

# 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:** Čudežno iskanje balona

**Avtorja/i:** Ana Jaklič, Leja Kebe, Ana Kolar

**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:  
1.2 Vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin  
1.3 Upravljanje s podatki, informacijami in digitalnimi vsebinami

Varnost:  
4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti  
4.3 Varovanje zdravja in dobrega počutja

Komunikacija:  
2.1 Sporazumevanje z uporabo digitalnih tehnologij  
2.2 Deljenje z uporabo digitalnih tehnologij  
2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij  
2.5 Spletni bonton

Reševanje problemov:  
5.1 Reševanje tehničnih težav  
5.3 Ustvarjalna uporaba digitalnih tehnologij

Ustvarjanje vsebin:  
3.1 Razvoj digitalnih vsebin  
3.3 Avtorske pravice in licence  
3.4 Programiranje

Drugo: /

<p><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>	<p>Fantek se v okolici šole igra z balonom. Zapiha veter in balon mu uide v zrak. Fantek je zelo žalosten in takrat do njega pride dobra vila. Ponudi mu pomoč pri iskanju balona v zameno za njegovo sodelovanje pri raziskovanju šolske okolice. Pri tem spoznava pojme (zadaj, spredaj, levo, desno, zgoraj, spodaj). Ko fantek pravilno odgovori na zadnje vprašanje, skupaj najdeta balon.</p> <p>Tema: pojmi (spredaj, zadaj, levo, desno, zgoraj, spodaj), šolska okolica z elementi (vode, rastline, površje, promet, drugi elementi v okolju)</p> <p>Problem in izziv: Fantek izgubi balon in dobra vila mu ga pomaga iskati.</p> <p>Namen oz. cilj/ji: Fantek se nauči pravilno uporabljati predloge in spoznava šolsko okolico.</p> <p>Vloga učencev: Na zanimiv način pridejo do novih spoznanj.</p> <p>Vloga učitelja/ev: Motiviranje učencev in prenos znanja preko digitalne zgodbe.</p> <p>Oblike dela: Individualna in skupinska učna oblika.</p>
<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><b>Ciljna publika</b> (razred, starost, prilagoditve)</p>	<p>1. in 2. razred osnovne šole, 6- in 7-letni otroci. Prilagoditve: na videoposnetku mora biti čim manj besedila, saj učenci še ne berejo tako dobro. Če pa je besedilo na videoposnetku pa uporabljamo velike tiskane črke.</p>
<p><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>	<p>Osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali vadenje. Zaključni del: ponavljanje.</p>
<p><b>Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu</b> (kratko opišite)</p>	<p>Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki ...): Računalnik, zvočniki, projektor</p>

	Programska oprema: Movie maker, VLC media player
	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)
Idejno snovanje	Začetek marca	3 ure
Načrtovanje	Marec	5 ur
Slikanje in izbiranje slik	April	3-5 ur
Snemanje videoposnetka	April	15 ur
Montaža videoposnetka	Konec aprila in maj	15 ur
<b>Metode reflektiranja</b> (kako boste spremljali potek vašega dela)	Dnevnik dela <span style="margin-left: 100px;"><b><u>DA</u></b></span>	
	Diskusija <span style="margin-left: 100px;"><b><u>DA</u></b></span> <span style="margin-left: 100px;">NE</span>	
	Drugo (napiši)	