

# 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:**  
**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 (domišljajska 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?

# 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

**Ciljna publika** (razred, starost, prilagoditve)

2.razred  
Starost: 7 let

**Didaktične etape** (uvodni del: uvajanje ali pripravljajanje, 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, mikrofoni,

Programska oprema: Filmomora

Drugo: živali, lupa, zemljevid, otrok, rumena rutica,

# 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: ideja, didaktična snov, scenarij, načrt snemanja, Izbira glasbe	marec	2 uri
priprava na snemanje: zbiranje pripomočkov, iskanje primerne 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
<b>Metode reflektiranja</b> (kako boste spremljali potek vašega dela)	Dnevnik dela DA	
	Diskusija DA	
	Drugo (napiši): poseben zvezek z načrtom dela	