

# PROGRAM

- 8. 20 - 12. 40 - **TEHNIŠKI DAN**  
za učence od 1. do 9. razreda
- 9. 00 - otvoritev s CISCO WEBEX konferenco
- 8. 20 - 9. 55 - priprava na pouk na daljavo
  - VIDEO SOBE - CISCO WEBEX
  - eAsistent - XOOLTIME
  - Varna uporaba interneta
- 10. 15 - 12. 40 - izzivi prihodnosti - krožne delavnice

**SKUPINSKO FOTOGRAFIRANJE - FOTO ČEBRON.**

**PRINESI SVOJO NAPRAVO.**



**IZSTOP 505VR™**



**simathlon**

**KOBI**



**INŠTITUT 4.0**



# DIGITALNO = REALNO = NORMALNO

## TEHNIŠKI DAN

Osnovna šola Bistrica  
Podružnična šola Kovor

**TOREK, 13.10.2020**

Sodobna »informatijska« družba podprta s sodobnimi vzgojno izobraževalnimi procesi v vzgojno izobraževalnih zavodih na eni strani ustvarja nove potrebe in izzive, na drugi pa zagotavlja orodje za njihovo obvladovanje.

**NIČ NAS NE SME PRESENETITI.**

V sodelovanju s Knjižnico dr. Toneta Pretnarja in njihovim dogodkom **DIGITALNO=REALNO=NORMALNO** širimo dogodek na lokalni ravni tudi v šolski prostor. Poudarek bo na simulaciji in pripravi na pouk na daljavo ter seznanitvi z novimi informacijskimi tehnološkimi novostmi, **izzivi prihodnosti**.

## 505 VR

Podjetje Izstop d.o.o. je na trgu prisotno že od 2010. Leta 2014 so ustanovili novo blagovno znamko 505VR, ki stremi k ustvarjanju inovativnih VR/AR vsebin za izboljšanje in poenostavljanje vsakodnevnih procesov tako v poslovnem kot zasebnem življenju. Za številne naročnike so razvili raznovrstne inovativne in izstopajoče projekte, ki služijo kot orodje v poslovanju, izobraževanju, marketingu in drugod.

## E-KNJIGE

Knjižnica dr. Toneta Pretnarja Tržič svojim članom omogoča izposajo elektronskih knjig. Poleg knjig za odrasle so na voljo tudi knjige za otroke in mladino. Pomanjkanje tiskanih izvodov za domače branje, bralno značko, tekmovanje za Cankarjevo priznanje idr. lahko nadomesti izbira e-knjige.

Spletni portal Biblos [www.biblos.si](http://www.biblos.si) ponuja elektronske knjige, ki si jih lahko izposodite s svojimi prenosnimi napravami (e-bralniki, pametnimi telefoni, tablicami in računalniki).

## CTRLART

CtrlArt je ustvarjalni studio z vsebinami, namenjenimi kreiranju zabavnih in dinamičnih izkušenj 3D vsebin in razširjene resničnosti.

CtrlArt je izdelal razburljive AR vsebine za kulturno dediščino, industrijo, turizem in izobraževanje. Verjamejo, da je razširjena resničnost nov igralec (naslednja velika stvar), ki spreminja način učenja, igranja, dela in interakcije med seboj in s svetom okoli nas.

## INŠTITUT 4.0

Robotika prihodnosti- tečaji robotike za najmlajše. Prek programiranja preprostih robotov začnemo postavljati temelje na področjih računalništva in robotike.

## KOBI

Branje je zahtevna veščina. Otroci, ki se srečujejo s težavami pri učenju branja, so v veliki stiski, če jim pravočasno ne priskočimo na pomoč. Kobi je pripomoček za učenje branja, namenjen otrokom z disleksijo in drugim, ki jim nagaja členjenje besed. Besedilo prenese iz tiskovine na tablico in ga prilagodi potrebam vsakega otroka. Zakaj KOBI? Zaradi prilagojenega oblikovanja besedila se v trenutku izboljšata hitrost in natančnost branja, z njima pa tekočnost, razumevanje in veselje do branja!

## NOTR.si

Produkcija NOTR.si se ukvarja z prevajanjem realnega v digitalno. Njihovo poslanstvo je ustvarjanje 3D modelov animacij ter ostalih digitalnih vsebin. Specializirani so v izdelovanje aplikacij oplemenitene resničnosti. Nudijo 3D skeniranje, 3D modeliranje, 3D animiranje in 3D tisk. Nudijo tudi izobraževanje ter predstavitev novih medijev, kot so XR, AR, VR.

## ADRA

Meet and Code poteka v skladu z EU Code Week in je namenjen krepitvi vseevropske pobude. ROBOTIKA IN KODIRANJE - primer dobre prakse na primeru robotaVector, osnove glasovnega kodiranja in robotike. AKTIVNO SODELOVANJE - učenci v skupini naredijo predloge za doseganje ciljev trajnostnega razvoja na podlagi primera Vector robot.

## AR KNJIGE – KNJIGE Z OBOGATENO RESNIČNOSTJO

Knjige uporabljajo najnovejšo tehnologijo razširjene resničnosti (AR), v kateri se stapljata resnični in virtualni svet. Ko pogledate skozi mobilno napravo, interaktivne animacije dinosavrov, robotov in možganov oživijo.

S pametnim telefonom in obogateno resničnostjo lahko vidimo, kako bi tiranozaver izgledal, če bi se pojavil na našem dvorišču. Eno je brati o ogromnih dinosavrih, ki so včasih lomastili po Zemlji, čisto drugače pa si je predstavljati, kako bi bili videti, če bi živeli med nami.

## SREDNJA TEHNIŠKA ŠOLA ŠOLSKI CENTER KRANJ

Tehnični poklici, so poklici prihodnosti in so najbolj iskani na trgu delovne sile. Za nas so pripravili delavnice iz področja elektrotehnike, računalništva in mehatronike.

## SIMATHLON

Kolesarska simulacija SIMATHLON je v Sloveniji razvita interaktivna kolesarska igra, ki skrbi za motivacijo kolesarjev po vsem svetu. S seboj prinaša edinstveno igrifikacijo in s tem ure in ure kolesarske zabave. Z našo aktivnostjo lahko nadzorujemo potek simulacije, poleg tega pa lahko izbiramo med različnimi navideznimi kolesarskimi pokrajinami. Poleg tega je zelo enostavna za uporabo, prilagojena za različna okolja ter deluje na vseh vrstah koles.

## PRO VIRTUALA

V podjetju so se s produkcijo 3D animacij pričeli ukvarjati že leta 2006, nato jih je pot vodila v vse smeri, kjer se je 3D animacija uporabljala (3D projekcije, hologramske izpostavitve, arhitekturne vizualizacije,...).

## INOVATIO

Interaktivna tla so posebno interaktivno orodje za izobraževanje, vaje in gibalne igre. Zabava in učenje na interaktivnih tleh pri otrocih razvijajo gibljivost, vizualno-gibalno koordinacijo, zaznavanje in odzivnost.

## ZA ZAKLJUČEK:

- COBISS - šolska knjižnica
- INTERAKTIVNA TABLA v I. triadi
- TEKMOVANJE V HITROSTNEM TIPKANJU