

N A Č R T P R O J E K T A : D I G I T A L N A Z G O D B A

Naslov digitalne zgodbe: Žoga, kje si?

Avtorja/i: Tilen Čebilj, Blažka Hribar, Ema Herlec

Predmet/i: Spoznavanje okolja

Druga predmetna področja, ki jih lahko povežemo (področje in kratka utemeljitev): Družba (spoznavanje in uporaba različnih veščin komunikacije in sodelovanja, prepoznavanje odgovornosti do lastnine).

Kompetence 21-tega stoletja
(kratko opišite, katere kompetence boste **vi razvijali** pri načrtovanju in izdelavi digitalne zgodbe)

Informacije
Ponovitev naravoslovnih in družboslovnih pojmov, pridobivanje informacij iz različnih virov

Varnost
Zavedanje in ozaveščanje o varni uporabi interneta, upoštevanje avtorskih pravic

Komunikacija
Spoznavanje idej ostalih članov skupine in njihovega razmišljanja, uspešno sodelovanje v skupini

Reševanje problemov
Prilagajanje, poslušanje in upoštevanje drug drugega, ob konfliktu izvedemo glasovanje

Ustvarjanje vsebin
Spoznavanje z novimi programi za urejanje virov, prikazati vsebine na zanimiv način, spoznavanje filmskega jezika in opreme

Drugo
Ustvarjanje novih prijateljskih odnosov

Povzetek digitalne zgodbe
(kratko zapišite digitalne zgodbe: tema, problem in izziv, namen oz cilj/i, vloga učencev, vloga učitelja/ev, oblike dela)

Otrok, se vrne domov iz šole in kmalu ugotovi, da je izgubil svojo najljubšo žogo. Svojo izgubo potoži sestri in skupaj se odpravita iskat žogo. S sestro gresta nazaj do šole po poti, po kateri je otrok prišel domov iz šole. Raziskujeta tudi okolico šole, kjer bi lahko izgubil žogo.

Otroci se skozi digitalno zgodbo naučijo, kako se orientirati glede na znane objekte v okolici šole in na poti do nje.

Učitelj uvede učence v video, nato skupaj pogledajo video in ga komentirajo.

N A Č R T P R O J E K T A : D I G I T A L N A Z G O D B A

Ciljna publika (razred, starost, prilagoditve)

Učenci drugega razred (7/8 let), primerno tudi za prvi in tretji razred osnovne šole.
V digitalni zgodbi bomo uporabljali enostavne besede, razumljivo razlago, slikovito prikazovanje, preprosto zgodbo in glavna oseba zgodbe bo vrstnik otrok, katerim je digitalna zgodba tudi namenjena.

Didaktične etape (uvodni del: uvajanje ali pripravljajanje, osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali vadenje, zaključni del: urjenje, ponavljanje, preverjanje) - umestite

Uvajanje, obravnavanje nove učne snovi

Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu (kratko opišite)

Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki ...):
Računalnik, telefon, zvočnik, slušalke, fotoaparati, tablica

Programska oprema:
Moviemaker/iMovie ali katera druga programska oprema, ki jo še ne poznamo in bo priporočena s strani asistentke.

Drugo:
Papir, pisala.

T E R M I N S K I P L A N I N Č A S O V N A Z A H T E V N O S T

| Faza (idejno snovanje, načrtovanje, slikanje, snemanje ...) | Terminski plan realizacije | Predvidena časovna zahtevnost (št. ur) |
|---|----------------------------|--|
| Idejno načrtovanje | Do 16. 3. 2018 | 3h |
| Načrtovanje | Do sredine aprila | 5h |
| Snemanje | Konec aprila, začetek maja | 8h |
| Montiranje | Maj | 15h |
| Zaključno urejanje | Maj | 2h |

| | |
|---|--|
| Metode reflektiranja (kako boste spremljali potek vašega dela) | Dnevnik dela <div style="text-align: center;">DA</div> |
| | Diskusija <div style="text-align: center;">DA</div> |
| | Drugo (napiši) |