



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 2. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: INTERAKTIVNA SPLETNA GRADIVA ZA UČENJE ŠPORTNIH PRVIN V ŠPORTNOVZGOJNEM PROCESU

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo:**

01 - Izobraževalne znanosti in izobraževanje učiteljev

2. V sodelovanju z:

Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta
Data Art, informacijski inženiring, d. o. o.
Zavod za šport Republike Slovenije Planica

3. Besedilo:

- **Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta**

Problem, ki se je reševal tekom projekta je bil večplasten, sestavljen. Podjetje Data Art je skozi projekt pridobilo nova znanja o vodenju in poteku vzgojno-izobraževalnega procesa, na podlagi česar so skupaj s študenti lahko pripravili orodja za vodenje prediktivnih analitik na VI področju, konkretno ob pripravi in nadaljnji uporabi spletne strani. Drug problem, ki smo ga reševali tekom projekta, je bil postavitve spletne strani, s katero smo pridobili pomemben pripomoček za poučevanje športnih vsebin v prvih dveh triletjih osnovne šole.

- **Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta**

Udeleženci projekta smo pripravili izvedbeni načrt dela. Najprej smo zbrali podatke o že obstoječih spletnih straneh, ki bi lahko bile v pomoč pri poučevanju predmeta šport, jih analizirali z vidika vsebinske in tehnične primernosti ter na podlagi tega izbrali ustrezno platformo. Nato smo pripravili načrt celostne podobe spletne strani, pripravili scenarije za snemanje in posneli izbrane metodične postopke nekaterih športnih prvin. Oblikovali smo spletno stran in jo opremili z ustreznimi pripomočki, ki omogočajo zbiranje podatkov o navadah uporabnikov spletne strani (kdaj, kako pogosto, na katerih straneh se uporabniki zadržujejo). Spletno stran smo tudi vsebinsko opremili in jo tako posredovali v javnost.

- **Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti**

Študenti so pridobili nova znanja s področja prediktivnih analitik (pridobivanje podatkov o navadah uporabnikov, ki jih uporabljamo za razvijanje in izboljšavo spletne strani) in nova znanja s področja poučevanja predmeta šport. Podjetje Data Art je na podlagi sodelovanja v projektu pridobilo nova znanja o delovanju šolskega sistema, ki jih bo lahko uporabilo pri razvoju prediktivnih analitik na tem področju. Zavod za šport Republike Slovenije Planica bo spletno stran uporabljal za večjo vključenost razrednih učiteljev v primarno dejavnost Zavoda (vključevanje otrok in mladine v interesne in kakovostne programe športa). Pripravljena spletna stran je na voljo tako učiteljem, ki poučujejo šport v prvem in drugem triletju osnovne šole, kot tudi trenerjem v klubih in društvih. Spletno stran lahko uporabljajo tudi učenci, saj so metodični postopki prikazani na enostaven

način. Rezultati projekta na eni strani prispevajo k širitvi uporabnosti prediktivnih analitik na področje, ki je bilo do sedaj manj zastopano, na drugi strani pa povečati kakovost vzgojno-izobraževalnega dela na področju športa v šolah.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).