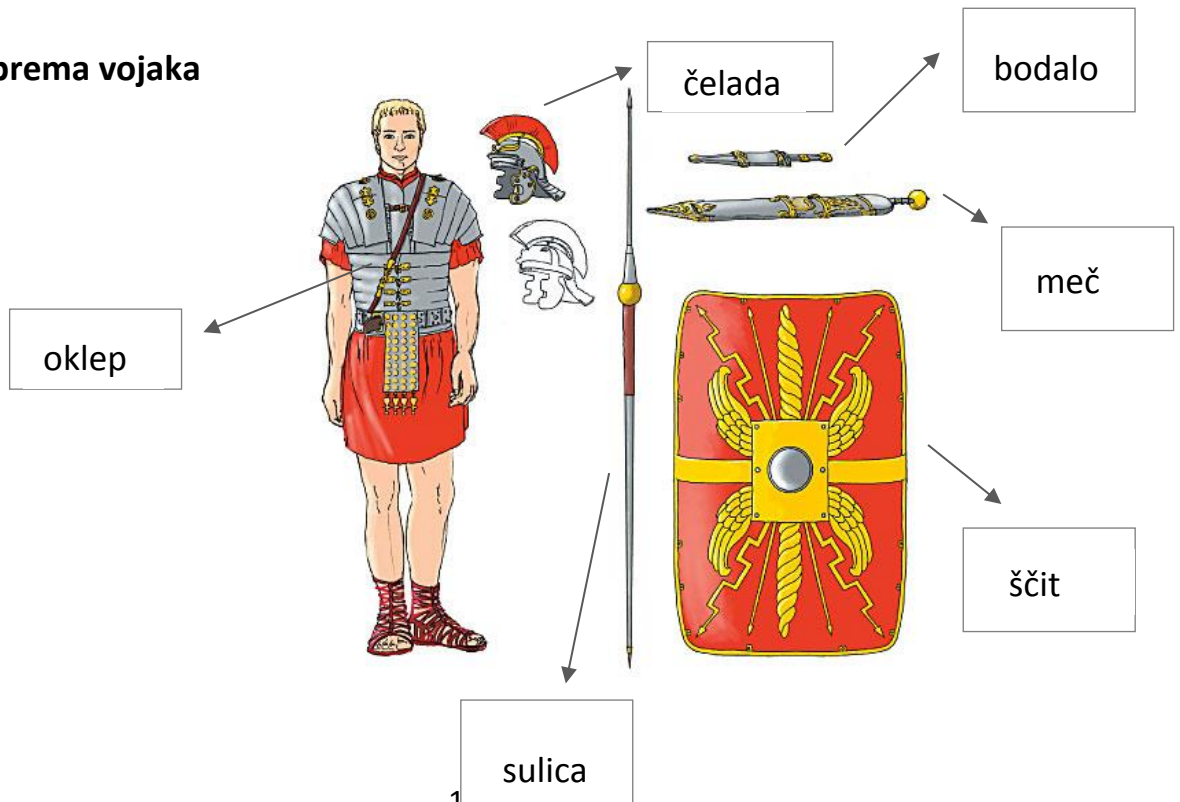
Naloga 1:



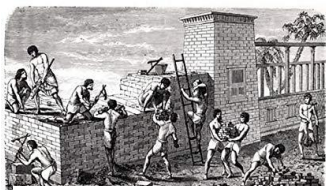
3. Vodilni moži v Rimskem cesarstvu

KONZUL	SENATOR	CESAR
2	3	1

4. Oprema vojaka



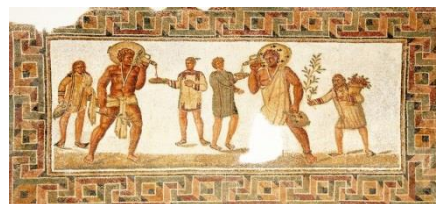
5. Sužnji



pomoč pri gradnji



kamnolomi – pomoč pri nošenju kamnov



delo na njivah in poljih

6. Rimske ceste

Grajene so bile iz kamna.

7. Krščanstvo

Tisto leto, ko se je rodil Jezus Kristus, se je začelo naše štetje. Torej, tisto leto se je štelo za leto 1. Koliko let je minilo od rojstva Jezusa Kristusa? 2019.

8. Števila

$$8 = \underline{\text{VIII}}$$

$$17 = \underline{\text{XVII}}$$

$$25 = \underline{\text{XXV}}$$

$$33 = \underline{\text{XXXIII}}$$

$$51 = \underline{\text{LI}}$$

$$75 = \underline{\text{LXXV}}$$

$$88 = \underline{\text{LXXXVIII}}$$

$$101 = \underline{\text{CI}}$$

$$4000 = \underline{\text{MMMM}}$$

9. Bogovi

NEPTUN



VESTA



DIANA



JUNONA



JUPITER



VULKAN



VENERA



MINERVA



MARS



MERKUR



10. Propad Rimskega cesarstva

NALOGA 1:

rojstev

gladiatorjev

cesarjev

sužnjev

meščanov

orožja

NALOGA 2:



NALOGA 3: Germani in Huni.

ZEMLJEVID MESTA

ZAČETEK



SKRIVNOSTI EMONE: pustolovska učna pot

Priročnik za spremljevalce

UVOD

Pouk zgodovine v osnovni šoli med drugim zajema tudi spoznavanje antične kulturne dediščine na Slovenskem. Ker so po zaslugi arheologov in zgodovinarjev v Sloveniji ohranjeni številni ostanki iz obdobja Rimljanov, imamo učitelji izvrstno priložnost, da učencem omogočimo izkustveno spoznavanje tega zgodovinskega obdobja.

Pustolovska učna pot *Skrivnosti Emone* učence popelje po ljubljanskih ulicah, kjer samostojno odkrivajo ohranjene ostanke Emone in spoznavajo zgodovino tega mesta. Celotna učna pot je zasnovana v obliki "sobe pobega", kar pomeni, da učence po učni poti vodi napeta zgodba, polna ugank, ki jih morajo učenci rešiti, če želijo napredovati do naslednje točke. Učenci med potjo na praktičen in privlačen način pridobivajo znanje o zgodovini Emone in Rimljanov na Slovenskem, razvijajo spretnosti reševanja problemov, orientacijo in sodelovanje, spoznavajo pomen ohranjanja zgodovinske dediščine, predvsem pa se odlično zabavajo.

OSNOVNE POTREBŠČINE

- priročnik za spremljevalce,
- uvodno pismo,
- torba s pripomočki:
 - knjiga s pismi (vodič po učni poti),
 - zemljevid Emone z vrisanimi postajami,
 - kompas,
 - skrinjica s ključavnico (z UV svetilko in lističem z nevidnimi navodili),
- skrinjica z zakladom.

NAVODILA ZA IZVEDBO

1. Pred pričetkom učne poti na **končni točki** skrijte **skrinjico z »zakladom«**. Končna točka je Rimski zid na Mirju (park za Šolskim centrom Ljubljana, na križišču Barjanske ceste in Mirja). Skrivališče zaklada v parku izberite sami, glede na zmožnosti vaših učencev. Pozorni bodite, da skrinjica ni vidna morebitnim mimoidočim, ki bi jo lahko predstavljali ali odnesli. Vsebino zaklada izberite po lastni presoji (predlagamo nakup vstopnic za mestni muzej ali arheološki park, čokoladne zlatnike ipd.).
2. Učence pripeljite do **začetne točke** učne poti. Začetna točka je *Spomenik žrtvam vseh vojn* na Kongresnem trgu (spomenik na zgornjem delu trga ob Slovenski cesti). Igra je namenjena skupinam do 6 učencev, zato učence po potrebi razdelite v skupine. Vsaka skupina mora imeti svojega spremljevalca. Predlagamo, da vsaka naslednja skupina učno pot začne 15 minut kasneje kot prejšnja skupina.
3. Preberite jim **navodila pred pričetkom poti**. Preverite, ali učenci navodila razumejo.

NAVODILA PRED PRIČETKOM POTI:

- vse uganke rešujte kot skupina, delo si porazdelite med seboj,

- *nikakor ne hitite, vsa pisma preberite počasi in natančno,*
- *z branjem novega pisma pričnite šele, ko rešite uganko iz prejšnjega,*
- *zelo pomembno je, da ste pazljivi na mimoidoče, še posebej pa na lastno varnost,*
- *upoštevajte prometna pravila in predpise,*
- *pazijo na mimoidoče, še posebej pa nase (promet)*
- *ob vas bo ves čas spremljevalec, ki vam bo dajal namige in skrbel za to, da se ne boste izgubili.*

4. Učencem razdelite **uvodno pismo** in **nahrbtnik z opremo**. Po prejemu nahrbtnika naj bodo učenci povsem samostojni, saj jih bodo po učni poti vodila zgodba, ki je zapisana v pismih.

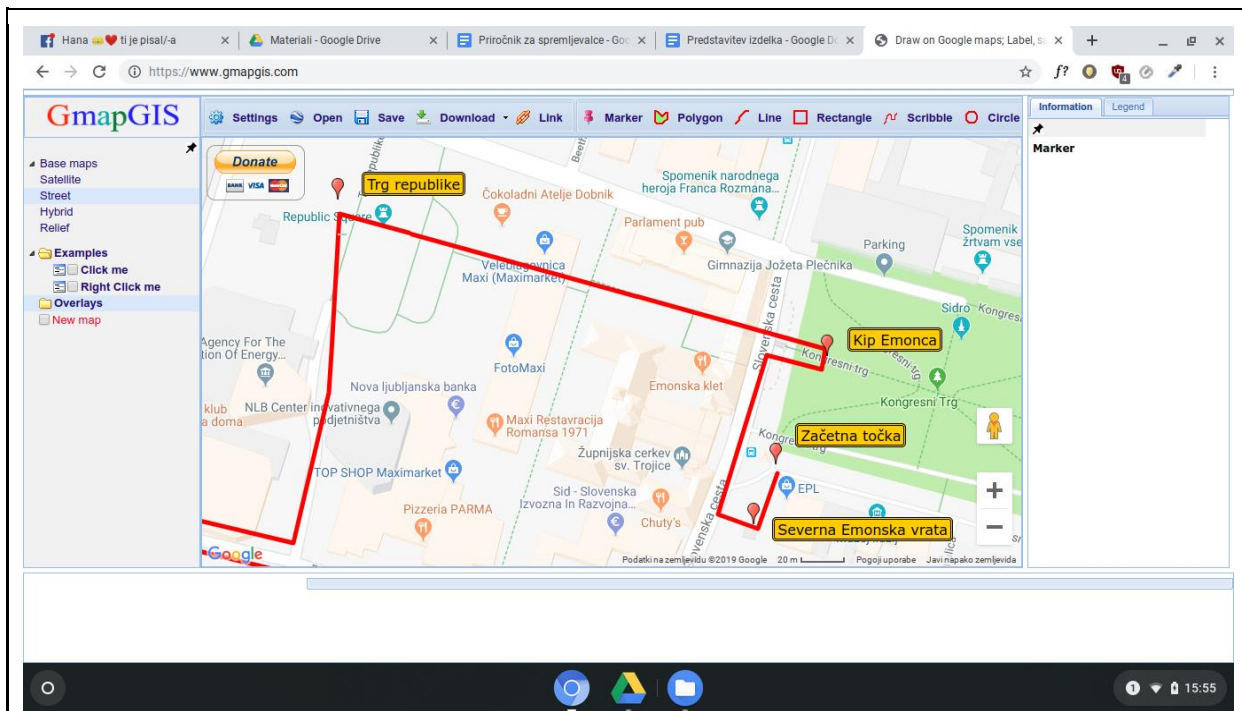
5. Vaša naloga je, da učence spremljate in opazujete ob samostojnem odkrivanju znamenitosti Emone. V kolikor opazite, da učenci hodijo v napačno smer (pomagajte si z **opisom poteka poti** in **zemljevidom poti**), jih na to opozorite in usmerite, naj ponovno preberejo uganko. Pot poteka ob prometnih cestah, zato pazite na varnost učencev.

6. Če imajo učenci pri reševanju uganke težave, jim lahko pomagata z **dodatnimi namigi**. Namigov učencem ne povejte, dokler vas za to ne zaprosijo. Pred tem jih spodbujajte, da se najprej sami potrudijo rešiti uganko.

7. Ko učenci dosežejo cilj (odkrijejo "zaklad") jim razdelite nagrado in zberite ter pospravite vse pripomočke. Učenci bodo za doseg cilja potrebovali dobro uro.

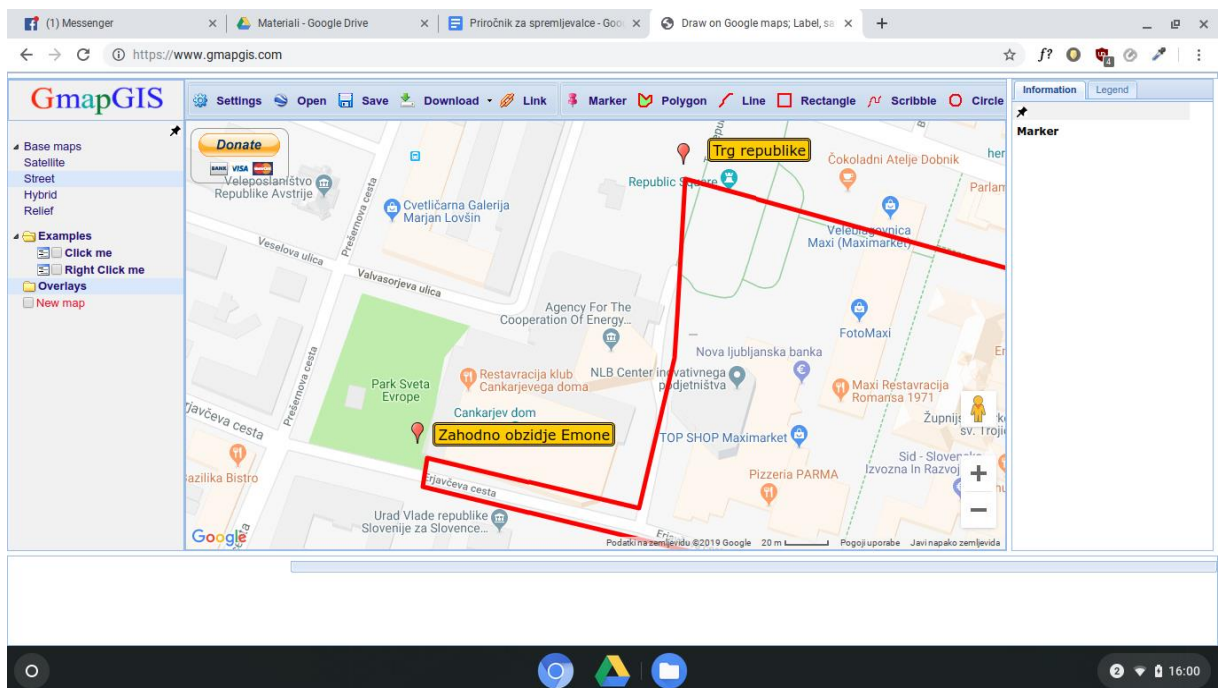
OPIS IN ZEMLJEVID POTEKA POTI

Začetna točka: Spomenik žrtvam vseh vojn (zgornji del Kongresnega trga ob Slovenski cesti)
V bližini spomenika (5 m) je stopnišče z dvigalom. Ob stopnišču je črn napis "EMONSKA VRATA". Naslednja postaja se nahaja na dnu stopnišča.
Prva postaja: Severna Emonska vrata na Kongresnem trgu
Desno od Emonskih vrat je (označen) vhod v Chopinov podhod. Med hojo po podhodu lahko učence opozorite, da se ustavijo in si ogledajo maketo in ostanke Emone. Na koncu podhoda zavijte desno v Plečnikov podhod. Kip Emonca se nahaja ob začetku podhoda v Parku Zvezda.
Druga postaja: Kip Emonca v Parku Zvezda
Pot nadaljujte skozi Plečnikov podhod, po Plečnikovem trgu, mimo Veleblagovnice Maxi. Naslednja točka se nahaja na sredini Trga republike.
Tretja postaja: Trg republike



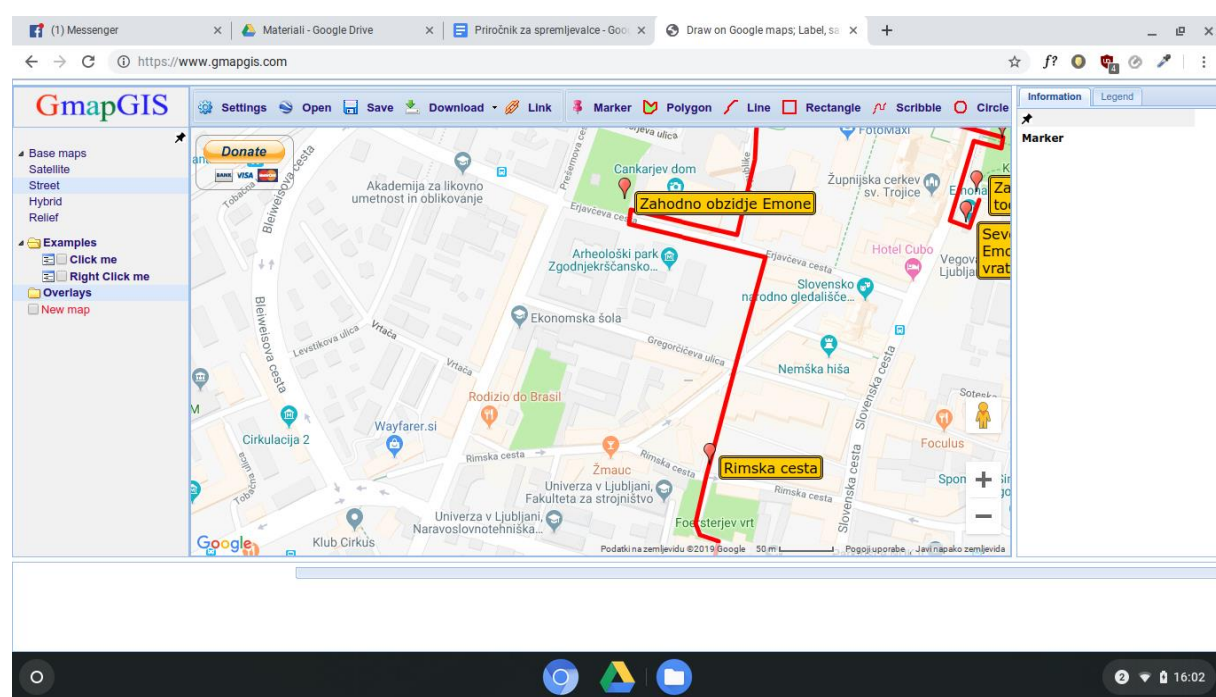
Pot do naslednje točke vodi med stolpnicama TR3 in NLB (mimo vhoda v Cankarjev dom). Ko pridete do Erjavčeve ceste zavijte desno, dokler ne pridete do parka pred Cankarjevim domom (Park Sveta Evrope). Ostanke zahodnega obzidja se nahajajo ob robu parka, med Cankarjevim domom in Predsedniško palačo.

Četrta postaja: Zahodno obzidje Emone ob Cankarjevem domu



Obrnite se proti smeri, iz katere ste prišli, in se vračajte po Erjavčevi cesti. Nadaljujte pot mimo ograjenega igrišča OŠ Majde Vrhovnik. Takoj za koncem igrišča zavijte desno v ozko ulico, ki vodi ob stanovanjskem kompleksu. Ko pridete do Igriške ulice, jo varno prečkajte in nadaljujte s hojo v isti smeri, dokler ne pridete do Foersterjevega vrta ob Rimski cesti. Naslednja postaja se nahaja pred vrati v vrt.

Peta postaja: Rimska cesta ob Foersterjevem vrtu

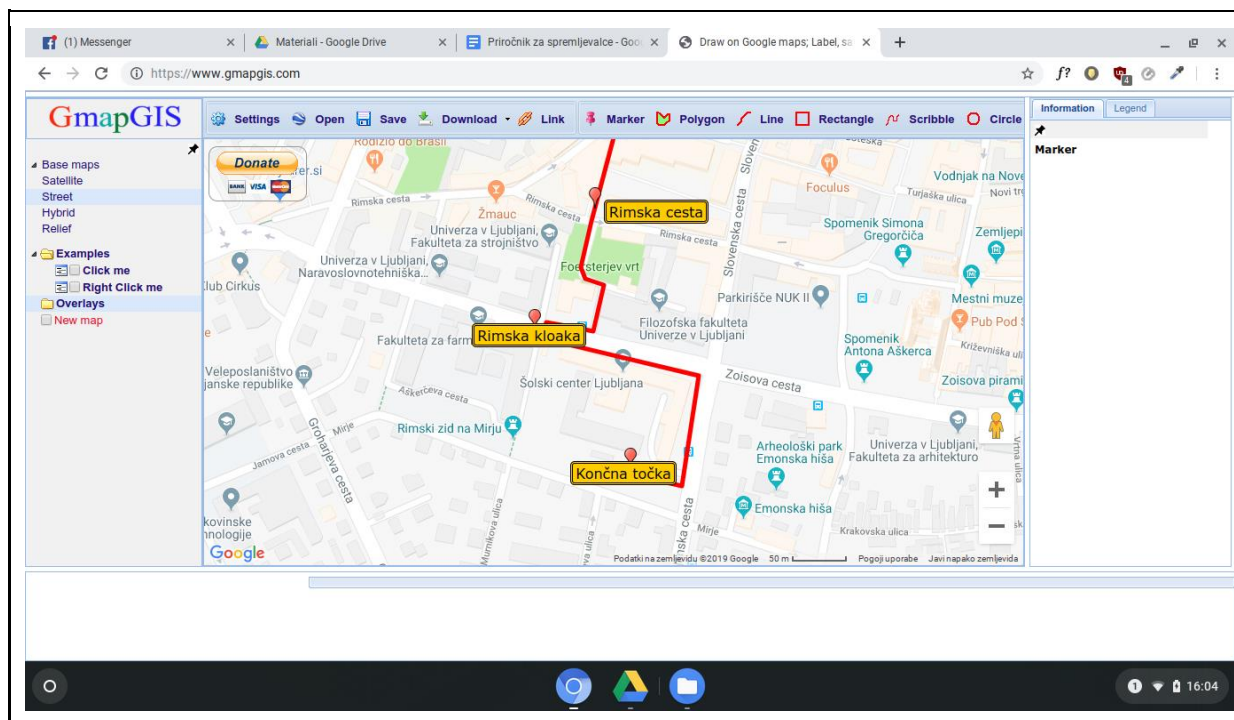


Nadaljujte pot skozi Foersterjev vrt, skozi južna vrata vrta in mimo Zdravstvenega doma za študente ter Filozofske fakultete. Ko pridete do Aškerčeve ceste zavijte desno in hodite do prvega prehoda za pešce (oddaljen je manj kot 10 metrov). Varno prečkajte Aškerčevo cesto. Rimska kloaka se nahaja v parku poleg Šolskega centra Ljubljana, levo od prehoda za pešce.

Šesta postaja: Rimska kloaka ob Aškerčevi cesti

Hodite v smeri Križank (vzhod) ob Šolskem centru Ljubljana, do križišča med Aškerčevo in Barjansko cesto. Na križišču zavijte desno in nadaljujte pot ob Barjanski cesti. Takoj za uvozom v parkirišče Šolskega centra Ljubljana boste opazili park, ki je ograjen z visoko živo mejo. V živo mejo je izrezan vhod, skozi katerega je možno vstopiti v park Rimski zid na Mirju.

Končna točka: Rimski zid na Mirju



DODATNI NAMIGI IN REŠITVE UGANK

1. KONGRESNI TRG

Uganka: Na dnu stopnišča boš našel enega izmed štirih vhodov v Emono. Naša pustolovščina se začne tam.

Namig: Razglej se okoli sebe in poišči Ljubljanski grad. Obrni se tako, da gledaš proti gradu. Cilj se skriva na tvoji desni.

2. SEVERNA VRATA EMONE

Uganka: Globoko pod zemljo so skriti stari Emonski tuneli, po katerih se včasih sprehajam. Sprehodi se skozi tunel in si medtem oglej maketo in ruševine mojega mesta. Ob koncu tunela zavij desno in hodi 20 korakov. Cilj je zlat in da ga vidiš, moraš pogledati navzgor.

Namig 1: Vhod v tunel je čisto blizu tebe.

Namig 2: Tvoj cilj je zlat kipec moškega na visokem podstavku.

3. KIP EMONCA

Uganka: Pojdi 250 korakov v smeri, v katero gleda moj kip.

Namig 1: Da dosežeš cilj, se moraš sprehoditi čez podhod.

Namig 2: Cilj je na sredini velikega trga.

4. TRG REPUBLIKE

Uganka: Razglej se okoli sebe in poišči dve visoki stolpnici. Hodi 200 korakov med

stolpnicama, dokler ne prideš do ceste. Zavij desno in hodi 130 korakov. Opaziš kaj starega in kamnitega? To je tvoj cilj.

Namig: Kamniti zid je nasproti predsedniške palače, ob Cankarjevem domu. Okrog zidu je posajena trava. Za pomoč lahko prosiš mimoidoče.

5. ZAHODNO OBZIDJE

Uganka: Ob kamnitem zidu stoji tabla, ki ti bo pomagala odkleniti ključavnico. Rešitev ti dajo besede: nekoč, vhod in stranica.

Namig: Rešitev ni v besedah, ampak v njihovem vrstnem redu. Preštej, v kateri vrstici se nahajajo besede. Ne upoštevaj naslovov!

Rešitev: Ključavnico odklene šifra 124.

Uganka: "Prazen" listič in svetilka v skrinji.

Namig 1: Si prepričan, da je listič prazen? Kako pa bi si lahko pomagal s svetilko?

Namig 2: Razmisli, kaj lahko pomenijo črke! Pri tej uganki, ti bo v pomoč kompas.

Rešitev: Na lističu so s skrivnim črnilom zapisana navodila za pot do naslednje postaje. Navodila bodo vidna, če nanje posvetite z UV svetilko. Črke za simbolom korakov pomenijo smeri neba.

6. RIMSKA CESTA

Uganka: Razglej se naokoli in poišči rdeč smerokaz. Pojdi v smeri, ki jo kaže tretja puščica od zgoraj navzdol, dokler ne prideš do ceste. Varno prečkaj cesto in stal boš pred ciljem.

Namig 1: Pot te bo peljala skozi park.

Namig 2: Cilj so veliki kamni sredi travnika.

7. RIMSKA KLOAKA

Uganka: Število korakov zapisano v šifrah.

Namig: Cilj je velik in podolgovat park.

Rešitev: 170 korakov vzhodno, 125 korakov južno. Skica simbolizira vhod v park skozi živo mejo.

PRILAGODITVE ZA OPP

UČENCI Z MOTNJAMI V DUŠEVNEM RAZVOJU

Učna pot je vsebinsko in zahtevnostno prilagojena za učence tretjega vzgojno- izobraževalnega obdobja prilagojenega programa z nižjim izobrazbenim standardom. Učno pot je možno izvesti tudi z učenci posebnega programa, vendar bodo ti (predvidoma) potrebovali več usmerjanja in pomoči, še posebej pri peti in sedmi postaji, ki zahtevata dobro razvito sposobnost reševanja problemov. Priporočljivo je tudi, da učitelj pred izvedbo poenostavi in skrajša besedilo (zamenja zahtevnejše besede in izpusti manj pomembna dejstva) ter ga pretvori v lahko berljivo obliko.

GIBALNO OVIRANI UČENCI

Učna pot je v celoti dostopna za gibalno ovirane učence. Chopinov podhod je dostopen s pomočjo dvigala, Plečnikov in Trg republike pa preko tlakovanih klančin. Ostali deli poti so ravni, zato osebe z invalidnostjo pri dostopanju ne bodo imele težav. Zaradi dolžine je pot manj priporočljiva za osebe, ki imajo težave s hojo ali potiskanjem vozička na daljše razdalje. Pri teh osebah se priporoča upoštevanje prilagoditev (osebni spremljevalec) ali uporaba pripomočkov (električni voziček ali skuter). V primeru gibalno oviranih učencev lahko namesto korakov kot mersko enoto za dolžino uporabimo metre.

GLUHI IN NAGLUŠNI UČENCI IN UČENCI Z GOVORNO-JEZIKOVNIMI MOTNJAMI

Vodič po učni poti je v celoti podan v pisni obliki in zato primeren za učence z gluhoto, naglušnostjo ali GJM. Priporočljivo je, da učence na poti spremlja učitelj, ki obvlada znakovni jezik ali nadomestno komunikacijo, da lahko učencem na njim razumljiv način poda uvodna navodila, namige in napotke.

SLEPI IN SLABOVIDNI UČENCI

Učna pot *Skrivnosti Emona* je zastavljena na način, ki je manj primeren za učence s težjo ali popolno okvaro vidne funkcije. Ti učenci bi imeli večje težave pri reševanju vidnih ugank in orientaciji po mestu ter bi zato potrebovali povsem drugače strukturirano učno pot. Priporočamo, da se z učenci kljub temu sprehodite po učni poti in jim s pomočjo opisovanja in taktilnega raziskovanja omogočite, da doživijo antično Emono.

UČENCI S PPPU

V primeru učencev z bralnimi težavami se priporoča, da namesto branja vsa navodila, pisma in uganke prebere spremljevalec. Učenci bodo morda potrebovali dodatno pomoč pri peti in sedmi postaji, ki zahtevata štetje vrstic in dešifriranje števil. Učenci s težavami na področju števil in štetja, bodo morda potrebovali pomoč pri štetju korakov. Učencem z drugimi vrstami težav naj spremljevalec nudi individualizirano pomoč, glede na njihove specifične potrebe.

DOLGOTRAJNO BOLNI UČENCI, UČENCI S ČUSTVENO-VEDENJSKIMI MOTNJAMI IN UČENCI Z MOTNJO AVTISTIČNEGA SPEKTRA

Primernost poti za te učence je odvisna od specifičnosti bolezni ali stanja. V splošnem se priporoča uporaba dodatnega spremljevalca.