

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:
Samovo potovanje v šolo?

Avtorja/i:
Dragana Despot, Hana Cilenšek

Predmet/i: Spoznavanje okolja

Druga predmetna področja, ki jih lahko povežemo (področje in kratka utemeljitev): /

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

Informacije

1.1 Brskanje, iskanje in izbira podatkov, informacij in digitalnih vsebin – uporabljali bova različne vire, kjer bova pridobili potrebne informacije ali podatke. Spet bova uporabili splet, če se bodo pojavili problemi.

Varnost

4.1 Varovanje naprav – skušali bova upoštevati avtorske pravice, prav tako pa bili pozorni, da vso gradivo ustrezno shranjujemo.

Komunikacija

2.1 Sporazumevanje z uporabo digitalnih tehnologij- Sporazumevali se bova preko Facebooka (Messenger).

2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij - sodelovali bova preko Facebooka, Google Drive... Tako si bova lahko izmenjali vse potrebne datoteke za najino zgodbo.

Reševanje problemov

5.1 Reševanje tehničnih težav- če bova imeli kakšno težavo, jo bova skušali skupaj rešiti ali za pomoč prosili koga drugega. Po spletu bova poiskali nasvete “how to”, če nama kaj ne bo uspelo.

5.3 Ustvarjalna uporaba digitalnih tehnologij- potrudili se bova, da bova čim bolj ustvarjalni in da bova izkoristili čim več tehnologij za izdelavo najine digitalne zgodbe.

Ustvarjanje vsebin

3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin- potrebno bo znati umestiti različne vsebine v digitalno zgodbo

3.3 Avtorske pravice in licence – upoštevali bova avtorske pravice in licence, saj so nekateri podatki lahko zaščiteni s strani avtorjev.

Drugo

<p>Povzetek digitalne zgodbe (kratko zapišite digitalne zgodbe: tema, problem in izziv, namen oz cilj/i, vloga učencev, vloga učitelja/ev, oblike dela)</p>	<p>Najina digitalna zgodba bo govorila o igrači (najverjetneje medvedku – verjetno ime Samo), preko katere bodo otroci spoznavali okolico šole in pot v šolo. Igrača bo »nadomeščala« otroka. »Igrača bo tako kot otrok morala v šolo, vendar bo zraven še posebej pozorna, kaj je okoli šole in kaj vse lahko spremlja pot v šolo (stavbe, promet, drevesa, rastline, vode...)«.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema: pot v šolo, okolica šole (spoznava drevesa, različne rastline, vode. V šoli vsak dan sreča svoje vrstnike. Na poti v šolo spozna, da obstajajo številna prevozna sredstva, da mora upoštevati pravila za varnost v prometu. Opazi bloke pa tudi hiše.) - Problem/izziv: spozna, kako varno in učinkovito priti v šolo ter spozna, da lahko opazi ogromno »stvari« na poti v šolo, če je le dovolj pozoren. - Namen/cilji: otroci spoznajo prometne znake, upoštevajo semaforje, prehode za pešce - Vloga učencev: aktivno poslušati in spremljati dogajanje v zgodbi - Vloga učitelja: učence spodbudi k ogledu DZ, potem se z njimi pogovori o temi - Oblike dela: individualno delo (DZ), skupinsko (pogovor)
<h2>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</h2>	
<p>Ciljna publika (razred, starost, prilagoditve)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - razred: 1. razred - starost: 6 let - prilagoditve: več slikovnega materiala, manj besedila, saj še niso večji pri branju. Za glavno vlogo bova uporabili igračo, saj so lahko tudi igrače didaktični pripomočki, preko katere se lahko otroci naučijo marsikaj.
<p>Didaktične etape (uvodni del: uvajanje ali pripravljajanje, osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali vadenje, zaključni del: urjenje, ponavljanje, preverjanje) - umestite</p>	<p>Uvodni del: učenec spozna, kdo ponazarja glavno vlogo v zgodbi in kaj ta ponazarja. Osrednji del: skupaj »odpotujejo v šolo« pri čemer spoznavajo okolico, promet, rastline, stavbe, vode... Zaključni del: pogovor z učiteljem (Kako ti potuješ v šolo? Katere nevarnosti so? Ali upoštevaš predpisana pravila za varnost v prometu?)</p>
<p>Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu (kratko opišite)</p>	<p>Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki ...): telefon ali tablica, računalnik, zvočniki (za predvajanje zgodbe z zvokom)...</p> <hr/> <p>Programska oprema: Movie maker ali Imovie,...</p>

	Drugo: Dostop do interneta

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 snovanje: načrt DZ	8. 3. 2018-15.3.2018	5 h
Scenarij in načrtovanje izvedbe	Konec marca, april	5 h
Priprava na snemanje	Sredina aprila	3 h
Snemanje	Konec aprila, začetek maja	10 h
Montaža, popravki, izboljšave	Sredina maja – 25.5.2018	20 h
Metode reflektiranja (kako boste spremljali potek vašega dela)	Dnevnik dela <u>DA</u>	
	Diskusija <u>DA</u> NE	
	Drugo (napiši)	