SREDNJA ŠOLA ZA OBLIKOVANJE MARIBOR

PROGRAM TEHNIK OBLIKOVANJA

LETNA PRIPRAVA ZA PREDMET

GRAFIČNO OBLIKOVANJE

Šol. l. 2026/27

3. LETNIK

ŠTEVILO UR TEDENSKO: 7 + 1
Teorija: 99 ur
Praktični pouk: 165 ur

UČITELJ: Marija Toure

VZGOJNO IZOBRAŽEVALNI CILJI PREDMETA:

Usmerjevalni cilji

- usposobi se v reševanju osnovnih oblikovalskih nalog na temelju opredeljenih strokovnih kompetenc,
- spozna celovitost reševanja vseh vrst oblikotvornih problemov: izbiro metod in strategij, tehnološke in izvedbe danosti, organizacijo dela in smotrno ravnanje z delovnimi sredstvi ter materiali,
- spozna zakonitosti likovnega jezika in vlogo različnih medijev kot platformo izrazne ustvarjalnosti in produkcije,
- usposobi se v kulturi dela in učenja ter se zaveda svoje vloge in položaja v strokovnem in širšem družbenem okolju,
- razvija lastno strokovnost in odgovornost v različnih organizacijskih oblikah dela,
- usposobi se v iskanju, presojanju in ravnanju z viri podprto sodobno informacijsko tehnologijo,
- kritično vrednoti lastno in tujo oblikotvornost,
- strokovno zagovarja, predstavlja in posreduje svoje izdelke,
- oblikuje samopodobo na temeljih strokovne odličnosti in priznanih načel strokovne etike,
- prepozna različne tipe oblikovalske prakse (atelje, delavnica, produkcija, distribucija, naročila in stik s strankami), kjer se smiselno odziva,
- usposobi se v natančnosti, doslednosti, sistematičnosti in v sinhronosti reševanja oblikovnih nalog,
- razvija osebno izrazno ideologijo in angažiranost,
- razlikuje avtorsko delo od citata, ponaredka, kiča… ,
- razvije komunikacijske spretnosti v predstavljanju in podajanju ter vodenju oblikovalskega projekta,
- preudarno ravna z elementi oblikovalske produkcije (čas, orodja, človeški viri, materiali, energija, narava),
- usposobi se v načrtovanju in izvajanju vizualnih sporočil na način, ki zagotavlja osebno socialno varnost in strokovnost

UČNE OBLIKE:

- frontalna in individualna
- delo v dvojicah
- delo v skupini
- delo na terenu

UČNE METODE:

- metoda razgovora
- metoda razlage
- reševanje problemov
- prikaz slikovnega gradiva
- vaje iz risanja, slikanja
- uporaba računalnika in projektorja
- neposredno in posredno opazovanje
- demonstracija
- didaktične igre
- metoda raziskovalnega dela
- metoda grafičnih izdelkov
- metoda praktičnih del

UČNI PRIPOMOČKI:

- slikovni material
- računalniške predstavitve
- tabelna slika
- plakati
- učni listi
- revije, knjige, prospekti
- video, internet, projektor
- računalnik
- grafična tablica

VIRI:

1. Butina, Milan. Mala likovna teorija. Ljubljana: Debora, 2003.

2. Šuštaršič, Nina, idr. Likovna teorija: učbenik za likovno teorijo v umetniški gimnaziji – likovna smer. Ljubljana: Debora, 2004.

3. Dabner, David; Calvert, Sheena; Casey, Anoki. Grafično oblikovanje: priročnik za grafične oblikovalce tiskanih, digitalnih in večpredstavnih medijev. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije, 2011.
https://search.worldcat.org/title/813580630

4. Cairo, Alberto. How Charts Lie: Getting Smarter about Visual Information. New York: W. W. Norton, 2019.
https://wwnorton.com/books/9781324001560

5. Nussbaumer Knaflic, Cole. Storytelling with Data: A Data Visualization Guide for Business Professionals. Hoboken: Wiley, 2015.
https://onlinelibrary.wiley.com/doi/book/10.1002/9781119055259

6. Zeegen, Lawrence. The Fundamentals of Illustration. 3. izd. London: Bloomsbury Visual Arts, 2020.
https://www.bloomsbury.com/uk/fundamentals-of-illustration-9781474240390/

7. Hodges, Elaine R. S., ur. The Guild Handbook of Scientific Illustration. 2. izd. Hoboken: Wiley, 2003.
https://uat.store.wiley.com/en-us/the-guild-handbook-of-scientific-illustration-2nd-edition-p-9780471360117

8. Frankel, Felice C. The Visual Elements—Design: A Handbook for Communicating Science and Engineering. Chicago: University of Chicago Press, 2024. https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/V/bo206390609.html

9. Adobe. Design Dimensional Artwork with Project Neo (Beta). Adobe Learn, 2025.
https://www.adobe.com/learn/illustrator/web/create-dimensional-artwork-project-neo

10. DK. Digital Photography Complete Course. New York: DK, 2021.
https://dk.com/en-us/products/9781465436078-digital-photography-complete-course

11. Frankel, Felice C. The Visual Elements—Photography: A Handbook for Communicating Science and Engineering. Chicago: University of Chicago Press, 2023.https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/V/bo201733478.html

12. Yablonski, Jon. Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services. 2. izd. Sebastopol: O'Reilly Media, 2024. https://www.oreilly.com/library/view/laws-of-ux/9781098146955/

13. World Wide Web Consortium (W3C). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. Priporočilo W3C, 2023. https://www.w3.org/TR/WCAG22/

14. Smrdel A., Bohak C., Jager F., Amon M.: 'Zbirka nalog iz načrtovanja uporabniških vmesnikov', Fakulteta za računalništvo in informatiko, Ljubljana, 2017.

15. Malewicz, M.: &. Designing User Interfaces, 2020. https://designingui.com/
16. Filipiuk, M.:'UI Design Principles. Michael Filipiuk', 2021. https://michaelfilipiuk.gumroad.com/l/uiguide
17. Gabrijelčič Tomc, H., Kočevar, T.Nuša. and Iskra, A.: 3D animacije ustvarjanje od giba do simulacije. Ljubljana: Naravoslovnotehniška fakulteta, Oddelek za tekstilstvo, grafiko in oblikovanje, 2021.

KLJUČNE KOMPETENCE:

KK1. Sporazumevalna kompetenca-jeziki

KK2. Matematična kompetenca

KK3. Učenje učenja

KK4. Medkulturna kompetenca

KK5. Estetska kompetenca

KK6. Raziskovanje in razumevanje naravnih ter družbenih procesov in pojavov

KK7. Socialne kompetence

KK8. Zmožnost upravljanja z informacijami,viri,podatki in besedili

KK9. Varovanje zdravja

Št. skl.	Učni sklop	Št. ur	Vsebine	Operativni cilji	Minimalni standardi	Načrt ocenjevanja	Ključne kompetence	Medpredmetna povezava
	UVOD	**GOB**						
		18	Uvod v predmet 3D oblikovanje Oblikovanje časopisa in revije	Dijak - se seznani s programom, z načinom dela pri predmetu, z načinom ocenjevanja in vrednotenja znanja, s kriteriji ocenjevanja; - dijak ponovi učno snov, ki jo je usvojil v preteklem letu.	Pozna osnove 3D oblikovanja in oblikovanje časopisov, revij in tabloidov.	Pisni preizkus znanja: **December**	KK1 KK2 KK3 KK4 KK5 KK6 KK7 KK8	likovna teorija; umetnostna zgodovina; zgodovina; informatika sociologija; jeziki.
		PRA						
		30	Uvod v predmet Ponavljanje in utrjevanje predhodno predelane učne snovi: oblikovanje 3D embalaže, časopisa in revije	Dijak - se seznani s programom, z načinom dela pri predmetu, z načinom ocenjevanja in vrednotenja znanja, s kriteriji ocenjevanja; - opravi naloge za ponavljanje učne snovi; embalaža, časopis revija; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Zna oblikovati naslovnico in tipsko notranjo stran časopisa, revije ali tabloida.	Ocenjevanje izdelka **Sprotno ocenjevanje**	KK2 KK5 KK8	likovna teorija; risanje; informatika.
1.		**GOB**						

	Načrtovanje in izvedba ilustracije							
		24	1. Zgodovina in razvoj ilustracije 2. Značilnosti in zvrsti ilustracije 3. Oblikovne posebnosti risanja ilustracije 4. Znanstvena ilustracija 5. Načrtovanje ilustracije po tekstovni predlogi za slikanico 6. Oblikovanje in risanje karakterjev, slik, … 7. Povezanost slike in besede 8. Obisk pri ilustratorju	Dijak - spozna zgodovino in razvoj ilustracije; - spozna značilnosti in tematska področja ilustracije; - spozna oblikovne značilnosti ilustracije; - na različne načine ustvari (riše, kopira, slika, kolažira, konstruira, ilustrira...) funkcionalne tipe slikovnega gradiva in jih pripravi za nadaljnje tehnološko procesiranje za potrebe oblikovanja; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Pozna načrtovanje in izvedbo ilustracije. Pozna razvoj ilustracije. Pozna načrtovanje in izvedbo ilustracije. Pozna oblikovne posebnosti ilustracije. Zna načrtovati izvedbo ilustracije. Zna narisati različne karakterje-like. Zna smiselno povezati besedilo in risbo ter pravilno uporabiti oblikovne elemente ilustracije, - upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Pisno izražanje: projektna naloga in ocenjevanje izdelka	KK1; KK3; KK5; KK4; KK6; KK7.	umetnostna zgodovina; zgodovina; jeziki; psihologija; sociologija
		PRA						
		50	1.Oblikovanje znanstvene ilustracije 2.Znanstvena ilustracija v koledarju s pomočjo Umetne inteligence 3. Oblikovanje prelomov; knjiga in e-knjiga. 4. Obdelava ilustracije v Indesignu. 5. Osnove priprave za tisk	Dijak - dijak izriše znanstveno ilustracijo; - dijak zbere znanstvene ilustracije svojih sošolcev in skupaj s svojo oblikuje stenski koledar; - ilustracije obdeluje s pomočjo umetne inteligence;	Dijak zna ustvariti znanstveno ilustracijo in jo uporabiti pri oblikovanju koledarja. Zna uporabiti Umetno inteligenco za potrebe poustvarjanja avtorske ilustracije. Glede na zgodbo zna ustvariti ustrezne ilustracije v različnih likovnih tehnikah. Pozna osnove računalniškega programa	Ocenjevanje izdelka	KK2, KK5; KK8	likovna teorija; risanje; informatika; matematika

				- uporablja program za prelom *(orodja, palete, nov dokument, tipografijo, vzorčne strani, tabele, vnos bitnih in vektorskih slik, vnos besedila, stile besedila, paginiranje, izbiro barv, pregled dokumenta, package, izvoz dokumenta ...);* *- oblikuje znanstveno ilustracijo;* *- oblikuje slikanico;* - nariše zrcalo in lego strani; - določi knjižni format glede na vrsto knjige; - izvede prelom knjige; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Indesign in ga zna funkcionalno uporabljati za potrebe oblikovanja knjižnega preloma. Zna uporabljati grafično tablico. Narisano ilustracijo zna pripraviti za nadaljnjo tehnološko obdelavo in procesiranje za potrebe oblikovanja. Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.			
3.	**Infografika**	**GOB**						
		18	1.Infografika 2. Kartografija 3. Vloga in pomen infografike 4. Značilnosti, tipi in tematska področja oblikovanja infografike 5. Oblikovne posebnosti oblikovanja infografike 6. Načrtovanje risanja in oblikovanja infografike 7. Statistična infografika 8. Računalniško risanje in obdelava slikovnega materiala	Dijak - spozna vlogo in pomen infografike; - spozna vlogo in pomen načrtov, mest/krajev, kart, shem in tematskih kart - spozna značilnosti, tipe in vrste infografike; - spozna oblikovne značilnosti risanja in oblikovanja posameznih vrst infografike - načrtuje oblikovanje in funkcijske ter estetske	Pozna vlogo, pomen in oblikovanje infografike na splošno in še posebej panoramskih kart, shem in tematskih kart. Zna načrtovati izvedbo tematske karte. Zna oblikovati tematsko karto in jo pripraviti za nadaljnjo tehnološko obdelavo in procesiranje za potrebe oblikovanja, - upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Pisno izražanje: projektna naloga in ocenjevanje izdelka	KK1; KK3; KK5; KK4; KK6; KK7; KK9 KK2; KK5; KK8	umetnostna zgodovina; geografija; sociologija, likovna teorija; risanje; informatika; matematika

				sisteme vrednotenja slikovnega gradiva za potrebe oblikovanja tematske karte; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.				
		PRA						
		25	1. Utrjevanje znanja s področja oblikovanja v računalniškem programu Adobe Illustrator 2. Oblikovanje infografike	Dijak: - utrjuje in dopolnjuje poznavanje uporabe Adobe Illustratorja; . načrtuje in oblikuje različne izdelke s področja infografike; - riše, oblikuje in konstruira, funkcionalne tipe slikovnega gradiva, grafe in ureja statistične podatke ter jih pripravi za nadaljnje tehnološko procesiranje za potrebe oblikovanja; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Pozna značilnosti in posebnosti oblikovanja s področja kartografije in infografike. Pozna osnove računalniškega programa Adobe Illustrator in ga zna funkcionalno uporabljati za potrebe oblikovanja. Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Ocenjevanje izdelka	KK2, KK5; KK8	likovna teorija; risanje; informatika; matematika
4.	**Oblikovanje uporabniške izkušnje in uporabniškega vmesnika**	**GOB**						
		21	1. Značilnosti, razvoj, vloga in pomen uporabniške izkušnje (UX) in uporabniškega vmesnika (UI) 2. Osnove oblikovanja in organizacija spletnih sporočil, strani in mobilnih aplikacij	Dijak - se seznani z tehnično oblikovnimi standardi za oblikovanje uporabniške izkušnje in uporabniškega vmesnika;	Pozna osnove in trende v oblikovanju spletnih strani in mobilnih aplikacij. Razume spletno in app oblikovanje/oblikovanje UX/UI. Pozna različne standarde za oblikovanje UI.	znanja	KK1; KK2; KK5; KK4; KK6; KK7; KK8	umetnostna zgodovina; informatika; jeziki

			3. Oblikovanje in priprava AV gradiv in besedil za spletne strani in app 4. Načrtovanje slikovnega materiala in AV materiala za potrebe oblikovanja spletne strani in app	- spremlja tehnični napredek in trende v oblikovanju; - spozna osnovne materiale in sodobna orodja v oblikovanju UX/UI; - seznani se z načinom zbiranja dokumentacije skozi izvedbo projekta; - spozna značilnosti delovanja spleta (spletni strežniki, spletni odjemalec - brskalnik) ; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.		KK9	
		PRA						
		30	1. Tehnične osnove spletne strani in app, programi in orodja 2. Izdelava in oblikovanje preproste spletne strani ali aplikacije 3. Oblikovanje preprostega UI za mobilno app	Dijak - načrtuje oblikovalsko izvedbo in se usposobi v ravnanju z delovnimi sredstvi in orodji za oblikovanje UI; - izdela predlogo kot osnovo za tehnično izdelavo spletne strani in app; - oblikuje in izdela spletno stran ali mobilno app; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Zna uporabljati sodobna delovna sredstva in orodja v grafičnem oblikovanju. Pozna osnove html. Izdela in oblikuje preprost UI za spletno stran in mobilno aplikacijo. Obvlada eno izmed specialnih orodij za oblikovanje UI, Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Ocenjevanje izdelka	KK2; KK5; KK8; KK9	likovna teorija; risanje; informatika; matematika
5.	**Fotografija**	**GOB**						

		18	1.Zgodovina fotografije 2. Foto kamera in osnove fotografije 3. Perspektiva 4. Osvetlitev 5. Nastavitve 6. Žanri 8. Foto scenarij 9. Obdelava fotografij v računalniškem programu Adobe Photoshop	Dijak -spozna osnove in vsebinsko-oblikovni koncept fotografije; - načrtuje izvedbo in funkcijske in estetske sisteme vrednotenja slikovnega gradiva za potrebe oblikovanja foto scenarija; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Pozna načrtovanje foto scenarijev. Pozna vsebinsko-oblikovni koncept fotografije. Pozna razliko med digitalno in analogno fotografijo. Pozna načrtovanje in procesiranje foto scenarija. Zna uporabljati digitalni fotoaparat. Zna uporabi različne svetlobno-barvne modele in digitalne filtre-rastre. Pozna razliko med studijskimi posnetki in fotografiranjem v naravi. Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Pisno izražanje: projektna naloga in ocenjevanje izdelka	KK8; KK1; KK2; KK3; KK4; KK5; KK6; KK9	likovna teorija; umetnostna zgodovina; zgodovina; psihologija; informatika sociologija; jeziki
		PRA						
		30	1. Oblikovanje foto knjige/foto-dnevnika	Dijak: - fotografira in izbira posnetke; - uporablja temeljne oblikovno-tehnološke standarde vnosa in produkcije analognih in digitalnih zapisov slike za različne potrebe; - ustvarjalno uporabi različne svetlobno-barvne modele in digitalne filtre-rastre;	Zna uporabljati digitalni fotoaparat. Zna uporabi različne svetlobno-barvne modele in digitalne filtre-rastre. Pozna razliko med studijskimi posnetki in fotografiranjem v naravi. Fotografira. Oblikuje in izdela foto knjigo.	Ocenjevanje izdelka	KK2, KK5; KK8	likovna teorija; fizika; risanje; informatika; matematika

				- uporabi oblikovni izraz mask, retuše, reciklaže, montaže, morfinga in transformacij; - prakticira temeljne zakonitosti oblikovanja klasične in digitalne fotografije; - predstavi elemente načrtovanja fotografskega posnetka v ateljeju in v naravi za potrebe obliko; - predstavi elemente načrtovanja fotografskega posnetka v ateljeju in v naravi za potrebe oblikovanja; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.			

INDIVIDUALIZACIJA IN DIFERENCIACIJA

Diferencirane oblike (skupinsko, individualno, v dvojicah); diferencirana/individualizirana obravnava učne snovi glede na recepcijske zmožnosti učencev in druge posebnosti tako v fazi organizacije in izvedbe pouka kot tudi pri preverjanju in ocenjevanju znanja.

Ogled aktualnih razstav 2 x letno glede na razpoložljive termine razstav.

MERILA ZA VREDNOTENJE IN ZAPISOVANJE DOSEŽKOV DIJAKOV (OCENJEVANJE) PRI GRAFIČNEM OBLIKOVANJU IN PRAKTIČNEM POUKU

PODROČJA SPREMLJANJA	Odlično (5)	Prav dobro (4)	Dobro (3)	Zadostno (2)	Nezadostno (1)
Reševanje likovnega problema in zmožnost besednega opisovanja pojmov	- Inovativno reši posredovani grafično-oblikotvorni problem (dobro opažen na oblikovanem delu),	- Dobro reši posredovani grafično-oblikotvorni problem,	- Zadovoljivo reši posredovani grafično-oblikotvorni problem,	-Delno reši posredovani grafično-oblikotvorni problem,	- Ne reši grafično-oblikotvornega problema,

	- samostojno razčleni in razloži posredovane pojme na izdelkih dijakov, umetniških delih in delih s področja vizualnih komunikacij, - samostojno poveže že osvojena spoznanja z na novo spoznanimi grafično-oblikotvornimi pojmi in jih uporabi pri *izražanju v* grafičnem oblikovanju.	- ob minimalni učiteljevi pomoči razčleni in razloži posredovane pojme na izdelkih dijakov, umetniških delih in delih s področja vizualnih komunikacij, - z manjšo učiteljevo pomočjo poveže že osvojena spoznanja z na novo spoznanimi grafičnimi pojmi in jih uporabi pri izražanju v grafičnem oblikovanju.	- ob zmerni učiteljevi pomoči razčleni in razloži posredovane pojme na izdelkih dijakov, umetniških delih in delih s področja vizualnih komunikacij, - z zmerno učiteljevo pomočjo poveže že osvojena spoznanja z na novo spoznanimi grafičnimi pojmi in jih uporabi pri izražanju v grafičnem oblikovanju.	- ob veliki učiteljevi pomoči razčleni in razloži posredovane pojme na izdelkih dijakov, umetniških delih in delih s področja vizualnih komunikacij, - z večjo učiteljevo pomočjo poveže že osvojena spoznanja z na novo spoznanimi grafičnimi pojmi in jih uporabi pri izražanju v grafičnem oblikovanju.	- ne razčleni in ne razloži posredovanih grafično-oblikotvornih pojmov, - ne more povezati osvojenih spoznanj z na novo spoznanimi oblikotvornimi pojmi in jih uporabiti pri izražanju v grafičnem oblikovanju.
Načrtovanje in izvedba	- Postopke grafične oblikotvorne tehnike izvede v skladu s posredovanimi navodili za izvedbo naloge, - odkrije nove možnosti za izvajanje, - dosledno in kompleksno izvede grafično-oblikotvorno tehniko.	- Postopke grafične tehnike delno izvede v skladu s posredovanimi navodili za izvedbo naloge, - izvede grafično-oblikotvorno tehniko.	- Postopke grafične tehnike izvede le z učiteljevo pomočjo, - z učiteljevo pomočjo izvede grafično-oblikotvorno tehniko.	- Z veliko učiteljevo pomočjo izvede postopke grafične tehnike, - nedosledno izvede grafično-oblikotvorno tehniko.	- Ne more izvesti postopkov grafične tehnike, - ne izvede grafično-oblikotvorne tehnike.
Odzivnost	Izkaže: - pripravljenost za sprejemanje grafično -oblikotvornih pojmov in izražanje na področju grafičnega oblikovanja (navdušenje, užitek), - zmožnost dobre motivacije, - vedoželjnost, - vztrajnost in doslednost, - sprejema spodbude učiteljevega individualnega in skupinskega posredovanja.	Izkaže: - manjšo pripravljenost za sprejemanje grafičnih pojmov in izražanje na področju grafičnega oblikovanja (veselje), - manjšo zmožnost motivacije, - manjšo vedoželjnost, - manjšo vztrajnost in doslednost, - ne sprejema spodbude učiteljevega individualnega in skupinskega posredovanja.	Izkaže: - malo pripravljenosti za sprejemanje grafičnih pojmov in izražanje na področju grafičnega oblikovanja, - šibko zmožnost motivacije, - skromno vedoželjnost, - majhno vztrajnost in doslednost, - slabo sprejema spodbude učiteljevega individualnega in skupinskega posredovanja.	Izkaže: - zelo malo pripravljenosti za sprejemanje grafičnih pojmov in izražanje na področju grafičnega oblikovanja, - zelo slabo zmožnost motivacije, - zelo skromno vedoželjnost, - zelo šibko vztrajnost in doslednost, - zelo slabo sprejema spodbude učiteljevega individualnega in skupinskega posredovanja.	Ne izkaže: - pripravljenosti za sprejemanje grafičnih pojmov in izražanje na področju grafičnega oblikovanja, - zmožnosti motivacije, - vedoželjnosti, - vztrajnosti in doslednosti, - pripravljenosti za sprejemanje spodbud učiteljevega individualnega in skupinskega posredovanja.

Zagovor	Zna opredeliti problem, uporablja strokovne besede in poda utemeljene odgovore na učiteljeva vprašanja.	Ne zna natančno opredeliti problema, pozna veliko, a ne vseh strokovnih izrazov in ima nekaj težav pri odgovarjanju.	Ima več težav z opredelitvijo problema, pozna manj strokovnih izrazov in ima več težav pri odgovarjanju.	Ima velike težave z opredelitvijo problema, praktično ne pozna strokovnih izrazov in ima veliko težav pri odgovarjanju.	Brez učiteljeve pomoči ne zna opredeliti problema, ne pozna strokovnih izrazov in ne zna odgovoriti na učiteljeva vprašanja.
Pisno izražanje	V skladu s točkovnikom.				
Pravočasna oddaja izdelka za ocenjevanje	1. Dijak ne odda izdelka do predvidenega roka - Zamuda 1 dan 25% nižja ocena - Zamuda 2 dni – negativna ocena 2. Dijaki izdelke pošiljajo na e-mail marija.toure@ssom.si ali v skupino na učni platformi Moodle 3. Dijaki navodila prejemajo na svoje spletne naslove ali pa so jim le-ta posredovana pri pouku. 4. Dijaki prvih letnikov se morajo pred izdelavo izdelka podpisati na izjavo in potrdijo, da so prejeli navodila, naveden je tudi časovni okvir v katerem mora biti izdelek narejen. 5. Dijaki višjih letnikov so avtomatsko seznanjeni z navodili za izdelavo, ki jih prejmejo na svoj elektronski naslov s strani učitelja. Rok za izdelavo začne teči takoj, ko učitelj pošlje navodila na njihove elektronske naslove. Izjema so izdelki, ki morajo biti v fizični obliki (tisk, stop motion animacija), za te izdelke veljajo enaka pravila kot pri točki 4. 6. Dijaki, ki pri pouku ne uspejo dokončati izdelkov lahko izdelek delajo doma, ocena je v tem primeru nižja za 25%.				

OCENJEVALNI LIST

Kandidat: Ime in priimek

PROJEKTNA NALOGA:

Področja ocenjevanja	Kriteriji	Predvideno število točk		Doseženo število točk
	Izbira obravnavane teme	30		

Reševanje likovnega problema in zmožnost besednega opisovanja pojmov	Opredelitev problema			
	Raznolikost idej			
	Strategija			
Načrtovanje in izvedba	Izbira formata	30		
	Priprava za tehnološko obdelavo			
	Upoštevanje tehnoloških operacij			
	Strategija			
Odzivnost	Likovno izražanje	25		
	Vztrajnost			
	Vedoželjnost			
	Samostojnost pri besednem opisovanju postopkov in orodij			
Zagovor	Opredelitev problema	15		
	Strokovna terminologija			
	Suvereni odgovori			
	100			
		100		

Ocenjevalna lestvica za izdelke ali naloge:

89-100%---------- odlično 5
76-88%---------- prav dobro 4
63-75%----------dobro 3
51-62% ----------zadostno 2
0-50%----------nezadostno 1