



## Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 1. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: *Ključ za določevanje kamnin kot učni  
pripomoček v formalnem in neformalnem izobraževanju*

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovu (neustrezno področje izbršite):

- 0 - Splošne izobraževalne aktivnosti/izidi
- 1 - Izobraževalne vede in izobraževanje učiteljev
- 2 - Umetnost in humanistika
- 3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede
- 4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo**
- 5 - Tehnika, proizvodne tehnologije in gradbeništvo
- 6 - Kmetijstvo, gozdarstvo, ribištvo, veterinarstvo
- 7 - Zdravstvo in sociala
- 8 - Storitve
- 9 - Neopredeljeno po širokem področju

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

Univerza v Ljubljani, Naravoslovnotehniška fakulteta

### 3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Potreba po vključevanju dodatnih interaktivnih pripomočkov v poučevanje in učenje se v zadnjem času vse pogosteje izpostavlja. Z razvojem informacijskih in komunikacijskih tehnologij so se možnosti o izdelavi privlačnejših učnih orodij še povečale. Izziv projekta **StoneKey** je bil izdelati interaktivni kamninski določevalni ključ (aplikacija **KamenCheck**), ki bi kot interaktivni pripomoček in e-izobraževalno gradivo prispeval k izboljšanju kvalitete poučevanja geoloških vsebin v okviru naravoslovnih predmetov v formalnem šolskem sistemu in tudi neformalnem izobraževanju.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Aktivnosti na projektu so v osnovi potekale v treh delovnih skupinah: študenti geologije so izdelali strokovne vsebine, študenti Grafičnih in interaktivnih komunikacij zasnovali in oblikovali grafično podobo, študenti Elektrotehnike in Multimedije pa so poskrbeli za tehnični razvoj aplikacije. Skupine so tekom izdelave aplikacije ves čas delovale interdisciplinarno, saj je bilo usklajevanje potreb in možnosti med strokami ključnega pomena za uspešno zaključen projekt. Pomemben del je predstavljalo tudi testiranje delnih verzij aplikacije na ciljni publiki, saj smo na podlagi povratnih informacij lahko razvili in oblikovali še bolj uporabno učno orodje.

Mobilna aplikacija za Android naprave KamenCheck je izdelana kot uporaben interaktivni učni pripomoček, ki ga učitelji lahko neposredno vključujejo v učni proces. Vsebine so zasnovane na podlagi analiz veljavnih nacionalnih učnih načrtov, dodatno smiselno nadgrajene in prilagojene potrebam učiteljev in učencev. Poleg tega je orodje uporabno in prosto dostopno tudi splošni javnosti.

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

Rezultat projekta je aplikacija KamenCheck, določevalni kamninski ključ, ki je izdelana za Android naprave. Glede na predvidene cilje in rezultate uporabniške izkušnje, je aplikacija neposredno uporabna kot dodaten interaktivni učni pripomoček za poučevanje geoloških vsebin. Ob pravilni uporabi lahko pomembno prispeva k izboljšanju kvalitete poučevanja v okviru naravoslovnih predmetov v formalnem šolskem sistemu. Vsebine so namreč zasnovane na podlagi veljavnih nacionalnih učnih načrtov, smiselno nadgrajene in prilagojene potrebam učiteljev in učencev. Tovrstni učni pripomočki so za uporabo bolj zanimivi, inovativni, predvsem pa združujejo možnost interaktivnega učenja tako v učilnici kot v naravi. Ker je aplikacija prosto dostopna, je dostopna tudi ostalim družbenim organizacijam v neformalnem izobraževanju in širši javnosti.

Projekt je ponudil interdisciplinarno sodelovanje zelo različnih strok, izmenjavo znanj ter povezovanje med izobraževalnimi inštitucijami in trgom dela (podjetjem). Razvoj aplikacije je tako omogočil testiranje in uporabo izbranih novih tehnologij na specifičnih vsebinah. Prav na tem področju nadgradnja aplikacije (npr. tehnologije navidezne resničnosti, elementi igrifikacije) predstavlja tudi še velik potencial.

#### 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.).