**OPERATIVNI UČNI CILJI**

VPRAŠANJE:

Postavi se v vlogo osnovnošolskega učitelja računalništva, ki pripravlja dve učni uri za 6. razred. Jaz sem prav tako učitelj računalništva v osnovni šoli in si želim s tvojimi odgovori pomagati pri pripravi učne ure za sklop multimedija. Napiši operativne cilje za osnove informatike in računalništva za 6. razred in dve šolski uri.

ODGOVOR:

Seveda, tu je predlog operativnih ciljev za dve šolski uri, ki se osredotočata na osnove multimedije za učence 6. razreda:

**Učna ura 1: Uvod v multimedijo**

Operativni cilji:

1. Učenci bodo razumeli koncept multimedije in njeno pomembnost v sodobni tehnologiji.
2. Učenci bodo znali identificirati različne vrste medijskih vsebin, kot so besedilo, slika, zvok in video.
3. Učenci bodo sposobni razlikovati med osnovnimi oblikami digitalnih vsebin, kot so JPEG, MP3, MPEG in GIF.
4. Učenci bodo znali uporabiti preproste tehnike za ustvarjanje in urejanje digitalnih multimedijskih vsebin, kot so risanje, snemanje zvoka in urejanje fotografij.

**Učna ura 2: Ustvarjanje osnovne digitalne predstavitve**

Operativni cilji:

1. Učenci bodo sposobni načrtovati in organizirati vsebine za digitalno predstavitev.
2. Učenci bodo znali uporabiti osnovna orodja za ustvarjanje digitalnih predstavitev, kot so Microsoft PowerPoint, Google Slides ali podobna programska oprema.
3. Učenci bodo razvili spretnosti pri izbiranju ustrezne grafike, besedila in zvoka za dopolnitev svoje digitalne predstavitve.
4. Učenci bodo znali uporabiti osnovne tehnike za oblikovanje in urejanje vsebin v digitalni predstavitvi, kot so postavitev diapozitivov, uporaba animacij in dodajanje zvočnih učinkov.
5. Učenci bodo predstavili svoje ustvarjene digitalne predstavitve sošolcem in sposobni bodo konstruktivno oceniti predstavitve drugih.

Upam, da ti ti operativni cilji pomagajo pri načrtovanju učne ure o multimediji za učence 6. razreda! Če potrebuješ še kakršno koli pomoč ali dodatne informacije, kar vprašaj!

**PROGRAMSKA OPREMA / APLIKACIJA**

VPRAŠANJE:

Hvala, zanima me tudi katero programsko opremo oziroma aplikacije bi pri teh dveh urah uporabil, da bi bili zgornji operativni cilji doseženi?

ODGOVOR:

Seveda, spodaj je nekaj primerov programske opreme oziroma aplikacij, ki bi jih lahko uporabili pri izvajanju zgornjih operativnih ciljev:

**Učna ura 1: Uvod v multimedijo**

1. Za razumevanje koncepta multimedije in identifikacijo različnih vrst medijskih vsebin:
   * Preprosta predstavitev s pomočjo PowerPointa, Google Slides ali podobne aplikacije, kjer bi lahko prikazali primere besedilnih, slikovnih, zvočnih in video vsebin.
2. Za razlikovanje med osnovnimi oblikami digitalnih vsebin:
   * Uporaba različnih programov za pregledovanje in urejanje datotek, kot so Paint za slike, Windows Media Player za avdio in VLC za video vsebine.
3. Za uporabo preprostih tehnik ustvarjanja in urejanja digitalnih multimedijskih vsebin:
   * Paint ali podoben program za osnovno risanje in urejanje slik.
   * Windows Movie Maker ali iMovie za osnovno urejanje videoposnetkov.
   * Audacity ali GarageBand za snemanje in urejanje zvoka.

**Učna ura 2: Ustvarjanje osnovne digitalne predstavitve**

1. Za načrtovanje in organizacijo vsebin digitalne predstavitve:
   * Microsoft PowerPoint, Google Slides, Keynote ali podobna aplikacija za ustvarjanje diapozitivov in organizacijo vsebin.
2. Za uporabo osnovnih orodij za ustvarjanje digitalnih predstavitev:
   * Microsoft PowerPoint, Google Slides, Keynote ali podobna aplikacija za ustvarjanje diapozitivov in vstavljanje vsebin.
3. Za izbiro ustrezne grafike, besedila in zvoka:
   * Brezplačne spletne baze podatkov za slike, kot je Unsplash ali Pixabay.
   * Uporaba zvočnih učinkov iz prostih virov ali snemanje lastnih zvokov.
4. Za uporabo osnovnih tehnik oblikovanja in urejanja vsebin v digitalni predstavitvi:
   * Uporaba različnih orodij za oblikovanje diapozitivov, animacije in vstavljanje zvočnih učinkov v aplikacijah, kot so Microsoft PowerPoint, Google Slides ali Keynote.

S temi programi in aplikacijami bi lahko uspešno izpolnili zgornje operativne cilje in omogočili učencem interaktivno učenje osnov multimedije.

**AKTIVNOSTI**

VPRAŠANJE:

Ob upoštevanju vsega do sedaj navedenega (da si učitelj računalništva in za 6. razred načrtuješ dve šolski uri), napiši navodila za aktivnosti, pri katerih bodo učenci 6. razreda usvojili vse zgoraj navedene operativne cilje.

ODGOVOR:

Seveda, tukaj so navodila za aktivnosti, ki bodo učencem omogočile usvajanje operativnih ciljev za obe učni uri:

**Učna ura 1: Uvod v multimedijo**

1. **Predstavitev koncepta multimedije:**
   * Na začetku ure predstavite učencem koncept multimedije s pomočjo preproste PowerPoint predstavitve ali razprave. Pojasnite, kaj pomeni beseda "multimedija" in zakaj je pomembna v sodobnem svetu tehnologije.
2. **Raziskovanje različnih vrst medijskih vsebin:**
   * Razdelite učence v manjše skupine in dajte vsaki skupini nalogo, da preišče eno vrsto medijske vsebine (besedilo, slika, zvok, video). Nato naj vsaka skupina pripravi kratko predstavitev, v kateri bodo pojasnili svojo vrsto medijske vsebine in predstavili nekaj primerov.
3. **Ustvarjanje digitalnih multimedijskih vsebin:**
   * Dajte učencem nalogo, da uporabijo preproste programe za ustvarjanje digitalnih vsebin, kot so Paint za risanje, Windows Movie Maker za urejanje videoposnetkov in Audacity za urejanje zvoka. Nato naj vsak učenec ustvari nekaj primerov digitalnih vsebin glede na izbrano vrsto medijske vsebine.

**Učna ura 2: Ustvarjanje osnovne digitalne predstavitve**

1. **Načrtovanje digitalne predstavitve:**
   * Na začetku ure razpravljajte o pomembnosti načrtovanja in organiziranja vsebin v digitalni predstavitvi. Pomagajte učencem razumeti, kako lahko dobra organizacija vsebin izboljša učinkovitost predstavitve.
2. **Ustvarjanje digitalne predstavitve:**
   * Dajte učencem nalogo, da ustvarijo svojo digitalno predstavitev na izbrani temi. Lahko uporabijo Microsoft PowerPoint, Google Slides ali podobno aplikacijo. Spodbudite jih, da vključijo različne medijske vsebine, kot so slike, besedilo in zvok, ter uporabijo osnovne oblikovalske tehnike.
3. **Predstavitev in ocenjevanje:**
   * Na koncu ure naj vsak učenec predstavi svojo digitalno predstavitev sošolcem. Po vsaki predstavitvi omogočite čas za povratne informacije in ocenjevanje, kjer učenci lahko izrazijo svoje mnenje o vsebini, oblikovanju in učinkovitosti predstavitve.

S temi navodili bodo učenci lahko aktivno sodelovali pri raziskovanju, ustvarjanju in predstavljanju digitalnih multimedijskih vsebin ter usvojili operativne cilje za obe učni uri.

**PREVERJANJE ZNANJA**

VPRAŠANJE:

Ob upoštevanju, da si učitelj 6. razreda pri računalništvu, zapiši primer kako naj jaz kot učitelj računalništva v 6. razredu preverim znanje, da bom prepričan, da so učenci dosegli vse zgoraj zastavljenje cilje po dveh zgoraj načrtovanih učnih urah.

ODGOVOR:

Za preverjanje znanja učencev in prepričanje, da so dosegli zastavljene cilje po dveh načrtovanih učnih urah, lahko uporabim različne metode preverjanja. Spodaj je primer, kako bi lahko izvedel preverjanje:

1. **Ocenjevanje ustvarjenih multimedijskih vsebin:**
   * Učencem lahko dam nalogo, da ustvarijo kratko digitalno predstavitev na določeno temo in jo predstavijo v razredu. Med predstavitvijo bi lahko opazoval, ali učenci uporabljajo različne vrste medijskih vsebin (slike, besedilo, zvok, video) in ali znajo ustrezno uporabljati osnovne oblikovalske tehnike.
2. **Ocenjevanje razumevanja konceptov:**
   * Pripravim kratki test z vprašanji, ki preverjajo razumevanje konceptov, povezanih z multimedijo. Na primer, vprašanja lahko zajemajo definicije multimedije, razlike med različnimi vrstami medijskih vsebin in osnovne oblike digitalnih vsebin.
3. **Praktične naloge:**
   * Učencem lahko dam praktične naloge, kjer morajo uporabiti določene programe ali aplikacije za ustvarjanje digitalnih multimedijskih vsebin. Na primer, lahko jih prosim, da ustvarijo animirano predstavitev s preprostim orodjem za animacijo ali da uredijo fotografije s programom za urejanje slik.
4. **Samoocenjevanje in vrstniška ocena:**
   * Učencem lahko dam list z navodili za samoocenjevanje, kjer morajo oceniti svoje znanje in spretnosti v zvezi z multimedijo, ter nato primerjati svoje ocene z ocenami svojih sošolcev. To lahko pomaga pri razumevanju lastnega napredka in spodbudi refleksijo.
5. **Ocena projektnih del:**
   * Če so učenci delali projekte v parih ali skupinah, lahko ocenim končne izdelke glede na določena merila, ki so bila postavljena v operativnih ciljih. To vključuje uporabo različnih vrst medijskih vsebin, kakovost izdelka, uporabo oblikovalskih tehnik itd.

Z uporabo teh metod preverjanja znanja bom lahko dobil celovit vpogled v to, ali so učenci dosegli zastavljene cilje po dveh učnih urah o multimediji.

VPRAŠANJE:

Prosim izdelaj eno preverjanje znanja pri zgoraj zastavljenih operativnih ciljih in zgoraj definiranih učnih urah.

ODGOVOR:

Seveda, spodaj je primer preverjanja znanja, ki pokriva zgoraj zastavljene operativne cilje in učne ure:

**Preverjanje znanja: Multimedija v 6. razredu**

**Del 1: Teoretično razumevanje**

1. Kaj pomeni izraz "multimedija" in zakaj je pomembna v sodobnem svetu tehnologije?
2. Naštej vsaj tri različne vrste medijskih vsebin in navedi primer vsakega.
3. Kako se razlikujejo osnovne oblike digitalnih vsebin, kot so JPEG, MP3, MPEG in GIF?

**Del 2: Praktične veščine**

1. Uporabite program Paint ali kateri koli drug program za risanje in ustvarite preprosto sliko na temo vašega najljubšega hobija.
2. Napišite kratko zgodbico (besedilo) in jo shranite kot dokument v formatu .doc ali .pdf.
3. Naredite kratek zvočni posnetek (lahko recitacija pesmi ali pripovedovanje zgodbe) in ga shranite kot .mp3 datoteko.

**Del 3: Ustvarjanje digitalne predstavitve**

1. Ustvarite digitalno predstavitev na temo "Moja šola" s pomočjo programa PowerPoint, Google Slides ali podobne aplikacije. Predstavite vsaj pet diapozitivov, vključno s slikami, besedilom in animacijami.

To preverjanje znanja omogoča oceno tako teoretičnega razumevanja kot tudi praktičnih veščin, ki so bile obravnavane v učnih urah o multimediji.