

# NAČRT PROJEKTA: DIGITALNA ZGODBA

**Naslov digitalne zgodbe: Z glavo v šolo**

**Avtorja/i:** Urša Kerč, Teja Glavan, Vesna Jamnik

**Predmet/i:** Spoznavanje okolja

**Druga predmetna področja, ki jih lahko povežemo** (področje in kratka utemeljitev): Slovenščina (prometni znaki),

**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:** za iskanje informacij bomo uporabljale različne iskalnike. Ob tem bomo znale uporabljati različne filtre (npr. samo za slike in samo za video). Za razvrščanje informacij bomo uporabljale datoteke mape.

Varnost: **4.1 Varovanje naprav:** Zavedamo se (ne)varnosti na spletu. Zato bomo zaščitile svoje naprave (npr. uporaba antivirusnih programov, uporaba gesel). **4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti:** Poskrbele bomo za našo zasebnost ter za zasebnost vsakega lika, ki bo nastopal v naši zgodbi.  
**4.4 Varovanje okolja:** Ko bomo v naravi bomo seveda lepo ravnale z njo in jo ne bomo ogrožale saj se zavedamo kako pomembno je, da se trudimo da naše okolje še izboljšamo.

Komunikacija: **2.1 Sporazumevanje z uporabo digitalnih tehnologij:** s pomočjo komunikacijskih orodji (npr. Facebook, Gmail) se bomo dogovarjale za izvajanje projektne naloge in si izmenjavale mnenja, **2.2 Deljenje z uporabo digitalnih tehnologij:** Tekom ustvarjanje digitalne naloge si bomo pošiljale datoteke, videoposnetke in slike. **2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij:** Sodelovale bomo preko elektronske pošte in facebooka, saj nam omogočata lahko komunikacijo in sodelovanje.  
**2.5 Spletni bonton**

Reševanje problemov: **5.1 Reševanje tehničnih težav:** Naučile se bomo ciljano vprašati za pomoč in podporo, če se pojavi tehnična težava ali če imamo probleme pri uporabi nove naprave, programa ali aplikacije. Poznale bomo nekaj rešitev za odpravo tehničnih težav npr. zapreti program, ponovno zagnati računalnik...

Ustvarjanje vsebin: **3.1 Razvoj digitalnih vsebin:** tekom ustvarjanja digitalne zgodbe se bomo naučile informacije vključiti v zgodbo, ki jo bomo posnele v okolici šole. **3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin:** Kasneje

Drugo

	bomo s pomočjo programske opreme video posnetke združile v zgodbo.	
<b>Povzetek digitalne zgodbe</b> (kratko zapišite digitalne zgodbe: tema, problem in izziv, namen oz cilj/i, vloga učencev, vloga učitelja/ev, oblike dela)	<p>Naša digitalna zgodba po prikazani skozi otrokove oči. Odpravil se bo v šolo in po poti spoznaval svet, ki ga obdaja, prometne znake, naravo, zgradbe... Ves čas pa ga bo po poti spremljal "junak", ki mu bo v pomoč pri njegovih vprašanjih in pomislekih. Pojavil se bo takrat, ko bo otrok prišel do neke nepoznane stvari ter mu bo vse obrasložil.</p> <p>Tema: spoznavanje prometnih znakov in pravil v prometu ter opazovanje rastlin, ki se pojavijo na poti v šolo.  Problem in izziv: Seznanjenje z različnimi nevarnostmi v prometu in soočenje z le-temi.  Namen oz. cilj/i: večja pozornost in posledično varnost v prometu, spoznavanje rastlin in prometnih znakov  Vloga učencev: Sodelovanje, učenje in pridobivanje novih informacij  Vloga učiteljev: posredujejo informacije o prometu  Oblike dela: frontalno in individualno</p>	
<b>NAČRT PROJEKTA: DIGITALNA ZGODBA</b>		
<b>Ciljna publika</b> (razred, starost, prilagoditve)	Učenci 1. razreda (6 do 7 let), Prilagoditve: brez besedilnih napisov, govornjena navodila, poenostavljena pravila v prometu, prikazovanje enostavnejših raslin, ki so poznane učencem.	
<b>Didaktične etape</b> (uvodni del: uvajanje ali pripravljajanje, osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali vadenje, zaključni del: urjenje, ponavljanje, preverjanje) - umestite	<p><b>OBRAVNAVANJE NOVE UČNE SNOVI:</b> učenec zna naštet in prepoznati različne prometne znake, pozna pravila v prometu, zna naštet rastline, ki se pojavijo ob poti v šolo. Učenci se bodo prvič podrobneje seznanili s prometom in nevarnostjo. Naučili se bodo pravilnega obnašanja v prometu in tako bomo zagotovile večjo varnost in pozornost.</p> <p><b>PONAVLJANJE:</b> Učenci bodo odgovarjali na vprašanja, ki jih bo zastavljal naš junak.</p>	

<b>Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu</b> (kratko opišite)	Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki ...): Računalnik, projektor, zvočniki. Na računalniku bomo odprle svojo digitalno zgodbo, ki jo bomo s pomočjo projektorja projecirale na tablo. Ker bo v našo zgodbo vključen zvok, potrebujemo še zvočnike.
	Programska oprema: Movie maker, slikar, urejevalnik fotografij
	Drugo:

## TERMINSKI PLAN IN ČASOVNA ZAHTEVNOST

Faza (idejno snovanje, načrtovanje, slikanje, snemanje ...)	Terminski plan realizacije	Predvidena časovna zahtevnost (št. ur)
Ideja, načrt	Marec	5
Scenarij	Marec, april	8
Snemanje	April	10
Montaža	April, maj	10
Popravki	Maj, junij	5
<b>Metode reflektiranja</b> (kako boste spremljali potek vašega dela)	Dnevnik dela <span style="float: right;">DA</span>	
	Diskusija <span style="float: right;"><u>DA</u>            NE</span>	
	Drugo (napiši)	