



eMapps.com

(Motivating Active Participation of Primary Schoolchildren in Digital Online Technologies for Creative Opportunities through Multimedia)

z igro in novimi tehnologijami do učenja

Mirsad Skorupan, mirsad.skorupan@guest.arnes.si, OŠ Ledina, Bolnišnična šola
Ana Dobovičnik, ana.dobovicnik@guest.arnes.si, OŠ Ledina, Bolnišnična šola
Mag. Marko Papić, marko.papic@ltfe.org, Uni. v Ljubljani, Fakulteta za elektrotehniko

eMapps.com

- **Mednarodni projekt** šestega okvirnega programa EU.

-  **30 mesecev:** oktober 2005 - marec 2008

- **VIZ institucije iz osmih držav:**

Litva, Latvija, Estonija, Poljska, Češka, Slovaška,
Madžarska, Slovenija

+ tehnična podpora: Velika Britanija, Španija



- **Slovenija:**



Univerza v Ljubljani, Fakulteta za elektrotehniko
OŠ Ledina, Bolnišnična šola, Ljubljana
OŠ Škofije, Škofije

Cilji projekta eMapps

- Razviti **izobraževalne, interaktivne igre** za otroke v starosti **9 – 12 let**,
- vpeljati **mobilno e-izobraževanje**,
- uporaba **interaktivnega zemljevida** in sodobne **informativno komunikacijske tehnologije**,
- ustvariti **“šolo brez zidov”**,
- ustvariti **“živi otroški zemljevid Evrope”**,
- vpeljati **integracijo** igre v **učni načrt**.



Razvoj iger za uporabo pri pouku

- **Interaktivne, multimedijske in privlačne vsebine,**
- izobraževalne igre morajo biti **merljive**, znanje igralcev se mora potrditi,
- **učitelji** sestavijo **scenarij** za učno igro,
- **tehnični partnerji** pomagajo z izkušnjami na tem področju.



Težave na poti ustvarjanja igre v izobraževalne namene

- vključitev igre v **izobraževalni sistem**,
- **priznavanje igre** v izobraževalnem sistemu,
- premik **učenja** iz učilnice v učenčevo **življenjsko okolje**, tudi virtualno,
- **integracija** dveh različnih področij: igranje in učenje.

Interaktivna igra, www.emapps.com

- interaktivni zemljevid



- uporaba sodobne IKT:



Internet

, mobilni telefoni



, digitalni

fotoaparati



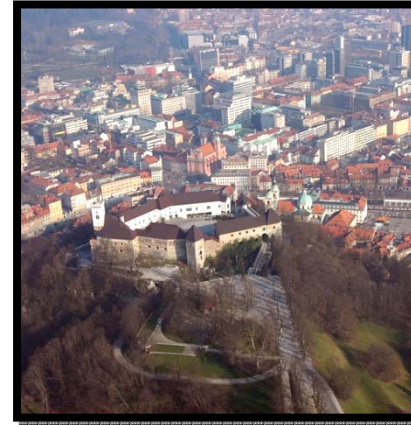
in kamere, GPS aparati



Igra »Ljubljanski zaklad«



Igra »Ljubljanski zaklad«



- računalniška igra z **virtualnim zemljevidom Ljubljane**,
- učenci s pomočjo GPS in zemljepisnih koordinat iščejo **skriti zaklad**,
- spoznavajo se s **kulturnimi in zgodovinskimi znamenitostmi** našega glavnega mesta.

1. Računalniška igra z virtualnim zemljevidom Ljubljane.
2. Premikanje s pomočjo zemljepisnih koordinat.
3. Podpora sodobne informacijske tehnologije: mobilni telefon, internet, digitalni fotoaparatus, kamera, GPS aparat.
4. Išče se skriti zaklad.
5. Seznanjanje z različnimi nalogami, ki vsebujejo geografske, zgodovinske, matematične in literarne izzive.
6. Naloge sovpadajo z učnim načrtom devetletke.
7. Spoznavanje kulturnih znamenitosti Ljubljane.

eMapps.com

Hvala za pozornost!