Karolina Livk, Darja Strah

[karolina.livk@guest.arnes.si](mailto:karolina.livk@guest.arnes.si), [darja.strah@os-zagradec.si](mailto:darja.strah@os-zagradec.si)

**Kameleon na malo drugačen način**

***Naslov (izviren, dovolj poveden, da pritegne udeleženca konference oz. bralca):***

*Povzetek (200 besed), kjer je izpostavljena aktivnost otrok, učencev oz. dijakov, s katero razvijajo izbrano (eno) digitalno kompetenco, podan kratek oris učne aktivnosti in njena prenosljivost v druge situacije, vsebine, predmete.*

Biologija in digitalne kompetence in celo tako, da se naveže na računalniška znanja in programiranje – to pa res ne gre! Vendar smo v dejavnosti Kameleon na malo drugačen način v projekta MINUT NAPOJ sledili ravno temu izzivu.

Pri pouku biologije učenci spoznajo živali, rastline ipd. Spoznajo tudi glavne značilnosti življenja le teh. Nekateri organizmi so razvili prav posebne načine prilagajanja okolju. Eden od takih je tudi spreminjanje barve zunanjosti pri kameleonu. Spreminjanje barve v odvisnosti od nekaterih dejavnikov se da prikazati tudi s pomočjo modela.

V sklopu projekta smo zmodelirali obliko kameleona v programu SketchUp, izbrali najboljši 3D model, ga natisnili (le zunanjo lupino), spoznali delovanje osnovnih elektronskih gradnikov (RGB diode, barvnega senzorja) in programiranje z Arduinom. Cilj projekta bo prikazati spreminjanje barv kameleona na modelu v odvisnosti od nekaterih zunanjih dejavnikov (barva okolice). Pred in po izvedbi dejavnosti v razredu sva izvedli anketo, s katero sva želeli tudi izvedeti mnenja učencev o digitalnih kompetencah in MINUT predmetih nasploh.

Če vam je ideja všeč, vas vabiva, da tudi vi uporabite naša gradiva!

*Prostor za še cca 30 besed*