

Interreg

ITALIA-SLOVENIJA

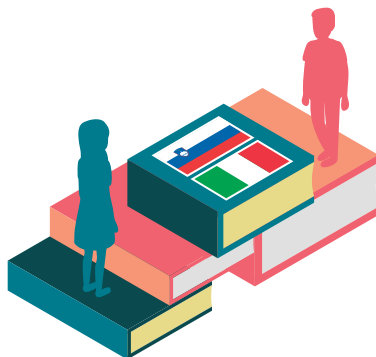


UNIONE EUROPEA
EVROPSKA UNIJA



EDUKA2

Progetto standard co-finanziato dal Fondo europeo di sviluppo regionale
Standardni projekt sofinancira Evropski sklad za regionalni razvoj



VIDEOIGRICE IN TEHNOLOGIJA

Učna enota 4 (krajša različica)

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

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 (krajša različica)

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).

Trst, 2019

1. 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 Hassanu Sabbahu in njegovi trdnjavi Alamut.

V videoigri se stalno ponavlja poved iz romana:

»Nič ni resnično, vse je dovoljeno.«

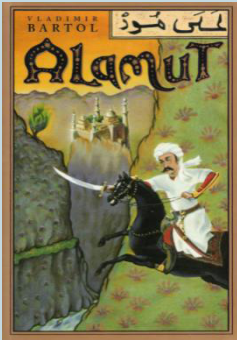


1.1 Odgovori na vprašanja:

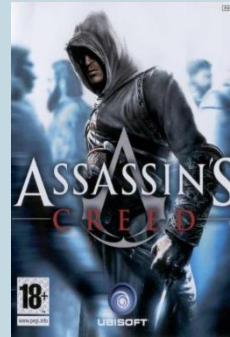
- Kdo je avtor_ica videoigre?
- Kje je avtor_ica dobil_a zamisel za videoigro?
- Kako je naslov romana?
- Kateri izrek se ponavlja v igri?

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

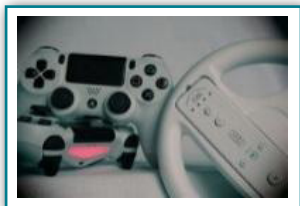
[https://sl.wikipedia.org/wiki/Alamut_\(Bartol\)](https://sl.wikipedia.org/wiki/Alamut_(Bartol))



https://sl.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed



2. Poimenovanja ustrezno poveži z deli računalnika oz. strojne opreme:



igralna
konzola

miška

zaslon

kabel

tablica

prenosnik

polnilnik



2.1 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.

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

socialno (ali družbeno) omrežje: _____

namizje: _____

všeček: _____

aplikacija: _____

posnetek zaslona: _____



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 oglej 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 igric ne igram, ker me nikoli zares«





4. 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 socialna oz. družbena 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 ...



👍👎🗨️ 47 51 komentarjev Deljeno 4-krat

👍 Všeč mi je 🗨️ Komentiraj ➦ Deli z drugimi

🗪 **Prijava**

Uporabniško ime

Geslo

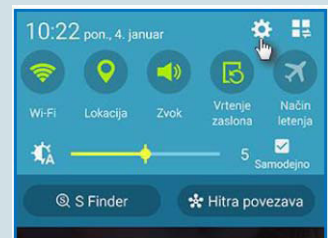
Nastavitve iskanja

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



INŠTITUT ZA NARODNOSTNA VPRAŠANJA
INSTITUTE FOR ETHNIC STUDIES

Società
Filologica
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) 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 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) 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 e la pagina FB Projekt/Progetto Eduka2.



EDUKA2

ČEZMEJNO UPRAVLJANJE IZOBRAŽEVANJA

PER UNA GOVERNANCE TRANSFRONTALIERA DELL'ISTRUZIONE