

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: Erik se izgubi

Avtorja/i: Mojca Zaviršek
Kristina Grandovec

Predmet/i: spoznavanje okolja

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

SLOVENŠČINA – ker gre za zgodbo, v njej učenci prvega razreda slišijo tudi različne nove besede ter si s tem krepijo besedišče (prehod za pešce, semafor ...).

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

Informacije

- 1.1 Brskanje, iskanje informacij, slik, glasbe
- 1.3 Upravljanje z informacijami, podatki

Komunikacija

- 2.1 Sporazumevanje z uporabo spletnih tehnologij
- 2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij
- 2.6 Upravljanje z digitalno identiteto

Ustvarjanje vsebin

- 3.1 Razvoj digitalnih vsebin
- 3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin
- 3.3 Avtorske pravice in licence
- 3.4 Programiranje

Varnost

- 4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti
- 4.3 Varovanje zdravja in dobrega počutje
- 4.4 Varovanje okolja

Reševanje problemov

- 5.1 Reševanje tehničnih težav
- 5.3 Ustvarjalna uporaba digitalnih tehnologij

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>Tema zgodbe je Erikova pot v šolo. Preko njegove poti učenci spoznajo okolico šole (različne elemente okoli nje) in samo pot v njo. Pri tem bodo v zgodbi izpostavljeni tudi elementi družbene geografije (promet, stanovanjske zgradbe in zgradbe različnih dejavnosti) ter fizične geografije (rastline in prst). Digitalna zgodba je zasnovana kot kratek posnetek, prek katerega učenec spozna snov, po ogledu posnetka pa še reši učni list, ob katerem snov obnovi in dodatno utrdi. Učiteljeva naloga pa je, da učence predhodno motivira in uvede v ogled posnetka, kasneje pa nudi pomoč pri reševanju učnih listov, ki je lahko skupinsko, v paru ali samostojno (po presoji učitelja). Ob koncu učne ure naj bi učenci spoznali okolico šole in pot vanjo, ter usvojili nekatere pojme iz fizične ter družbene geografije, videne v posnetku.</p> <p>Erik gre prvič sam v šolo. Ima odsevnike, da bo bolj viden. Na poti se spominja, kaj mu je govorila mama in je zato na nekatere stvari zelo pozoren. Tik preden pride do šole, se izgubi, saj narobe presodi uporabo leve in desne roke ter zato spregleda pomembno malenkost, ki bi mu pot do šole olajšala (rumena hiša). Učiteljica ga nato opazi, kako je zmeden in ga hitro pokliče ter Erik zato pravočasno prispe v šolo.</p>
<p>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</p>	
<p>Ciljna publika (razred, starost, prilagoditve)</p>	<p>Digitalna zgodba je namenjena učencem 1. razreda, ki so stari 6 let.</p>
<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>Pri učni uri, v kateri je uporabljena digitalna zgodba, učiteljica uvajanje izvede sama (vpraša učence, kako oni hodijo v šolo, ali so se že kdaj izgubili ...). Nato pa si skupaj ogledajo video posnetek, ki je namenjen kot obravnava učne snovi. V njem učenec spozna okolico šole in pot v njo. Po videoposnetku pa sledi še vadenje, ki ga izvedemo s pomočjo učnega lista. Videoposnetek pa je lahko (po presoji učitelja) uporabljen tudi v etapi ponavljanja.</p>
<p>Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu (kratko opišite)</p>	<p>Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki ...): Za predvajanje videoposnetka so potrebni: računalnik, zvočniki (za predvajanje zvoka), projektor in platno (da videoposnetek lahko gleda cel razred). Pri učni uri pa učenci potrebujejo tudi učni list, katerega mora učiteljica predhodno natisniti, torej so potrebni tudi tiskalnik in papir za tiskanje.</p>

Programska oprema:

Za učno uro je potreben program za predvajanje videoposnetkov s katerim bo učiteljica učencem lahko predvajala videoposnetek.

Drugo:

/

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)
Kratko snovanje zgodbe z vsemi potrebnimi elementi, odločitev o lokaciji snemanja in nastopajočih v zgodbi.	8. 3. 2018	30 minut
Načrtovanje snemanja, dogovor o uporabljenih kadrih v zgodbi, o lokacijah ... Pisanje snemalne knjige.	22. 3. 2018	3 ure
Snemanje na lokacijah.	5. 4. 2018	2 ure
Urejanje in oblikovanje posnetega materiala ter ustvarjanje digitalne zgodbe.	12. 4. 2018	3 ure
Urejanje in oblikovanje posnetega materiala ter ustvarjanje digitalne zgodbe.	19. 4. 2018	3 ure
Metode reflektiranja (kako boste spremljali potek vašega dela)	Dnevnik dela NE	
	Diskusija DA	
	Drugo (napiši): Večji del najinega dela bova spremljali in evalvirali preko sprotnega pogovora. Delo bova načrtovali glede na zastavljen terminski plan in datume dogovorjene pri pouku, ob teh datumih pa bova ustno prediskutirale tudi najino realizacijo zastavljenih ciljev. Realizacijo bova spremljali tudi skozi seznam stvari, ki jih morava narediti (to do list).	