

## VIDEOIGRICE IN TEHNOLOGIJA

### Učna enota 4

#### **Avtorica**

Christina Biber

#### **Predmet**

Slovenščina na šolah s slovenskim učnim jezikom in dvojezičnim slovensko-italijanskim poukom v Italiji

#### **Ciljna skupina**

Prvo- in drugostopenjske srednje šole



## **EDUKA2**

Čezmejno upravljanje izobraževanja / Per una governance transfrontaliera dell'istruzione  
Projekt financira Program sodelovanja Interreg V-A Italija-Slovenija s sredstvi  
Evropskega sklada za regionalni razvoj /

Progetto finanziato nell'ambito del Programma di Cooperazione Interreg V-A  
Italia-Slovenia 2014-2020 con il Fondo europeo di sviluppo regionale

### **Delovni sklop 3.1.3**

Skupno načrtovanje in realizacija didaktičnega gradiva in pilotnih aktivnosti za podporo  
pri poučevanju manjšinskih in regionalnih jezikov /

Condivisione e realizzazione di materiali didattici e azioni pilota di supporto  
all'insegnamento delle lingue minoritarie e regionali

Učne enote za potrebe poučevanja slovenščine na šolah s slovenskim učnim jezikom  
in slovensko-italijanskim dvojezičnim poukom v Italiji /

Unità didattiche per l'insegnamento dello sloveno nelle scuole con lingua  
d'insegnamento slovena e insegnamento bilingue italiano-sloveno in Italia

---

#### **NASLOV**

VIDEOGRICE IN TEHNOLOGIJA

Učna enota 4

#### **AVTORICA**

Christina Biber

#### **UREDNIČE**

Matejka Grgič, Polona Liberšar, Maja Melinc Mlekuž

#### **DELOVNA SKUPINA**

Mateja Belina, Christina Biber, Maja Brajkovič, Tina Frandolič, Matejka Grgič, Vesna Jagodic,  
Polona Liberšar, Martina Pettiroso, Franci Vaupotič, Jana Žigon

#### **ZALOŽNIK**

SLORI – Slovenski raziskovalni inštitut

#### **VODJA PROJEKTA**

Zaira Vidau

#### **LEKTORIRANJE**

Mirjam Furlan Lapanja

#### **GRAFIČNO OBLIKOVANJE IN PRELOM**

Ilaria Comello, Grafica Goriziana – Gorica

Vsebina publikacije ne odraža nujno uradnega stališča Evropske unije. Za vsebino dokumenta je odgovoren izključno  
Slovenski raziskovalni inštitut (SLORI).

---

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in študijski knjižnici v Trstu  
COBISS.SI-ID 10572268

---

Trst, 2019

## **EDUKA2**

## 1. Preberi sporočila, ki si jih pošiljata Jan in Mija.



### 1.1 V knjižni slovenščini odgovori na vprašanja:

- Kje in kdaj bi se Jan in Mija srečala?

- Zakaj Mija nima igre?


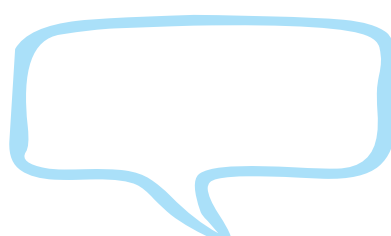
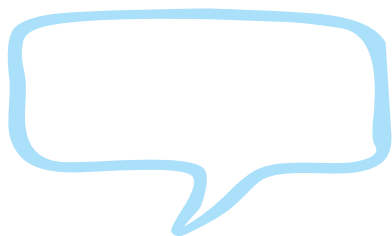
- Ali je Mija naložila igro?

- Koliko časa jo je Mija poskušala naložiti?





## 1.2 Pogovora prepisi v knjižni slovenščini.



**1.3 Ali bi se s sošolko/sošolcem pogovarjal v knjižnem jeziku? Ali misliš, da se sploh kdo pogovarja v knjižnem jeziku? Kako bi takšen pogovor izpeljala sošolca iz Sežane, Kopra, Nove Gorice ...? Odgovore utemelji:**

---

---

---



## POZOR!

## PREVOD

Pri prevajanju vedno pazimo, da se ohranja ista zvrst jezika. To pomeni, da:

- besedila, napisana v italijanskem knjižnem jeziku, prevedemo v slovenski knjižni jezik;
- besedila, napisana v italijanskem pogovornem jeziku ali narečju, prevedemo v slovenski pogovorni jezik ali narečje.

Seveda pa moramo vse te zvrsti poznati – pravimo, da je jezikovno ozaveščen govorec tisti, ki pozna ne samo knjižni jezik, ampak tudi druge zvrsti, ki se jih običajno ne učimo v šoli.





**2. Poglej si še nekaj izrazov iz sveta računalništva in informatike ter napiši, kako bi rekel ti.**





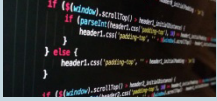















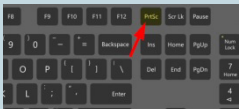
Slovensko – knjižno	Slovensko – lokalno pogovorno	Italijansko – knjižno
naložiti	inštalirat	
brskati po spletu		
spletna trgovina		
miška		
		browser
ekran		
program		
	app	
videoigrice		
zagnati		
		tablet
prenosnik		
spletno mesto		
spletna stran		
družbeno omrežje		
	selfie	
všečkati		
označiti (biti označen)		taggare
polnilnik		
kabel		
posnetek zaslona		
		desktop

**Pogosto pravimo, da je v slovenščini veliko angleških besed. Poglej zgornji seznam: v katerem jeziku angleške besede s področja računalništva in informatike prevajamo?**

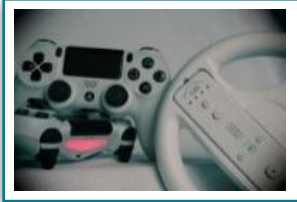


## 2.2 Poimenuj dele računalniške strojne opreme. Pomagaj si z izrazi, navedenimi v okvirčku.

program (programirati)    spletna trgovina    aplikacija  
 družbeno omrežje    brskalnik    igralna konzola    vsehček  
 videoigra    miška    sebek/selfi    namizje    tablica    prenosnik  
 ekran    posnetek zaslona    spletno mesto    polnilnik    kabel

## 2.1 Poimenovanja ustrezno poveži z deli računalnika oz. strojne opreme:



igralna  
konzola

miška

zaslon

kabel

tablica

prenosnik

polnilnik



## 2.3 Za angleške besede (ki se pojavljajo tudi v italijanščini) poišči slovenske ustreznice:

e-commerce: \_\_\_\_\_

e-mail: \_\_\_\_\_

browser: \_\_\_\_\_

videogame: \_\_\_\_\_

web: \_\_\_\_\_

website: \_\_\_\_\_

server: \_\_\_\_\_



**POZOR!**

Ko prevajamo, si ne »izmišljamo« besed in ne prevajamo »približno«, ampak vedno preverimo, ali se določena beseda RES uporablja v ciljnem jeziku – torej v jeziku, v katerega prevajamo.

Rabo besede najlažje preverimo na spletu.

## 2.4 Poskusi razložiti (brez prevoda v italijanščino ali angleščino), kaj pomenijo te slovenske besede oz. besedne zveze:

družbeno (ali socialno) omrežje: \_\_\_\_\_

namizje: \_\_\_\_\_

všeček: \_\_\_\_\_

aplikacija: \_\_\_\_\_

posnetek zaslona: \_\_\_\_\_



**2.5 Oblikujte ekipe s po dvema ali tremi tekmovalci in tekmujte med sabo. Napišite zgodbo, v kateri boste uporabili čim več izrazov iz prejšnjih vaj. Lahko izberete enega izmed spodnjih naslovov ali si izmislite svojega. Zmaga ekipa, ki uporabi največ izrazov iz prejšnjih vaj.**

- Ferdi živi v Avstraliji, a se vsak dan igrava skupaj.
- Telefon je podaljšek moje roke.
- Oh, kaj vse sem včeraj videl na spletu!

---



---



---



---



---



---



---

**3. V naslednji vaji si boste ogledali\_e posnetek. Pred ogledom se v razredu pogovorite o primernosti videoiger. Pomagajte si s spodnjimi vprašanji. Svoje odgovore utemeljite!**

- Katere videoigre so po tvojem mnenju (ne)primerne?
- Kaj vpliva na primernost videoiger?
- Ali mislite, da na primernost vpliva tudi čas, ki ga presedimo pred računalnikom?

3.1 Skupaj si pogledjte prispevek na spodnji povezavi in odgovorite na vprašanja.



● Zakaj Tetris danes ni več zanimiv?

-----

● Kaj pomeni oznaka 18+?

-----

● Kaj prikazujejo igre z oznako 18+?

-----

● Zakaj te igre pritegujejo Matijo?

-----

● Pod katerim pogojem dovolijo starši Matiji videoigre?

-----

● Katere so pozitivne in katere so negativne posledice računalniških iger?

-----

### 3.2 Kaj meni o videoigrah Matija, kaj pa njegovi sošolci? Znova si ogledaj prispevek in dopolni njihove izjave:

Matija Trošt: »Igre za starejše so zahtevne in imajo \_\_\_\_\_.«

Amadej Pavšič: »Igram bolj nogometne, \_\_\_\_\_ igrice.«

Peter Erjavec: »Včasih igram tudi igrice 18+, ker so \_\_\_\_\_ in \_\_\_\_\_.«

Tobija Hudnik: »Računalniških igrice ne igram, ker me nikoli zares \_\_\_\_\_.«



### 3.3 Napiši besedilo o svojih navadah pri rabi tehnoloških pripomočkov. Pomagaj si s spodnjimi vprašanji.

- Katere tehnološke pripomočke imaš doma?
- Kaj meniš o rabi tehnoloških pripomočkov?
- Ali ti starši omejujejo dostop do tehnologije? Kako? (omejujejo čas, sedijo s tabo, prepovedana sta ti igranje nekaterih videoiger in obisk nekaterih spletnih strani ...)
- Ali upoštevaš omejitve? Zakaj in kako?
- Katera družbena oz. socialna omrežja poznaš? Katera uporabljaš?

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## IN ŠE NASVET:

Ali veš, da je računalnik eno ključnih orodij za učenje jezika? Poskusi! Računalnik, telefon in tablico si ponastavi tako, da boš uporabljal\_a slovenski jezik. Spremeni tudi nastavitve brskalnikov in družbenih omrežij.

Novе besede, besedne zveze in stavke, ki jih boš tako odkril\_a, boš lahko uporabil\_a tudi v šoli ...



### 3.4 Ali poznaš videoigro Minecraft?

**V skupinah se pogovorite o igri Minecraft. Eden naj razloži sošolcem, kako poteka videoigra, drugi pa mu postavljajo vprašanja, da bodo bolje razumeli delovanje igre. Zatem sestavite besedilo, začetek je že dan.**

*V tej igri se ...*

---



---



---

### 3.4.1 Zdaj pa preberi še spodnje besedilo in ga ustrezno dopolni z izrazi iz okvirčka (ob uporabi jih moraš seveda ustrezno pregibati – sklanjati, spregati ...):

igra    ustvarjalnost    puščavniški    kocka    spraviti    ruda    kramp    prvoten  
preživeti    izdelovanje    pošast    pokončati    neomejen    grajenje

#### MINECRAFT

**Minecraft** je videoigra, v kateri se z \_\_\_\_\_ vlog razvija \_\_\_\_\_ igralca. To je ena redkih enoigralskih (\_\_\_\_\_) iger tega obdobja. Igra je sama po sebi zelo preprosta: v svetu, ki je narejen iz \_\_\_\_\_, se kocke poljubno uničujejo in nato \_\_\_\_\_. Ko se razbije \_\_\_\_\_, se dobi snov (npr. ruda premoga = premog, ruda diamanta = diamant ...). Na delovni mizi se izdelajo orodja in orožja, kot so lopata za nabiranje zemlje, \_\_\_\_\_ za razbijanje kamna ipd. Ta postopek se imenuje »\_\_\_\_\_« (ang. *crafting*). Igra se lahko igra na več načinov.

**Klasični** način je \_\_\_\_\_ način igranja. Ta način je v trenutnih verzijah odstranjen in se lahko igra samo na uradni strani.

**Preživetje** je način igranja, ki je najbolj priljubljen. Cilj igre je \_\_\_\_\_. Ponoči se prikažejo \_\_\_\_\_, ki hočejo \_\_\_\_\_ igralca. V tem načinu igre obstaja lakota, ki počasi zmanjšuje življenjsko energijo igralca.

**V ustvarjalnem** načinu igranja lahko igralec leti, ima \_\_\_\_\_ število vseh predmetov in dela, kar želi. Pošasti niso napadalne, saj je cilj igre \_\_\_\_\_struktur in preizkušanje novih stvari (kock, pošasti, orožij...)

(Vir: <https://sl.wikipedia.org/wiki/Minecraft>, prir.)

**3.4.2 Ali poznaš zgoraj omenjene načine igranja? Kako jih imenuješ? Dopolni razpredelnico. Na voljo je še nekaj prostora, kamor lahko vpišeš morebitne druge načine igranja. Kako bi jih imenoval?**

Splošno poimenovanje	Poimenovanje, ki ga uporabljam jaz
klasični način	
preživetveni način	
ustvarjalni način	

**3.5 Znova preberi besedilo (3.4.1) in odgovori na vprašanja s celimi povedmi.**

a. Kako se v igri razvija domišljija?



b. Kaj so puščavniške igre?

c. Kaj se dela v svetu iz kock?

č. Iz katerega angleškega izraza izvira ime igre in kaj pomeni?

d. Ali se igra igra samo na en način?

e. Kateri igralni način se ti zdi najbolj zanimiv? Zakaj?

### 3.6 Povedi napiši po slovensko.



Italijansko	Slovensko
Il gioco si gioca in vari modi.	
I cubi si rompono col piccone.	
Nei cubi si trovano i minerali.	
I minerali si possono conservare.	
Sul desktop si costruiscono gli oggetti.	

3.7 Še enkrat **preberi drugi odstavek besedila iz vaje (3.4.1)**. Povedi primerjaj s svojimi prevodi iz vaje (3.6). Kaj opaziš? Je kakšna razlika? Pozorno opazuj predvsem glagole in njihovo obliko oz. rabo.

---



---



---





### 3.8 Primerjaj povedi in odgovori na vprašanja.

Maja nalaga videoigrico.

Videoigrica se nalaga.

Kdo je osebek v prvi in kdo v drugi povedi?

---

Kdo izvaja dejanje v prvi in kdo v drugi povedi?

---

V katerem sklonu je samostalnik *videoigrica* v prvi in v katerem je v drugi povedi?

---

Kateri stavčni člen je samostalnik *videoigra* v prvi in v drugi povedi? (Osebek, predmet.)

---

Ali se dejanje prve in druge povedi razlikuje?

---

### 3.9 Oglej si razpredelnico o rabi trpnika v knjižni italijanščini in knjižni slovenščini:

ITALIJANSKO	SLOVENSKO	RABA V SLOVENŠČINI
Il gioco si imposta in vari modi.	Igra se nastavi na več načinov.	Taka raba je knjižna, ni pa zelo pogosta. Pozor: če uporabljamo »se«, mora biti slovnični osebek v imenovalniku NE: »igro se nastavi«, AMPAK »igra se nastavi« ALI »igro nastavimo«!
Il gioco è impostato.	Igra je nastavljena.	Taka raba je knjižna in pogovorna; izraža stanje. Pozor: ob glagolu ne uporabljamo logičnega osebkca NE: »igra je nastavljena od igralca«, AMPAK: »igra je nastavljena« ALI »igro je nastavil igralec«.



### 3.10 Sestavi povedi v trpni in tvorni obliki, kot kaže primer.

	TVORNIK	TRPNIK
KUPITI, VIDEOIGRA	Videoigro sem kupil na spletu.	Ta videoigra se kupi na spletu. Ta videoigra je kupljena na spletu.
NALOŽITI, APLIKACIJE		
BRATI, NAVODILA		
PISATI, ČLANEK		
VKLJUČITI, RAČUNALNIK		
PRIKLJUČITI, MIŠKA		



#### POZOR!

#### PRAGMATIKA

Za vsak jezik imamo napisana in nenapisana pravila: slednjim pravimo **PRAGMATIČNA PRAVILA**. Ta pravila urejajo rabo jezika v praksi. Med takimi nenapisanimi pravili so tudi pravila o rabi glagolskega načina.

Tako italijanščina kot slovenščina poznata dva načina: **tvorni način** (aktiv) in **trpni način** (pasiv). Oba načina sta v obeh jezikih »pravilna«.

Res pa je, da je trpnik v italijanščini veliko pogostejši kot v slovenščini.

Poleg tega prihaja pri rabi trpnika v slovenščini tudi do dveh pogostih napak:

1. Ob trpniku uporabljamo še logični osebek.  
(\*Ta računalnik je bil kupljen od Tomaža.)
2. Ob trpniku s »se« uporabljamo slovnični osebek v tožilniku.  
(\*To igro se naloži s spleta.)

Zato se v slovenščini trpniku (pasivu) raje izogibamo in uporabljamo **tvornik**:

**Ta računalnik je kupil Tomaž.**

**To igro naložimo s spleta.**

## 4. Preberi besedilo:



### ALI VEŠ ?

Jade Raymond, izdelovalka videoigre Assassin's Creed, je v intervjuju izjavila, da je zamisel za igro vzela iz Bartolovega romana Alamut.

Vladimir Bartol je slovenski pisatelj, ki se je rodil pri Sv. Ivanu v Trstu leta 1903; napisal je roman, v katerem pripoveduje zgodbo o Hasanu Sabahu in njegovi trdnjavi Alamut.

V videoigri se stalno ponavlja poved iz romana: »Nič ni resnično, vse je dovoljeno.«

### 4.1 Odgovori na vprašanja:

- Kdo je avtor\_ica videoigre?
- Kje je avtor\_ica dobil\_a zamisel za videoigro?
- Kako je naslov romana?
- Kateri izrek se ponavlja v igri?

---



---



---



---



---



---



---



---



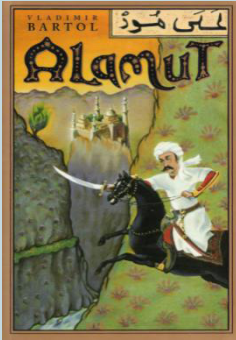
---



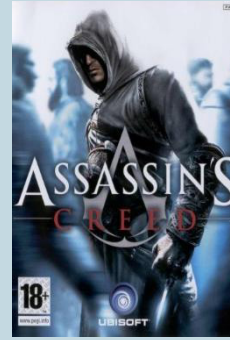
---

4.2 V parih preberite informacije o videoigri in o Bartolovem romanu. V tabelo izpišite podobnosti in razlike v vsebinah. Informacije poiščite na straneh:

[https://sl.wikipedia.org/wiki/Alamut\\_\(Bartol\)](https://sl.wikipedia.org/wiki/Alamut_(Bartol))



[https://sl.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s\\_Creed](https://sl.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed)




---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

	roman	videoigra
avtor		
leto izida		
glavni junaki		
čas dogajanja		
prostor dogajanja		
obnova zgodbe (po točkah)		
podobnosti		
razlike		
opombe		

## IN ŠE NASVET:


Ali veš, da je računalnik eno ključnih orodij za učenje jezika? Poskusi! Računalnik, telefon in tablico si ponastavi tako, da boš uporabljal slovenski jezik. Spremeni tudi nastavitve brskalnikov in družbenih omrežij.

Novе besede, besedne zveze in stavke, ki jih boš tako odkril\_a, boš lahko uporabil\_a tudi v šoli ...



👍 😄 😊 47 51 komentarjev Deljeno 4-krat

👍 Všeč mi je    💬 Komentiraj    ➦ Deli z drugimi


 **Prijava**

Uporabniško ime

Geslo

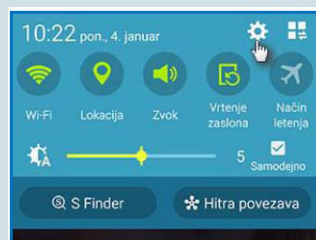
Nastavitve iskanja

Rezultati iskanja      Kateri jezik želite uporabiti

slovenija 

**Vse**   Slike   Zemljevidi   Videoposnetki   Novice   Več   Nastavitve   Orodja

Približno 120.000.000 rez. (0,68 sek.)



Projektni partnerji / Partner del progetto



INSTITUT ZA NARODNOSTNA VPRAŠANJA  
INSTITUTE FOR ETHNIC STUDIES

Società  
Filologiche  
Furlane



Società  
Filologica  
Friulana



Università  
Ca' Foscari  
Venezia



Pridruženi partnerji / Partner associati



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST, KULTURO IN ŠPORT



REGIONE AUTONOMA  
FRIULI VENEZIA GIULIA



USR  
FVG  
Ufficio Scolastico Regionale  
per il Friuli Venezia Giulia

**Projekt EDUKA2 Čezmejno upravljanje izobraževanja** financira Program sodelovanja Interreg V-A Italija-Slovenija 2014–2020 ([www.ita-slo.eu](http://www.ita-slo.eu)) s sredstvi Evropskega sklada za regionalni razvoj. Cilj projekta EDUKA2 je krepitev čezmejnega sodelovanja na področju izobraževanja z razvijanjem enotnih didaktičnih orodij in izobraževalnih modelov.

V sklopu projekta EDUKA2 smo oblikovali:

- učne enote in t. i. čezmejne razrede za različna predmetna področja;
- didaktično gradivo za pouk manjšinskih jezikov in literature čezmejnega območja;
- orodja za poučevanje slovenščine in italijanščine kot sosedskih jezikov v šolah;
- programe izobraževanja vzgojiteljev, učiteljev in profesorjev;
- podporno gradivo in svetovanje za študente in diplomante pri postopkih priznavanja izobrazbe in poklicnih kvalifikacij pridobljenih v sosednji državi.

Več o gradivu in e-izobraževanju za pedagoške delavce na [www.eduka2.eu](http://www.eduka2.eu) in FB strani Projekt/Progetto Eduka2.

**EDUKA2 - Per una governance transfrontaliera dell'istruzione** è un progetto finanziato nell'ambito del Programma di Cooperazione Interreg V-A Italia-Slovenia 2014-2020 ([www.ita-slo.eu](http://www.ita-slo.eu)) con il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale.

L'obiettivo del progetto EDUKA2 è rafforzare la cooperazione transfrontaliera nel settore dell'istruzione tramite la creazione di strumenti di didattica e modelli formativi condivisi.

Nell'ambito del progetto EDUKA2 sono state realizzate:

- unità didattiche e "classi transfrontaliere" per materie diverse;
- materiale didattico per l'insegnamento delle lingue minoritarie e delle letterature dell'area transfrontaliera;
- strumenti di insegnamento dello sloveno e italiano come lingua del vicino nelle scuole;
- corsi di formazione per docenti;
- materiali di supporto e orientamento a studenti e laureati nelle procedure per il riconoscimento dei titoli e delle qualifiche professionali acquisite nel paese confinante.

Per i materiali e i corsi e-learning per i docenti consultare [www.eduka2.eu](http://www.eduka2.eu) e la pagina FB Projekt/Progetto Eduka2.



**EDUKA2**

ČEZMEJNO UPRAVLJANJE IZOBRAŽEVANJA

PER UNA GOVERNANCE TRANSFRONTALIERA DELL'ISTRUZIONE