ŠKOLSKI PROJEKT/NASTAVNI PREDMETI INFORMATIKA **(projektno učenje predmetnih tema u području održivog razvoja)**

**Autor:** Josip Beštek, Osnovna škola Novi Marof, Novi Marof, Hrvatska

**MINIPROJEKT ZA ŠKOLSKI PROJEKT/NASTAVU INFORMATIKE/IZVANNASTAVNU AKTIVNOST U PODRUČJU ODRŽIVOG RAZVOJA**

**Tema:** Digitalno pripovijedanje za održivi razvoj: Avantura prema odgovornom društvu - radionica

**Digitalni alati:** Bookcreator, GPT

**Učenici**: 7. – 8. razred

**Time:** 5 h

**Opis aktivnosti**

Zajednička radionica za učenike u timovima.

Učenike dijelimo u 5 grupa

Svaka grupa mora stvoriti digitalnu priču s određenom temom

**Revolucija obnovljive energije:**

1. Istražite putovanje zajednice koja prelazi s tradicionalnih izvora energije na obnovljivu energiju.

2. Istaknite utjecaj na okoliš, gospodarstvo i ukupnu održivost zajednice.

Urbana poljoprivreda i lokalni prehrambeni sustavi:

1. Pratite priču o pojedincima ili zajednicama koji prihvaćaju urbanu poljoprivredu kako bi promovirali lokalnu, održivu proizvodnju hrane.

2. Pokažite prednosti smanjenja prehrambenih milja, povećanja sigurnosti hrane i poticanja veza u zajednici.

**Rasipanje do bogatstva:**

1. Ispričajte priču o inovativnim pristupima gospodarenju otpadom i recikliranju.

2. Pokažite kako kreativne inicijative pretvaraju otpad u vrijedne resurse, pridonoseći kružnom gospodarstvu.

**Očuvanje bioraznolikosti na djelu:**

1. Istražite napore grupe ili pojedinca koji rade na očuvanju bioraznolikosti u svom lokalnom ekosustavu.

2. Naglasiti važnost zaštite različitih vrsta i ekosustava za održivi razvoj.

**Održiva modna revolucija:**

1. Slijedite put modnog dizajnera ili zajednice koja usvaja održive prakse u modnoj industriji.

2. Naglasite važnost etičkih i ekološki prihvatljivih modnih izbora za održiviju budućnost.

**Eko-turizam vođen zajednicom:**

1. Podijelite priču o zajednici koja prihvaća eko-turizam kao sredstvo održivog razvoja.

2. Ilustrirajte pozitivne utjecaje na okoliš, lokalno gospodarstvo i očuvanje kulture kroz odgovorni turizam.

Svaka priča mora imati najmanje 3 poglavlja

1. Uvod i mjesto

2. Prepreke

3. Razrješenje

Mogu koristiti chat GPT da bi dobili pomoć

**Obrazovni ishodi**

Učenici će steći sveobuhvatno razumijevanje ciljeva održivog razvoja Ujedinjenih naroda, prepoznajući međusobnu povezanost društvenih, ekonomskih i ekoloških pitanja.

• Steći će vještine korištenja Bookcreatora za stvaranje multimedijski bogatih digitalnih priča koje učinkovito prenose poruke vezane uz održivi razvoj.

• Sudionici će naučiti stvoriti uvjerljive narative koji naglašavaju važnost odgovornih i održivih praksi u društvu.

• Naučit će integrirati GPT tehnologije u pripovijedanje priča i poboljšanje sadržaja.

• Steći će vještine kritičkog mišljenja analizirajući i ocjenjujući različite aspekte održivog razvoja kroz objektiv digitalnog pripovijedanja.

• Razvijat će vještine medijske pismenosti i interpretacije različitih oblika digitalnog pripovijedanja, prepoznajući njihov utjecaj na društvene percepcije i ponašanja

• Bolje će razumjeti etičke implikacije korištenja AI tehnologija kao što je GPT

• Poboljšane tehničke vještine kroz učenje osnova Bookcreator pravog uređivanja sadržaja unutar digitalne platforme.

• radionica će kod učenika poticati kreativnost, suradnju i sposobnost rješavanja problema.

• Učenici će razviti kritički odnos prema likovnom izražavanju

• Učenici će razvijati kreativno i kritičko mišljenje.

• Povećana ekološka svijest – bolje razumijevanje pitanja okoliša i njihove važnosti te kako zagovarati promjene putem vizualnih medija.

• Povećani vokabular vezan uz okoliš i aplikacije za izradu videa

• Unaprijediti komunikacijske vještine