Srednja šola za oblikovanje Maribor

PROGRAM TEHNIK OBLIKOVANJA

LETNA PRIPRAVA

GRAFIČNO OBLIKOVANJE

Šolsko leto 2026/27

LETNIK: 4.

ŠTEVILO UR TEDENSKO: 2 + 6

TEORIJA: GRO; 68 ur PRAKTIČNI POUK: PRA; 211

UČITELJ: Martina Breg, Denis Fras

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
- optični čitalnik

LITERATURA/RAČUNALNIŠKI PROGRAMI ZA DIJAKA:

1. Nina Šušteršič, Milan Butina, Klavdij Zornik, Blaž de Gleria; Likovna Teorija: Učbenik za umetniške gimnazije likovne smeri, Ljubljana, Debora, 2005.
2. Dabner, David, Calvert, Sheena, Casey, Anoki: Grafično oblikovanje: priročnik za grafične oblikovalce tiskanih, digitalnih in večpredstavnih medijev [prevod Tina Škoberne]. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije, 2011 (natisnjeno na Kitajskem).

3. Word, Adobe Creative Suite; Acrobat, Photoshop, Illustrator, Animate, Muse, Premiere, InDesign

LITERATURA/RAČUNALNIŠKI PROGRAMI ZA UČITELJA:

1. Butina, Milan: Mala likovna teorija. Ljubljana: Debora, 2003.
2. Nina Šušteršič, Milan Butina, Klavdij Zornik, Blaž de Gleria; Likovna Teorija: Učbenik za umetniške gimnazije likovne smeri, Ljubljana, Debora, 2005.
3. Darko Slavec; Oblikovanje z računalnikom, Ljubljana: Much, 1998.
4. Vuk Ćosić, Case Sensitive, Duška Mervar, Renderspace: pisanje.com, 2005.
5. Adobe System Incorporated: Od zamisli do tiskovine, Ljubljana: Pasedena, 2000.
6. Roger c. Parker: Grafično oblikovanje, Ljubljana: Pasedena, 1997.
7. Vid Pečjak: Psihološka podlaga vizualne umetnosti, Ljubljana, 2003.
8. Tom Ang: Digitalna fotografija, Ljubljana: Tehniška založba Slovenije, 2000.
9. Iva Molek: Adobe InDesign CS4. Tehniška založba Slovenije, Ljubljana, 2010.
10. Marko Kumar; Tehnologija grafičnih procesov. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije,1993.
11. Tehnološka založba Slovenije; Digitalna fotogrfaija. Ljubljana: ISA, Informacijske tehnologije, 2009.
12. Steve Caplin; Art and design in Photoshop
13. Rudolf Arnheim; Arte e percezione visiva. Giangiacomo Feltrinelli Editore Milano, 1992.
14. Johann Wolfgang Goethe; La teoria dei colori. Edizione Il saggiatore, Milano, 1991.
15. Tanja Berčon Potić, Barbara Predan; Nazaj k oblikovanju: Antološki pregled teorije o oblikovanju v slovenskem prostoru. Maribor: Litera, 2007.
16. Jernej Repovš; Celostna grafična podoba. Ljubljan : Studio Marketing, 1995.
17. Matjaž Štrancar in Damijan Gradeček; InDesign in osnove namiznega založništva. Ljubljana: Štrancar.com, 2008.
18. Umberto Eco; Zgodovina Lepote. Ljubljana : Modrijan, 2006.
19. Dabner, David, Calvert, Sheena, Casey, Anoki: Grafično oblikovanje: priročnik za grafične oblikovalce tiskanih, digitalnih in večpredstavnih medijev [prevod Tina Škoberne]. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije, 2011 (natisnjeno na Kitajskem).
20. Julius Wiedemann: Illustration now! Köln: Taschen, cop. 2011.
21. Charlotte and Peter Fiell: Contemporary graphic design. Köln: Taschen, cop. 2007.
22. Diaz Sonia: Imagomundi: pictograms/ideogram.Barcelona: Promopress, 2010.

23. Word, Adobe Creative Suite; Acrobat, Photoshop, Illustrator, Animate, Muse, Premiere, InDesign

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	**GRO**						
		3	1. Uvod v predmet 2. Ponavljanje 3. Predstavitev zaključnih nalog	Dijak - se seznani s programom, z načinom dela pri predmetu, z načinom ocenjevanja in vrednotenjem znanja, s kriteriji ocenjevanja; - se seznani z zaključnimi nalogami in potekom dela; - pregled znanj iz preteklih letnikov.				
		PRA						
		5	1. Uvod v predmet 2. Pregled nalog 3. Naloge za ponavljanje	Dijak - se seznani s programom, z načinom dela pri predmetu, z načinom ocenjevanja in				

				vrednotenja znanja, s kriteriji ocenjevanja; - ponovi določena znanja in spretnosti usvojena v preteklih letih; - po navodilih oblikuje in izdela praktično nalogo.				
1	**CGP**	**GRO**						
		16	1. Zgodovina in družbeno-kulturni pomen CGP 2. Osnovne značilnosti CGP 3. Metodologija načrtovanja različnih tipov celostnih podob 4. Osnove oblikovanja in načrtovanja korporativnih celostnih podob 5. Izdelava projektne dokumentacije	Dijak - spozna zgodovino cgp - pripravi akcijski načrt oblikovanja celostnih oblikovalskih rešitev: kreativna zasnova, strategija, taktika, koledar dela, uporaba virov, materialno-tehnična osnova oblikovanja, kontrola, kadrovska organizacija, oblikovalski izdelek, post produkcija, distribucija, … - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Pozna vlogo, pomen in oblikovanje celostne grafične podobe. Razume metodologijo načrtovanja različnih tipov celostnih podob. Izdela projektno dokumentacijo. Pozna zgodovino, osnovne značilnosti, vlogo in pomen CGP. Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Pisno izražanje: projektna dokumentacija + Ocenjevanje izdelka **November**	KK2; KK5; KK8	likovna teorija; risanje; informatika; matematika.
		PRA						
		25	1. Načrtovanje in oblikovanja celostne grafične podobe - redesign 2. Uporaba ustreznih programov in orodij	Dijak - načrtuje in oblikuje priložnostni primarne in sekundarne elemente CGP z vso potrebno dokumentacijo; - načrtuje oblikovanje CGP; - oblikuje in izdela cgp;	Pozna načrtovanje in izvedbo oblikovanja CGP. Zna oblikovati CGP in izbrati primerne programe ter orodje za učinkovito oblikovalsko in tehnično izvedbo. Upošteva navodila in	Ocenjevanje izdelka **November**	KK2; KK5; KK8	likovna teorija; risanje; informatika; matematika.

				- se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	postopek dela s strani učitelja.			
2.	**Video in film**	**GOB + terenske vaje; 27 ur**						
		3	1. Mejniki filmskega in video snemanja 2. Filmska kamera 3. Osnove snemanja in ekspresivnost izraza 4. Video projekt 5. Osnovna kreativna načela montaže animacije in videa	Dijak - spozna pomembne mejnike filmskega in video snemanja od nastanka do danes; - razume pomen prednosti in slabosti filmskega in video analognega in digitalnega zapisa; - seznani se s filmsko kamero; - spozna video kamero; - pripravi projekt za video snemanje; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Razume procese nastanka filma in videa od začetka do danes. Pozna osnove snemanja. Zna uporabljati osnovne teoretske elemente montaže slike, zvoka ..., Pozna tehnologijo in načine montaž.	Pisno izražanje: projektna dokumentacija/ pisni preizkus znanja **December/Januar**	KK1 KK2 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7 KK8	likovna teorija; umetnostna zgodovina; psihologija; informatika; sociologija; jeziki.
		PRA + terenske vaje; 26 ur						
		5	1. Snemanje preprostega vida 2. Osnovna montaža videa	Dijak - seznani se s filmsko kamero; - spozna video kamero; - pripravi projekt za video snemanje; - spozna osnove montaže; - snema preprost video; - izvaja montažo videa; - izdela uvodno in odjavno špico in ju doda obstoječi video datoteki, filmu.	Zna posneti preprost video. Zna izvesti osnovno montažo videa. Pozna tehnologijo in načine montaž.	Ocenjevanje izdelka **Januar**	KK1 KK2 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7 KK8	likovna teorija; umetnostna zgodovina; psihologija; informatika; sociologija; jeziki.

				- se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.				
3.	**Animacija, gibljiva slika**	**GOB**						
		12	1. Zgodovina animacije in gibljive slike 2. Animacija in likovno-dramaturško-zvočno oblikovanje 3. Osnovni pojmi in teorija animiranih podob in gibljive slike 4. Stop animacija 5. 2D animacija 6. 3D animacija	Dijak - spozna zgodovino in osnove klasične animacije (stop), računalniške animacije (2D in 3D) ; -spozna osnove in vsebinsko-oblikovni koncept animacije in animiranih likov; - izdela animacijsko knjigo- se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Pozna razvoj glede na klasično animacijo. Razume pomen likovno-dramaturško-zvočnega oblikovanja pri ustvarjanju animacije in videa. Pozna osnovne principe in tehnike klasične animacij. Pozna osnovne principe animacije pri gibanju figure. Razlikuje posamezne oblike zapisa (video format ali objava na spletni strani).	Pisno izražanje: projektna dokumentacija **November 2.teden**	KK1 KK2 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7 KK8 KK9	likovna teorija; umetnostna zgodovina; psihologija; informatika; sociologija; jeziki.
	Stop animacija	**PRA**						
		20	1. Ustvarjanje animacij z razumevanjem principov klasične animacije in uporabo posebnih orodij 2. Obdelava animacije z dodajanjem besedila in zvoka 3. Snemanje 4. Montaža	Dijak - ustvarja stop animacijo; - uporablja različna orodja za oblikovanje svojega izdelka; - izdela animacijo frame by frame; - izdela animacijo, ki vključuje besedilo in zvok; - izvaja montažo animacije; - izdela uvodno in odjavno špico in ju doda obstoječi animaciji;	Razume principe uporabe ključnih sličic Razume zakonitosti časovnega traku. Zna uporabiti različna orodja za svoj izdelek. Pravilno razporedi ključne sličice v animacij. Izdela animacijo, ki vključuje besedilo in zvok. Izdela uvodno in odjavno špico in ju	Ocenjevanje izdelka **Sprotno ocenjevanje**	KK1 KK2 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7 KK8	likovna teorija; umetnostna zgodovina; psihologija; informatika; sociologija; jeziki.

				- se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	doda obstoječi animaciji. Uporabi znanje montaže pri končnem izdelku.			
	2D animacija	**PRA**						
		15	1. Ustvarjanje 2D računalniške animacij z razumevanjem principov klasične animacije in uporabo posebnih orodij; 2. Obdelava animacije z dodajanjem besedila in zvoka.	Dijak - ustvarja 2D animacijo - uporablja različna orodja za oblikovanje svojega izdelka; - izdela animacijo frame by frame; - izdela animacijo, ki vključuje besedilo in zvok; - snema preprost video; - izvaja montažo animacije in videa; - izdela uvodno in odjavno špico in ju doda obstoječi video datoteki, filmu ali animaciji; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Razume principe uporabe ključnih sličic (keyframes). Razume zakonitosti časovnega traku (timeline). Razlikuje med ročnim (frame by frame) in samodejnim animiranjem (tweening). Uporabi različna orodja za svoj izdelek osnove računalniškega programa Adobe Animate. Pravilno razporedi ključne sličice v animacij. Izdela animacijo frame by frame; Izdela animacijo, ki vključuje besedilo in zvok. Izdela uvodno in odjavno špico in ju doda obstoječi animaciji. Uporabi znanje montaže pri končnem izdelku.	Ocenjevanje izdelka **Sprotno ocenjevanje**	KK2; KK5; KK8	likovna teorija; risanje; informatika; matematika.
	3D animacija	**PRA**						

		20	1. Uvod v 3D animacijo; razvoj in osnovni principi 2. Ustvarjanje 3D animacij z razumevanjem principov klasične animacije in uporabo posebnih orodij 3. Obdelava animacije z dodajanjem besedila in zvoka	Dijak - ustvarja 3D animacijo - uporablja različna orodja za oblikovanje svojega izdelka; - modelira in mapira ter renderira objekt; - postavlja kamere v prostoru; - animira 3D objekt; - izdela uvodno in odjavno špico in ju doda obstoječi video datoteki, filmu ali animaciji; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Razume principe uporabe ključnih sličic (keyframes). Razume zakonitosti časovnega traku (timeline). Uporabi različna orodja za svoj izdelek; osnove računalniškega programa Maya. Pravilno razporedi ključne sličice v animacij. Zna postaviti kamere v 3D prostoru. Zna mapirati in teksturirati, renderirati 3D objekt. Izdela uvodno in odjavno špico in ju doda obstoječi animaciji. Uporabi znanje montaže pri končnem izdelku.	Ocenjevanje izdelka **Sprotno ocenjevanje**	KK1 KK2 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7 KK8	likovna teorija; risanje; matematika; informatika.
4.	**Blagovna in trgovska znamka**	**GRO**						
		15	1. Zgodovina in družbeno-kulturni pomen blagovnih in trgovskih znamk 2. Osnovne značilnosti blagovnih in trgovskih znamk 3. Metodologija načrtovanja različnih tipov celostnih podob 4. Osnove oblikovanja in načrtovanja blagovnih in trgovskih znamk	Dijak - spozna zgodovino blagovnih in trgovskih znamk - pripravi akcijski načrt oblikovanja celostnih oblikovalskih rešitev: kreativna zasnova, strategija, taktika, koledar dela, uporaba virov, materialno-tehnična osnova oblikovanja, kontrola, kadrovska organizacija,	Pozna vlogo, pomen in oblikovanja blagovnih in trgovskih znamk. Razume metodologijo načrtovanja različnih tipov blagovnih in trgovskih znamk. Izdela projektno dokumentacijo. Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Pisno izražanje: projektna dokumentacija/ pisni preizkus znanja **Februar**	KK1 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7 KK9	umetnostna zgodovina; geografija; sociologija; informatika.

			5. Izdelava projektne dokumentacije	oblikovalski izdelek, post produkcija, distribucija, … - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.				
		PRA						
		10	Načrtovanje in oblikovanje znaka za določeno blagovno znamko	Dijak - oblikuje znak za določeno blagovno znamko; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Razume metodologijo načrtovanja različnih tipov blagovnih in trgovskih znamk. Zna samostojno oblikovati znak za določeno blagovno znamko.	Ocenjevanje izdelka **Sprotno ocenjevanje/ Februar**	KK1 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7 KK9	umetnostna zgodovina; geografija; sociologija; informatika.
5.	**Oblikovanje sejemskih in razstavnih prostorov**	**GOB**						
		6	1. Značilnosti, vloga in pomen sejemskih in razstavnih prostorov 2. Metodologija in načrtovanje oblikovanja za razstavni prostor 3. Obisk razstavnega oz. sejemskega prostora in orodij	Dijak - spozna oblikovne in tehnične značilnosti oblikovanja za potrebe sejemskih oz. razstavnih prostorov; - načrtuje oblikovanje razstavnega prostora; - izbira ustrezne grafične; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Pozna osnovne značilnosti, vlogo in pomen grafičnega oblikovanja za potrebe sejemskega oz. razstavnega prostora. Izdela projektno dokumentacijo.	Pisno izražanje: Poročilo o obisku sejemskega oz. razstavnega prostora **Marec**	KK1; KK2; KK3; KK4; KK5; KK6;	likovna teorija; umetnostna zgodovina; psihologija; informatika; sociologija;
		PRA						
		10	1. Načrtuje in oblikuje postavitev in grafično opremo za razstavni prostor	Dijak - spozna oblikovne in tehnične značilnosti oblikovanja za potrebe sejemskih oz. razstavnih prostorov;	Zna izdelati in oblikovati grafično opremo za razstavni prostor ter umestiti izdelek v prostor skladno z celostno	Ocenjevanje izdelka **Sprotno ocenjevanje/ Marec**	KK1; KK2; KK3; KK4; KK5;	likovna teorija; umetnostna zgodovina; psihologija; informatika;

				- načrtuje oblikovanje razstavnega prostora; - izbira ustrezne grafične Elemente za izdelavo in oblikovanje vizualne podobe razstavnega prostora; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	vizualno podobo razstavišča.		KK6;	sociologija;
6.	**Znak**	**GRO**						
		12	1. Komunikacija 2. Semiotični in semantični vidiki v oblikovanju 3. Kulturološki vidiki znaka, simbolov, ikon 4. Preoblikovanje znaka 5. Kompleksni znaki 6. Izdelava projektne dokumentacije	Dijak - razume pojem vizualne komunikacije; - spozna semiotične in semantične vidike v oblikovanju; - oblikuje in izdela projektno dokumentacijo; - analizira pomen različnih materialnih nosilcev in oblik znaka; - interpretira pomenske in oblikovne značilnosti znaka; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Pozna razliko med različnimi semiotičnimi izrazi (simbol, znak, ikona). Pozna razliko med denotativnim in konotativnim pojmovanjem znaka. Pozna in razume pomenske in oblikovne značilnosti znaka za različne namene. Oblikuje znak, simbol, ikono in izdela vso potrebno dokumentacijo za priložnostni znak. Zna analizirati izdelke s področja vizualnih komunikacij. Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Pisno izražanje: projektna dokumentacija/ pisni preizkus znanja **April**	KK1 KK2 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7 KK8	umetnostna zgodovina; zgodovina; jeziki; geografija; jeziki; psihologija; sociologija; risanje; likovna teorija informatika; matematika.
		PRA						
		20	Oblikovanje in načrtovanje znaka: 1.Znak kot inspiracija	Dijak - oblikuje znak;	Pozna razliko med različnimi semiotičnimi	Ocenjevanje izdelka	KK1 KK2	umetnostna zgodovina;

			2. Črtna in ploskovna oblika znaka 3. 20 različnih oblik istega znaka 4. Znaki v znaku 5. Znak + znak 6. Beseda iz znakov 7. Znak + inicialke 8. 3D znak 9. Znak kot ornament 10. Znak in barva 11. Znak in pixel 12. Znak in reklama	- zna znak umestiti in aplicirati na različne izdelke s področja vizualnih komunikacij; - načrtuje, preoblikuje in oblikuje znak na različne načine in različne priložnosti; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	izrazi (simbol, znak, ikona). Pozna in razume pomenske in oblikovne značilnosti znaka za različne namene. Oblikuje znak, simbol. Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	**Sprotno ocenjevanje/ April**	KK3 KK5 KK4 KK6 KK7 KK8	zgodovina; jeziki; geografija; jeziki; psihologija; sociologija; risanje; likovna teorija informatika; matematika.
7.	**Heraldika in zastavoslovje**	**GRO**						
		9	1. Osnove heraldike 2. Heraldično pravo 3. Blazon 4. Izdelava projektne dokumentacije	Dijak: - dokumentira in pripravi poročilo o grbu, zastavi; - pripravi blazon za svoj grb; - načrtuje in oblikuje priložnostni osebni grb in zastavo z vso potrebno dokumentacijo; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Pozna osnove oblikovanja s področja heraldike in zastavoslovja. Pozna in razume vlogo in pomen heraldičnega prava ter vpliv le tega na oblikovanje grba. Pozna osnove blazona. Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Pisno izražanje: projektna dokumentacija + Ocenjevanje izdelka **Maj**	KK1 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7	umetnostna zgodovina; jeziki; geografija; jeziki; psihologija; sociologija; risanje; likovna teorija;
		PRA						
		20	1. Oblikovanje heraldike 2. Oblikovanje zastave	Dijak: - načrtuje in oblikuje priložnostni osebni grb in zastavo z vso potrebno dokumentacijo; - se drži postopka dela in navodil s strani učitelja.	Pozna osnove oblikovanja s področja heraldike in zastavoslovja. Oblikuje osebni grb in zastavo. Upošteva navodila in postopek dela s strani učitelja.	Ocenjevanje izdelka **Sprotno ocenjevanje/ maj**	KK1 KK3 KK5 KK4 KK6 KK7	umetnostna zgodovina; jeziki; psihologija; risanje; likovna teorija.

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)
Rešitev grafično-oblikotvornega problema in zmožnost besednega opisovanja grafično-oblikotvornih pojmov	- Inovativno reši posredovani grafično-oblikotvorni problem (dobro opažen na oblikovanem delu), - samostojno razčleni in razloži posredovane pojme na izdelkih dijakov, umetniških delih in delih s področja vizualnih komunikaci, - samostojno poveže že usvojena spoznanja z novospoznanimi grafično-oblikotvornimi pojmi in jih uporabi pri *izražanju v grafičnem oblikovanju*.	- Dobro reši posredovani grafično-oblikotvorni problem, - 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 usvojena spoznanja z novospoznanimi grafičnimi pojmi in jih uporabi pri *izražanju v grafičnem oblikovanju*.	- Zadovoljivo reši posredovani grafično-oblikotvorni problem, - 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 usvojena spoznanja z novospoznanimi grafičnimi pojmi in jih uporabi pri *izražanju v grafičnem oblikovanju*.	-Delno reši posredovani grafično-oblikotvorni problem, - 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 usvojena spoznanja z novospoznanimi grafičnimi pojmi in jih uporabi pri *izražanju v grafičnem oblikovanju*.	- Ne reši grafično-oblikotvornega problema, - ne razčleni in ne razloži posredovanih grafično-oblikotvornih pojmov, - ne more povezati usvojenih spoznanj z novospoznanimi oblikotvornimi pojmi in jih uporabiti pri *izražanju v grafičnem oblikovanju*.
Tehnična 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.
Izvirnost	- Izkaže neobičajne ideje (izvirnost, domiselnost), - gibko (dinamično) reši grafično -oblikotvorni motiv,	- Izkaže manj izvirnosti in domiselnosti, - manj gibko (dinamično) reši grafično -oblikotvorni motiv,	- Izkaže malo izvirnosti in domiselnosti, - nedinamično reši grafično -oblikotvorni motiv, - ne izkaže originalnosti (osebnostnih lastnosti,	- Ne izkaže izvirnosti in domiselnosti, - izrazito nerazgibano reši grafično -oblikotvorni motiv,	- Likovni motiv upodobi na ponavljajoče se načine, -na šablonski način upodobi grafično -oblikotvorni motiv,

	- izkaže originalnost (osebnostne lastnosti, lastno mišljenje, bogato domišljijo), - uskladi motiv z grafično -oblikotvornim problemom, materiali in orodji.	- izkaže manj originalnosti (osebnostnih lastnosti, lastnega mišljenja, domišljije). - ne uskladi v celoti motiva z grafično -oblikotvornim problemom, materiali in orodji.	lastnega mišljenja in domišljije). - v manjši meri uskladi likovni-oblikotvorni motiv z grafično -oblikotvornim problemom, materiali in orodji.	- nedomiselno reši grafično -oblikotvorni motiv, - ne uskladi likovnega motiva z grafično -oblikotvornim problemom, materiali in orodji.	- ne razume uskladitve motiva z grafično -oblikotvornim ,problemom, materiali in orodji.
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.
Pisno izražanje	V skladu s točkovnikom.				
Pravočasna oddaja izdelka za ocenjevanje	1. Dijak ne odda izdelka do predvidenega roka - Zamuda 1. roka za oddajo – negativna ocena - V primeru bolezni ali daljše opravičene odsotnosti po dogovoru z učiteljem 2. Dijaki izdelke pošiljajo na teams v svojo skupino 3. Dijaki so pri pouku avtomatsko seznanjeni z navodili za izdelavo nalog, ki jih prejmejo na Teams 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.				

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.
OCENJEVALNI LIST

Kandidat: Ime in priimek

PROJEKTNA NALOGA:

Področja ocenjevanja	Kriteriji	Predvideno število točk		Doseženo število točk
Reševanje grafično- oblikotvornega problema in zmožnost besednega opisovanja pojmov	Izbira obravnavane teme	30		
	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

Dijak konec 4. letnika GOB zna/pozna:

- oblikovati vse elemente celostne grafične podobe in ustvariti priročnik celostne grafične podobe; IZDELEK: **PRIROČNIK CGP**
- vlogo, pomen in razvoj blagovne znamke; proces izdelave blagovne znamke; IZDELEK: **NAČRT ZA POSTAVITEV IN RAZVOJ BLAGOVNE ZNAMKE**
- oblikovati grb in zastavo na podlagi heraldičnih pravil; sestaviti blazon; IZDELEK: **BLAZON, GRB IN ZASTAVA**
- osnove Stop, 2D in 3D animacije; ustvariti kratek video; IZDELEK: **KRATKA STOP, 2D IN 3D ANIMACIJA, KRATEK VIDO**
- oblikovati grafično podobo za sejemski in razstavni prostor; IZDELEK: **CGP IN POSTAVITEV ZAKLJUČNE RAZSTAVE**
- zna uporabljati računalniške programe: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Animate (osnovno), Adobe Premiere (osnovno), Maya (osnovno), Cartoon Animator