

Razvoj digitalnih kompetenc

Razvoj digitalnih vsebin (3.1):
Učenci so s spletnim orodjem Storyboard That preoblikovali umetnostno besedilo v strip.

Uporabljena digitalna orodja:

Mentimeter
Storyboard That
Forms

Primer stripa



OSNOVNA ŠOLA RIBNICA NA POHORJU

OSNOVNA ŠOLA
RIBNICA NA POHORJU

www.osribnicanapohorju.si

Medpredmetno povezovanje
zgodovine in slovenščine
v 7. razredu



OSNOVNA ŠOLA RIBNICA NA POHORJU

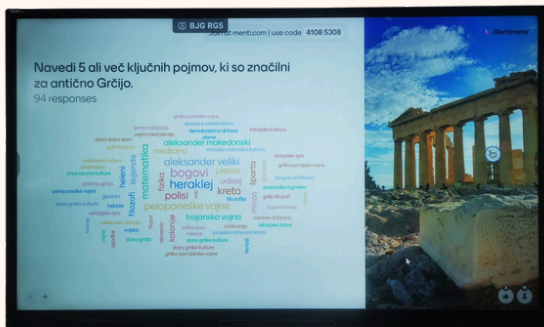
Antična Grčija in njena mitologija

Od bajke do digitalnega stripa



Zgodovina, slovenščina in digitalne kompetence

Učenci 7. razreda so pri tej dejavnosti povezovali znanje o antični Grčiji in grški mitologiji z branjem, razumevanjem književnega besedila ter ustvarjanjem digitalnih vsebin. V ospredju so bili ustvarjalnost, sodelovanje, kritično mišljenje in smiselna uporaba digitalnih orodij.



Potek dejavnosti

Od zgodbe do stripa

1. Mentimeter: Ponavljanje in utrjevanje znanja o antični Grčiji.
2. Ustna vprašanja učitelja - pogovor o:
 - antičnih mitih (bajkah) in junakih,
 - značilnostih bajke,
 - bajki Heraklejev (dogajanje, književne osebe, književni čas in prostor),
 - značilnostih stripa.
3. Oblikovanje kriterijev uspešnosti (značilnosti dobrega stripa).
4. Storyboard That: Oblikovanje stripa v skladu z zgodbo o Herakleju (v dvojicah).
5. Frontalna predstavitev stripa sošolcem.
6. Vrstniško vrednotenje (PVP: pohvalim, vprašam, predlagam).

Kriteriji uspešnosti: strip

ZGODBA:

- uvod (kdo je Heraklejev, zakaj mora opraviti 12 nalog),
- jedro (vsaj 5 Heraklejevih nalog),
- zaključek (kako postane bog).

JEZIK: pravopisno in jezikovno pravilno.

LIKOVNA PODOBA:

- naslov (v prvem okvirčku),
- oblački (več vrst; smiselno – od leve proti desni),
- pravokotni okvirček (kraj, čas – npr. čez nekaj let),
- velikost črk (npr. kričanje),
- književni prostor, osebe (npr. ustrezna oblačila),
- v zadnjem okvirčku: ime, priimek, razred učenca,
- osebe v stripu naj ne spreminjajo zunanosti.