

Predstavi se i prezentiraj – projektni zadatak Tko sam ja?

(7. razred)

Vrijeme potrebno za planirane aktivnosti: 8 školskih sati

Odgojno – obrazovni ishodi

A.7.3. prikuplja i unosi podatke kojima se analizira neki problem s pomoću odgovarajućeg programa, otkriva odnos među podacima koristeći se različitim alatima programa te mogućnostima prikazivanja podataka

A.7.4. opisuje, uspoređuje i koristi se različitim formatima zapisivanja grafičkih i zvučnih podataka te videopodataka na računalu

C.7.1. koristi i upoznaje se s različitim platformama i programima, koje prema potrebi pronalazi i instalira

C.7.2. priprema, izrađuje te objavljuje vlastite mrežne stranice u skladu s dobrom praksom u području intelektualnoga vlasništva, kritički prosuđuje dobra i loša obilježja pojedinih mrežnih sadržaja

D.7.1. štiti svoj elektronički identitet i primjenjuje pravila za povećanje sigurnosti korisničkih računa

Tijek nastavnih sati

1.-2. sat

1. Učenici će pristupiti izradi avatara na <https://avatarmaker.com/>, naglasiti da avatar ne mora izgledati kao oni, već kako god žele, spremi sliku u dogovorenim dimenzijama
2. Prozvati par učenika i tražiti da se predstave u par rečenica.
3. Ponoviti s učenicima što su osobni podaci (prijedlog <https://www.youtube.com/watch?v=u3geyfhygdl>)
4. Nakon toga zatražiti da se predstave, ali da ne koriste osobne podatke.
5. Uputiti učenike u 1. zadatak.
 - U programu Word predstaviti ćete se kroz sastavak na temu Tko sam ja? Ne smijete koristiti nijedan osobni podatak. Pokušajte pisati o stvarima koje nitko o vama ne zna.
Razmislite o tome tko ste vi? Što je jedinstveno za vas? Što vas zanima? Što vas veseli? Što vas rastužuje? Voliš pjesme, ples, igrice,

životinje, sport, glazbu, šminku, frizure, odjeću, umjetnost, povijest, fotografiju, filmove, knjige...? Pišeš pjesme? Slikaš? Zanima te mitologija, znanstvena fantastika? Dakle, predstavi se online, cijelom svijetu, ali nitko ne smije znati da si to ti!

6. Kod kuće – snimiti par kratkih videoisječaka i nekoliko fotografija o onome što te najviše zanima (podsjetiti učenike da paze kako se ne bi vidjelo nešto što bi moglo otkriti tko su)
 - Primjer: slikaš – snimi to ili priloži neki svoj rad; pišeš pjesme – napiši jednu; šminkaš – našminkaj nekog, snimi svoju kolekciju šminke, napravi frizuru, snimi ekran kako igraš igricu, gledaš film, vježbaš, čitaš knjigu, sviraš, snimi svoje životinje, medalje s natjecanja... To ne mora biti jedna stvar već više njih.

3.-4. sat

7. U školi - učenici rade kratki videozapis od snimljenih materijala u programu Fotografije (ili nekom drugom po izboru učitelja)

5.-6. sat

8. Učenici biraju žele li napraviti strip (Pixton) ili animirani video (Powtoon) na temu Ja u budućnosti?
 - Zamisli da je prošlo 20 godina od današnjeg dana. Koliko imaš godina? Gdje živiš? Kakav ti je život? Koju si školu završio? Gdje i što radiš? Obitelj? Kako ti se zovu djeca? Kućni ljubimci?...

7.-8. sat

9. Nakon izrade svih materijala učenici pristupaju izradi mrežnog mjesta (Sway)
 - Učenici će izabrati nadimak koji nije povezan s njihovim imenom te ga postaviti na početak uz avatara. Nakon toga slijedi dodavanje sadržaja i uređivanje mrežnog mjesta
 - Napomenuti učenicima da prilože svoj autorski rad ukoliko ga imaju (djelo koje su naslikali, odsvirali, napisali, tutorial, blog...)
10. Učitelj sve stranice povezuje na jedno mjesto (Sway, Lionit, Padlet...), učenici ih pregledavaju, nakon čega slijedi glasovanje (Forms/Google obrasci) u kojem pokušavaju povezati avatara s učenikom u razredu. Svatko glasa za sebe. Onaj učenik koji je pogođen najmanje puta je najbolje izvršio zadatak i pobjednik je.

Upute učenicima:

1. Izradi avatara <https://avatarmaker.com/>
2. U programu Word predstavi se kroz sastavak na temu Tko sam ja? Ne smiješ koristiti nijedan osobni podatak.
3. Snimi par kratkih videoisječaka i nekoliko fotografija o onome što te najviše zanima
4. Izradi kratki videozapis od snimljenih materijala u zadanom programu
5. Izaberi digitalni alat u kojem ćeš izraditi temu Ja u budućnosti? Možeš raditi strip (Pixton) ili animirani video (Powtoon)
6. Izradi mrežno mjesto u Swayu
 - Izaberi nadimak i postavi ga na početak uz avatara
 - Dodaj sve sadržaje napravljene do sad i uredi Sway kako želiš
7. Pregledaj radove svih učenika. Pokušaj povezati prijatelje iz razreda s određenim mrežnim mjestom