



Povzetek projekta Študentski inovativni projekti za družbeno korist 2016-2020 za študijski leti 2018/2019 in 2019/2020 2. odpiranje za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: _ DidDigGal (Didaktična digitalna galerija)

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovu (neustrezno področje izbrišite):**

1 - Izobraževalne znanosti in izobraževanje učiteljev

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

__Univerza v Mariboru Pedagoška fakulteta (nosilka projekta)____

__II. gimnazija Maribor (partner 1)_____

__Podjetje Rolan d. o. o. (partner 2)____

3. Besedilo:

- **Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta**

Temeljni namen, ki smo skozi projekt razreševali je bilo seznanjanje z možnostmi digitalne tehnologije, digitalnih aplikacij, programiranja in na podlagi usvojenih znanj oblikovati didaktične aplikacije s katerimi bodo uporabniki (učenci po celotni izobraževalni vertikali, študenti različnih pedagoških in umetnostno zgodovinskih smeri) spoznavali umetniška dela. Razvili smo digitalne prikaze, ki bodo lahko v pomoč pri neposrednem spoznavanju originala ali pa v pomoč tistim učencem, ki jim učitelj ogleda Umetnostne galerije Maribor ne morejo omogočiti zaradi prevelike oddaljenosti, finančnih razlogov ali pa je ogled razstav ne izvedljiv zaradi ranljivejših skupin učencev (otroci s posebnimi potrebami, varstveni centri). Zbirka umetniških del, ki sestavljajo stalno zbirko UGM je bogata kulturna dediščina in morda zaradi navedenih omejitev premalo obravnavana in poznana. Pomembno je, da se zavedamo, kadar govorimo o umetnosti kot o temeljni človekovi potrebi, da so pri tem pomembni specifični dejavniki razumevanja in zaznavanja. Zato bomo v projektu namenili tudi temu delu in študente opozarjali na drugačnost, izključenost, ranljivost skupin v naši sredi. Želimo jih seznaniti o pomenu medsebojnega sodelovanja in povezovanja različnih disciplin pri razvijanju didaktičnih spletnih aplikacij. Vsak posameznik lahko s svojimi kompetencami in znanji obogati vsebino in pripomore k razvoju in nadgradnji. Končni produkt projekta je nabor spletnih aplikacij za izobraževalne namene.

- **Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta**

Skladno z omejitvami, ki smo jih bili deležni izvajalci in študenti v času epidemije v teku projekta smo lahko nemoteno in zelo kvalitetno sledili zastavljenim ciljem. Vso delo je bilo namreč vezano na digitalni medij, priprava digitalnih zapisov in izdelava spletne strani..

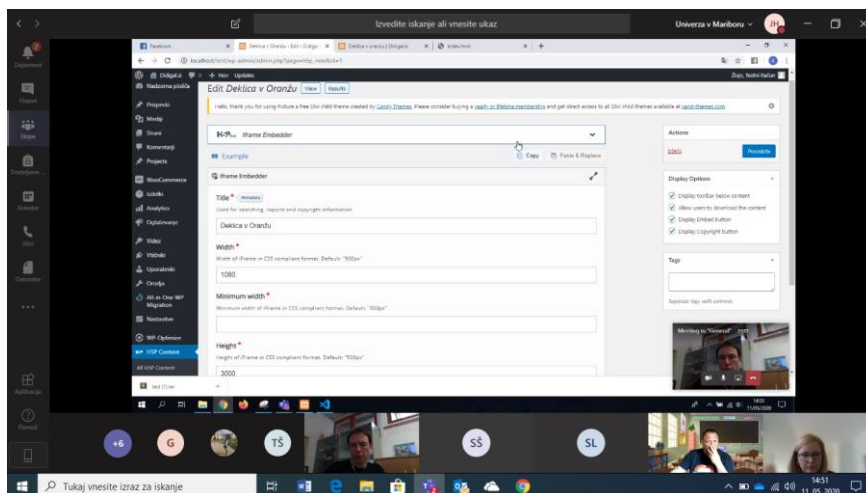
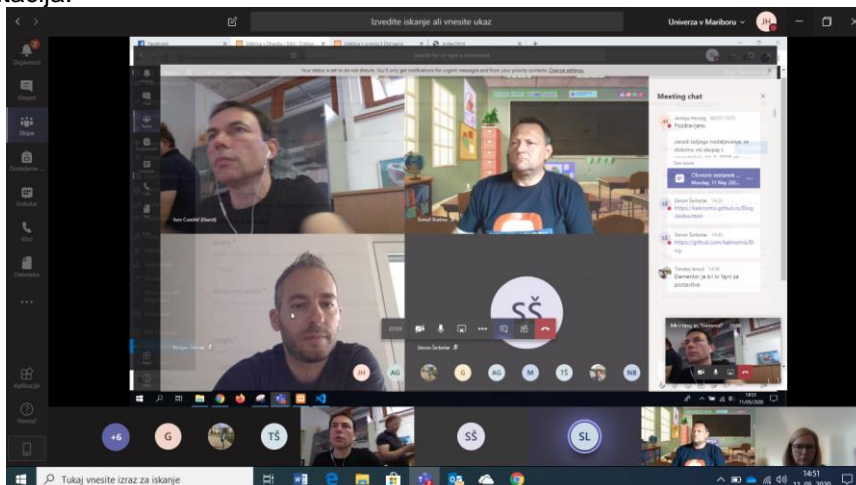
- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

V okviru projekta so nastali digitalni zapisi in spletna stran (ki še ni povsem dokončna saj želimo nadgrajevati digitalne zapise in širiti nabor omenjenega tudi za druga umetniška dela stalne zbirke UGM).

4. Priloge:

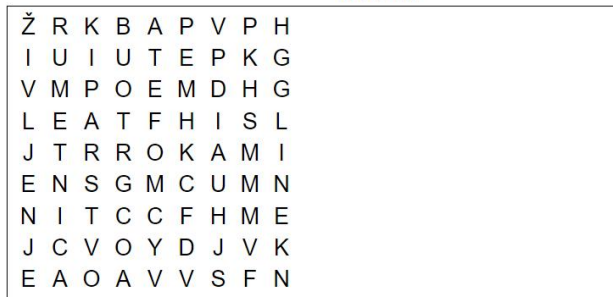
- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Foto dokumentacija:





Deklica



Moja avtorica, Vlasta Zorko, je zjema ženska u _____ ki jo je naredilo
 izobčevanje iz g_____ vseh. Ji je bilo kaj vite lahko iz nje ustvari s svojimi
 r_____ zato se je odločila, da gre v ljubljano študent k _____
 Tam ji jo je tako voljubil, da se z njo ukvarja že celo svoje j _____
 Še zveča, kaj je tako leta 1998 ustvarila tudi mene.

https://didigalrolan.si/deklicaPuzzle/index.html

Naslovnica | Sobota... Detektor podobnih... OM_PeF - Dokume...

PUZZLE