

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: NOVA PUSTOLOVŠČINA

Avtorja/i: Gregor Anton Capuder, Jure Zelič, Lovrenc Fortuna

Predmet/i: Spoznavanje okolja (SPO)

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:
1.1 Brskanje, iskanje in izbira podatkov, informacij in digitalnih vsebin
1.3 Upravljanje s podatki, informacijami in digitalnimi vsebinami

Varnost:
4.1 Varovanje naprav
4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti

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
2.6 Upravljanje z digitalno identiteto

Reševanje problemov:
5.1 Reševanje tehničnih težav
5.3 Ustvarjalna uporaba digitalne tehnologije

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

Drugo: /

<p>Povzetek digitalne zgodbe (kratko zapišite digitalne zgodbe: tema, problem in izziv, namen oz cilj/i, vloga učencev, vloga učitelja/ev, oblike dela)</p>	<p>Tema: Varna pot v šolo in spoznavanje okolice. Problem in izziv: Učencem podrobneje predstaviti nevarnosti, ki jih lahko srečajo na poti v šolo. Pri tem se želimo usmeriti predvsem na upoštevanje prometnih znakov, pravilno prečkanje ceste itd. Kognitivni cilji: Otrok prepozna elemente fizične geografije, tj. loči med potokom in reko. Prav tako prepozna različne rastlinske vrste. Otrok je seznanjen z različnimi prometnimi znaki, znak prepozna in ustrezno ravna (prečkanje ceste). Otrok zna ločevati odpadke. Otrok pozna različne javne ustanove in njihovo namembnost (banka). Konativni cilji: Otrok se spoštljivo vede do ljudi, ki jih srečuje na poti (starejši občani). Vloga učencev: Učenci so poslušalci in gledalci ter aktivno sodelujejo ob morebitnih vprašanjih in diskusiji. Ob tem spoznavajo svoje napake na poti v šolo in jih po seznanitvi s to digitalno zgodbo odpravijo. Vloga učitelja: Pred videom napove temo in preveri predznanje učencev. Na koncu vodi analizo posnetka ter preveri razumevanje učencev. Oblike dela: frontalna, skupinska (pogovor).</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>Ciljna publika (razred, starost, prilagoditve)</p>	<p>Učenci prvega razreda, stari 6 let. Uporabljali bomo like, ki so iste starosti kot bo bodoča publika. Digitalno zgodbo bomo prilagodili tako, da bomo uporabljali motive, ki so otrokom te starosti znani, so jim blizu oz. so z njimi v stiku (npr. igrače, uporaba okolice, v kateri živijo oz. jo poznajo).</p>
<p>Didaktične etape (uvodni del: uvajanje ali pripravljajanje, osrednji del: obravnavanje nove učne snovi, urjenje ali vadenje, zaključni del: urjenje, ponavljanje, preverjanje) - umestite</p>	<p>Uvodni del: Učitelj učence pripravi na obravnavanje nove učne vsebine preko videoposnetka. Vpraša jih, kako pridejo v šolo. Osrednji del: Usvajanje nove učne snovi. Predvajanje pripravljene posnetka – digitalne zgodbe. Zaključni del: Vrednotenje videoposnetka skozi pogovor.</p>
<p>Pripomočki in viri za realizacijo projekta v razredu (kratko opišite)</p>	<p>Oprema (računalniki 1/1, tablice, zvočniki ...): Računalnik, zvočniki, projektor.</p>

	Programska oprema: VLC Player oz. drug predvajalnik video posnetkov.
	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	8. in 9. 3. 2018	3 h
Načrtovanje izvedbe	marec	3 h
Pisanje scenarija	marec	3 h
Snemanje	začetek aprila	10 h
Montiranje posnetka	april	20 h

Metode reflektiranja (kako boste spremljali potek vašega dela)	Dnevnik dela DA	
	Diskusija DA	NE
	Drugo: /	