|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NAČRT PROJEKTA:digitalna zgodba | | | |
| **Naslov digitalne zgodbe:**  **Dvignimo kamen!** | | | **Avtorja/i:**  **Ana Lara Schwarzbartl, Tajda Turnšek** |
| **Predmet/i: SPOZNAVANJE OKOLJA** | | | |
| **Druga predmetna področja, ki jih lahko povežemo** (področje in kratka utemeljitev)**: glasba (možno učenje pesmice), slovenščina (domišljijska zgodba)** | | | |
|  | | | |
| **Kompetence 21-tega stoletja**  (kratko opišite, katere kompetence boste **vi razvijali** pri načrtovanju in izdelavi digitalne zgodbe) | Informacije  Živali in rastline v mestu in okolici šole, različni programi za ustvarjanje digitalne zgodbe | | Varnost  Vključevanje otrok v zgodbo in varnost v prometu |
| Komunikacija  Pridobivanje dovoljenj od staršev otrok in ravnatelja šole | | Reševanje problemov  Konstruktivno |
| Ustvarjanje vsebin  Snemanje filma, pisanje scenarija, montiranje digitalne zgodbe, | | Drugo / |
| **Povzetek digitalne zgodbe**  (kratko zapišite digitalne zgodbe: tema, problem in izziv, namen oz cilj/i, vloga učencev,  vloga učitelja/ev, oblike dela) | Zgodba se odvija v Šentvidu, v okolici Osnovne šole Alojzija Šuštarja. Glavni junak digitalne zgodbe spoznava živalski in rastlinski svet te soseske. Izziv glavnega junaka je proces raziskovanja okolice, ki ga bo pripeljala do zavedanja, da svet ni enoplasten. Človek živi v ekosistemu – v našem primeru mestu, ki je bivalni prostor tudi mnogim živalim in rastlinam. Otrok se zaveda, da so rastline živa bitja – gibanje kot glavni kriterij, po katerem otroci ločujejo živo naravo od nežive. Primoran je opazovati okolico z vsemi čutili in tako doživeti novo podobo soseske, ki jo sicer že dobro pozna.  Vloga učitelja je, da po ogledani digitalni zgodbi preveri ali so učenci dosegli učne cilje in učence usmeri k raziskovanju sveta okoli njih, tako kot v digitalni zgodbi to stori glavni junak.  Vloga učencev je pozorno spremljanje in sledenje navodilom učitelja. Če je možno, si digitalno zgodbo ogledajo večkrat.  OBLIKE DELA: Frontalna in individualna, v paru? | | |
| načrt projekta:digitalna zgodba | | | |
| **Ciljna publika** (razred, starost, prilagoditve) | | 2.razred  Starost: 7 let | |
| **Didaktične etape** (uvodni del: uvajanje ali pripravljanje,  osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali  vadenje, zaključni del: urjenje, ponavljanje, preverjanje) - umestite | | Uvajanje: umestitev okolice osnovne šole v mesto Ljubljana  Osrednji del: spoznavanje živalskega in rastlinskega sveta v mestu  Zaključni del: spoznanje glavnega junaka, dokončan izziv | |
|  | | | |
| **Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu**  (kratko opišite) | | Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki …):  Smart telefon, računalnik, zvočniki, tablice, mikrofon, | |
| Programska oprema: Movie maker | |
| Drugo: živali, lupa, zemljevid, otrok, rumena rutica, | |
|  | | | |

a

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| terminski plan in časovna zahtevnost | | | |
| **Faza (idejno snovanje, načrtovanje, slikanje, snemanje …)** | | **Terminski plan realizacije** | **Predvidena časovna zahtevnost** (št. ur) |
| Idejno snovanje: ideja, didaktična snov, scenarij, načrt snemanja,  Izbira glasbe | | marec | 2 uri |
| priprava na snemanje: zbiranje pripomočkov, iskanje primernega termina snemanja, zbiranje dovoljenj za snemanje filma, izbiranje glavnega igralca, raziskovanje okolice, | | Marec- začetek aprila | 2 uri |
| Snemanje situacij: sledenje scenariju | | April (odvisno od vremena) | 5 ur |
| Izbiranje primernih posnetkov za montažo, posnetek govora ob digitalni zgodbi | | april | 5 ur |
| Montaža digitalne zgodbe: prilagajanje glasbe posnetku, celostna podoba digitalne zgodbe za oddajo | | maj | 5 ur |
| **Metode reflektiranja** (kako boste spremljali potek vašega dela) | Dnevnik dela  DA | | |
| Diskusija  DA | | |
| Drugo (napiši): poseben zvezek z načrtom dela | | |