

Digitalna zgodba - snemalna knjiga:

Vsak okvir predstavlja en kader vaše digitalne zgodbe. Dodajte ustrezno število kvadratov.

1. Veža - odhod v šolo

Igralec se v tem prizoru predstavi publiki. Z obuvanjem čevljev nakaže vsakdanjo navado vsakega izmed njih. V mislih si govori izzive, ki ga čakajo danes. Da gre prvič sam v šolo, pomeni neko stopnjo odgovornosti. Poleg tega, da gre sam v šolo, mora tudi prvič sam odnesti smeti na ekološki otok. V tem kadru otroci začitijo simpatijo do igralca in pridobijo zanimanje za ogled posnetka.

Slike:



Dizajn:

Notranji prostor.

Zvok:

Govor igralca in zvok okolja. Glasba v ozadju.

Govor oz. besedilo:

Jakob: Mmm, danes grem pa prvič sam v šolo, pa še mami mi je naročila naj spotoma odnesem smeti. Le kako mi bo to uspelo?

2. Srečanje s sosedom in spoznavanje živalskih vrst (kokoš)

Igralec na poti sreča soseda. S tem da ga lepo pozdravi pokaže bonton. Ko mu sosed obljubi ocvrta jajca po šoli, želimo otroke podučiti, da kokoši nosijo jajca.

Slike:



Dizajn:

Na cesti pred hišo.

Zvok:

Govor igralcev in zvok okolja. Dodali smo tudi zvok kokoši. Glasba v ozadju.

Govor oz. besedilo:

Jakob: Dobro jutro!

Sosed: Oo, dobro jutro Jakob. Kako si kaj?

Jakob: Vredu.

Sosed: Kam pa greš?

Jakob: V šolo.

Sosed: Lepo. Kaj pa imaš v tej lepi vrečki?

Jakob: Smeti, ki jih bom nesel v smetnjak.

Sosed: Lepo lepo.

Jakob: Kura vam je ušla.

Sosed: O, pa res. Vidiš, sploh nisem opazil. To so naše putke. Ko boš pa prišel iz šole, ti bom pa pripravil domača jajčka.

Zdaj pa pohiti v šolo, da neboš zamudil.

Jakob: Ja.

3. Ekološki otok - pravilno ločevanje smeti (plastika, papir, steklo)

Mnogo otrok ne zna pravilno ločiti smeti, to nam pokaže tudi igralec v tem prizoru. Modrec mu razložno razloži kakšne smeti sodijo v določeno barvo smetnjaka.

Slike:



Dizajn:

Ekološki otok na poti v šolo.

Zvok:

Govor igralcev in zvok okolja. Glasba v ozadju.

Govor oz. besedilo (dobesedno govornjeno besedilo na strani):

Modrec: Oo, Jakob, tako pa negre to.

Jakob: Če pa še nikoli nisem sam ločeval smeti.

Modrec: Pridi, se bova pa skupaj naučila.

Modrec: No pa poglejva kaj imaš v vrečki. V rumen zabojnik mečemo plastiko in embalažo, v modrega mečemo papir in v zelenega mečemo steklo.

4. Park - prepoznavanje drevesnih vrst (javor)

V tem kadru Jakob spozna novo drevo. Javor ima prepoznavni list in s tem si bodo otroci zagotovo zapomnili, katero drevo je javor.

Slike:



Dizajn:

Park.

Zvok:

Govor igralcev in zvok okolja. Glasba v ozadju.

Govor oz. besedilo:

Jakob: Uu, kako veliko je to drevo. Le kako se imenuje?

Modrec: To drevo se imenuje javor. Prepoznamo ga po njegovem listu, ki ima pet krakov. Zraste lahko do 40 m visoko.

5. Prepoznavanje prometnega znaka – zebra (pravilno prečkanje ceste)

Jakob v tem prizoru ponovi zelo pogosto napako mnogih otrok - da ne pogleda, preden prečka cesto. Modrec mu ponovno razloži postopek. Jakob tako sam pravilno prečka cesto.

Slike:



Dizajn:

Cestišče s prehodom za pešča.

Zvok:

Govor igralcev in zvok okolja. Glasba v ozadju.

Govor oz. besedilo:

Modrec: Joj Jakob, si se prepričal, ali je varno?

Jakob: Joj, pozabil sem.

Modrec: Poglej, bova ponovila. Najprej pogledava levo, nato desno ter še enkrat levo. In ko je varno, lahko prečkaš cesto.

6. Prihod v šolo

Ko pride do šole, ponovno pravilno prečka cesto in s tem otroke ponovno opomni, kako se to stori.

Slike:**Dizajn:**

Pred šolo.

Zvok:

Glasba v ozadju.

Govor oz. besedilo (*dobesedno govorjeno besedilo na strani*):

/