|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NAČRT PROJEKTA:digitalna zgodba | | | |
| **Naslov digitalne zgodbe:**  **Lučka in njena ladjica** | | | **Avtorja/i: Tamara Kopač, Zala Ana Belaj in Sara Zagoršek** |
| **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  Pri razvijanju digitalne zgodbe, bomo razvijale našo informacijsko pismenost: sposobnost poiskati, evalvirati in ustvariti ter filtirati informacije. | | Varnost  Pri razvijanju digitalne zgodbe bomo nadgarjevale svoje znanje o osebni zaščiti, varovanju podatkov in varni ter smiselni rabi. |
| Komunikacija  Pri razvijanju digitalne zgodbe, se bomo naučile komuniciranja v digitalnem okolju, povezovati in sodelovati z drugimi s pomočjo digitalnih orodij, ter delovati v skupnostih in omrežjih. | | Reševanje problemov  Pri razvijanju digiralne zgodbe, se bomo naučile ugotoviti digitalne potrebe in vire, ustrezno izbrati najprimernejše digitalno orodje, kreativno uporabljati tehnologijo, reševati tehnične probleme, ter nadgrajevati svoje kompetence in kompetence drugih. |
| Ustvarjanje vsebin  Pri razvijanju digitalne zgodbe, bomo razvijale naše spretnosti razvijanja in urejanja vsebin. Naučile se bomo integrirati in ponovno predelati naše prejše znanje ter vsebine. Ustvarile bomo kreativne izdelke in medijske vsebine, ter se naučile osnovne principe programiranja | | Drugo |
| **Povzetek digitalne zgodbe**  (kratko zapišite digitalne zgodbe: tema, problem in izziv, namen oz cilj/i, vloga učencev,  vloga učitelja/ev, oblike dela) | Tema naše digitalne zgodbe z naslovom: Lučka in njena ladjica zajema zgodbo učenke na njeni poti iz šole domov. Pot domov poteka ob manjši reki Gradaščici, ki se nato zlije v Ljubljanico.  Domov jo pospremi starejša sestra. Lučka med hojo spoznava značilnosti njenega kraja (nekaj javnih ustanov, živalski svet v in ob reki). Veliko vlogo v naši digitalni zgodbi predstavlja starejša sestra, saj odgovarja na Lučkina vprašanja, ter papirnata ladjica.  Glavni problem in izziv naše digiralne zgodbe je, da Lučki papirnata ladjica, ki jo je izdelala v šoli, ponesreči pade v reko. Zato jo zanima, kje bo njena ladjica pristala, kako sploh nastane reka in kam gre. Sestra ji bo poskušala odgovoriti na vsa zastavljena vprašanja in tako se bo seznanila z osnovnim kroženjem vode in potekom rek.  Tematski sklop (glede na učni načrt) : PROSTOR  Namen oz. cilji: Poznati značilnosti domačega kraja ali soseske, spoznati načine predstavljanja geografskega okolja (zemljevid), spoznati osnovne geografske pojme: reka, morje  Vloga učencev: pridobivanje znanja preko Lučkinih lastnih izkušenj, kritično razmišlanje, aktivno sodelovanje, sinteza idej.  Vloga učitelja: Odgovarja na učenčeva vprašanja, spodbuja učence k postavljanju vprašanj, samostojnemu učenju preko digitalnih medijev, pomoč pri razlagi konceptov na razumljivejši način, uvod v novo tematiko  Oblike dela: individualno, skupinsko, spoznavanje in ugotvaljanje lastnih idej, postavljanje in oblikovanje vprašanj i.lastzoosebnega zornega kota | | |
| načrt projekta:digitalna zgodba | | | |
| **Ciljna publika** (razred, starost, prilagoditve) | | 1.-2. razred osnovne šole, od 6. do 8. leta | |
| **Didaktične etape** (uvodni del: uvajanje ali pripravljanje,  osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali  vadenje, zaključni del: urjenje, ponavljanje, preverjanje) - umestite | | V etapi uvajanja bi učiteljica predvajala digitalno zgodbo in tako spodbudila učence k razmišlanju. Ob koncu posnetka, bi jim zastavila še nekaj dodatnih vprašanj in na ta način preverila njihovo predznanje.  Etapa obravnavanje učne vsebine bi zajemal del, ko bi učiteljica predvajala digitalno zgodbo, saj preko Lučkine izkušnje obravnavajo novo učno snov. Učiteljica, bi nato preverila naučeno znanje. | |
|  | | | |
| **Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu**  (kratko opišite) | | Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki …):  Potrebovale bi računalnik, zvočnike in projektor | |
| Programska oprema:Movie maker, VLC media player | |
| Drugo: | |
|  | | | |

a

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| terminski plan in časovna zahtevnost | | | |
| **Faza (idejno snovanje, načrtovanje, slikanje, snemanje …)** | | **Terminski plan realizacije** | **Predvidena časovna zahtevnost** (št. ur) |
| Idejno snovanje | | 7. 3. 2018 | 1 ura |
| Načrtovanje | | 16. 3. 2018 | 3 ure |
| Zbiranje podatkov | | 30. 3. 2018 | 4 ure |
| Slikanje in snemanje | | 9. 4. – 13. 4. 2018 | 6 ur |
| Montiranje videa | | 16. 4. - 23. 4. 2018 | 5 ur |
| **Metode reflektiranja** (kako boste spremljali potek vašega dela) | Dnevnik dela  DA | | |
| Diskusija  NE | | |
| Drugo (napiši) | | |