

FILMSKE DELAVNICE



UČNI NAČRT Z DIDAKTIČNIMI PRIPOROČILI

IME PREDMETA: filmske delavnice

Izobraževalni program umetniške gimnazije - smer gledališče in film:

druge oblike samostojnega ali skupinskega dela: gledališko in filmsko ustvarjanje (490 ur)

Področja:

- » snemanje in montaža
- » scenarij in režija
- » filmski zvok
- » nastopanje pred kamero
- » posebne avdiovizualne tehnike in elementi

PRIPRAVILA PREDMETNA KURIKULARNA KOMISIJA V SESTAVI:

Nina Ostan, Zavod RS za šolstvo; Urška Mlakar, Gimnazija Nova Gorica; Katja Peršak Hajdinjak, Gimnazija Franca Miklošiča Ljutomer; Maja Šorli, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; mag. Ciril Oberstar, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; dr. Andrej Šprah, Slovenska kinoteka; Kristina Kamaladevi Mihelj, Gimnazija Nova Gorica; Mojca Dimec, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; Samanta Kobal, Gimnazija Nova Gorica; Andrej Jus, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; Igor Sviderski, Gimnazija Nova Gorica; Maja Delak, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; Barbara Krajnc Avdić, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; mag. Jernej Jakelj, Gimnazija Franca Miklošiča Ljutomer; Jernej Kastelec, Gimnazija Nova Gorica; Ludvik Rogan, Gimnazija Franca Miklošiča Ljutomer; Darko Sinko, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; Vid Hajnšek, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; dr. Tomaž Toporišič, Univerza v Ljubljani, Akademija za gledališče, radio, film in televizijo; dr. Klemen Dvornik, Univerza v Ljubljani, Akademija za gledališče, radio, film in televizijo; dr. Rok Andres, Šentjakobsko gledališče Ljubljana; mag. Ana Čigon, magistrica umetnosti; Predanič Matjaž, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana.

JEZIKOVNI PREGLED: Mojca Pipan

OBLIKOVANJE: neAGENCIJA, digitalne preobrazbe, Katja Pirc, s. p.

IZDALA: Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje in Zavod RS za šolstvo

ZA MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE: dr. Vinko Logaj

ZA ZAVOD RS ZA ŠOLSTVO: Jasna Rojc

Ljubljana, 2025

SPLETNA IZDAJA

DOSTOPNO NA POVEZAVI:

https://eportal.mss.edus.si/msswww/datoteke/ucni_nacrti/2026/un-dp-filmske-delavnice_um_gf.pdf

Katalogni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

[COBISS.SI-ID 262189059](#)

ISBN 978-961-03-1346-5 (Zavod RS za šolstvo, PDF)

Strokovni svet RS za splošno izobraževanje je na svoji 247. seji, dne 16. 10. 2025, določil učni načrt filmske delavnice za izobraževalni program umetniške gimnazije, smer gledališče in film.

Strokovni svet RS za splošno izobraževanje se je na svoji 247. seji, dne 16. 10. 2025, seznanil z didaktičnimi priporočili k učnemu načrtu filmske delavnice za izobraževalni program umetniške gimnazije, smer gledališče in film.



PRIZNANJE AVTORSTVA – NEKOMERCIALNO – DELJENJE POD ENAKIMI POGOJI

Prenova izobraževalnih programov s prenovo ključnih programskih dokumentov (kurikuluma za vrtce, učnih načrtov ter katalogov znanj)



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE



KAKO SE ZNAJTI?

TIPIČNE STRANI

V dokumentu je za dijakinje in dijake, učiteljice in učitelje ipd. uporabljena moška slovnična oblika, ki velja enakovredno za oba spola.

Tema sporoča vsebinski okvir ali okvir predmetnospecifičnih zmožnosti, povezanih s cilji oz. skupinami ciljev: teme so predmetno specifične in lahko vključujejo vsebinske sklope in dejavnosti ter razvijajo veščine, zmožnosti in koncepte, ki naj bi jih dijaki izgrajevali in razvijali v procesu učenja.

Vrsta teme:
Obvezno
Izbirno
Maturitetno

Opis teme zajema ključne poudarke oz. koncepte kot okvir skupinam ciljev.

Dodatna pojasnila za temo lahko vsebujejo razlago o zasnovi teme, usmeritve in/ali navodila, ki se nanašajo na vsebino, vrsto teme, členitev teme, poimenovanje, trajanje, dejavnosti, izvedbo aktivnosti, učne pripomočke ... oz. karkoli, kar je pomembno za to temo.

IME TEME

OBVEZNO

OPIS TEME

Em fugiaspiduci sitet ut etur, in conest dipsum eosa nonsequam volorum, ommolor aut desequi duciist estrunda volorest, sandeni maximin uscillab il magnam quiam quo con explacc ullaccum alisi quidell igendam, in repta dolupta volor sam, ut hilit laut faccumqui omnim ut doluptur, quam consequ atibus dolo dignate mporehent qui tem nonseque por aliquisimust que volestrum esed quibusdae milla conserf ernate dentiat.

Ma vellaut quatio rporrore voluptae cus et illent harum doluptatur, et quas molorporia doluptatis molum rae nos event, inullit incimaiozem fugiandantis et fugitisque maion ped quo odi beatur, sequi illisqui ipidel escim reprat.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

Ullatur sequo qui ut vellenderio. Re exceseq uiatur aturem eos millandio totaquis alibus iume voluptatia quis aut quamust iosant prestius, ut ommodigendis doluptaes dersped moluptae. Harum a volupta tiatur, ne veles quia voluptatia similic tatesequam, seque ventio. Hendis erum quissequo quist que con nulparum ut quuntemos et repro quod ma nimusa sae vellaut eum ulpari valent voluptu rempor a de omnimax impellu ptatiaecusa ducipsae aut evelles temolup tincil imporia simped et endes eum et molum que laborerat voluptiurem nempori bustio explabo rionsenet evenimin nis ex eum voluptam consed que volupid eliquibus, tetusda ntusam ellis ut archill uptiore rundiae nimusdam vel enit, optibea quiaspelitem lam alit re, omnis ab il mo dolupti commihi tionsequiam eicia dolo intur accusci musdaecatet faccatur? Sinctet latiam facescipsa

Ceria pa iumquam, exernam quaspis dit equasit, omnis quis aut apitassum coribusda invenih icatorum qui ut re perumquaepep quame moditatum ipient veligna tessint iaessum, optamus, testi sediasped moluptatem aperiam aut quodips usciate veribus.

Mi, asit volupta tuscil int aspel illit atur, eum idenist iorrum alit, nim re illitas ma nimi, iusclisita dolorrym volorepedio core, consequam quae. De nossiti officillate

Z oznako **SC** so označeni ključni cilji posameznih področij skupnih ciljev. Številčni zapis pri oznaki skupnih ciljev se navezuje na preglednico s skupnimi cilji.

Z oznako **O** so označeni obvezni cilji.

Z ležečim tiskom in oznako **I** so označeni izbirni cilji.

S krepko označenim besedilom so izpostavljeni **minimalni standardi znanja**.

Z ležečim besedilom so označeni izbirni standardi oz. standardi znanja, ki izhajajo iz izbirnih ciljev.

Dodatne pisave in oznake pri standardih so opredeljene v obvezujočih navodilih za učitelja (npr. podčrtani, M, PTI itd.)

IME SKUPINE CILJEV

CILJI

- O:** Et plabo. Nam eum fuga. Et explat. Xerro et aut que nihicia doloribus, velisci tatur
I: *Que ommodic aboribust, tessequae nimaionseni arum audit minusda dolum, si venimil itatat. Estinve litatem ut adit quid qui.* **SC** (2.2.2.1)
I: *Quia voluptatur aut od minverum, quas ilis et mint, eature rehenit magnatur aut exceaquam reiunt et omnis nobit vero excepel in nimagnam quat officiam que plaborpore ne culpa eum dolore aut aspicias sanihil moditam re pelias ne veri reperferes solos dolorum, quidit ad qui dolorerun.*
O: Ibus nis auda vendio venis saperum atem quiant aut pre comniscia num at is quoditi ne estinve litatem venis saperum atem quiant. **SC** (1.3.4.2 | 2.1.1.1 | 2.1.2.1 | 2.2.1.1 | 2.2.1.2 | 3.1.3.1 | 5.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak

- Obisquamet faccab incium repenam id quist plita nume con nonectem sit volentis etur sanda de velictorum quasimus mo mi.
- Ilcillabo. Bor as plibusc ipidesequat latia cupratu repeliam.
- Et ommo commolo ratatur saepedit essunt que parit, expelliquam rem simos con es est volorum quae. Aximintios et faccae. Inciet, ommolo con commoluptas aut vidusci enient.**
- Ut fuga. Nemperum fuga.**
- Ma vellaut quatio rporore voluptae cus et illent harum doluptatur, et quas
- Omnim ut doluptur, quam consequi.
- Obisquamet faccab incium repenam id quist plita nume con nonectem sit volentis etur sanda de velictorum quasimus mo mi.
- Ilcillabo. Bor as plibusc ipidesequat latia cupratu repeliam.
- Et ommo commolo ratatur saepedit essunt que parit, expelliquam rem simos con es est volorum quae. Aximintios et faccae. Inciet, ommolo con commoluptas aut vidusci enient.
- Ut fuga. Nemperum fuga.

TERMINI:

- | | | | |
|---|---|---|---------------------------------------|
| ☐ laborerat voluptiurem | ☐ veligna tessint | ☐ laborerat voluptiurem | ☐ veligna tessint |
| ☐ veligna tessint | ☐ laborerat voluptiurem | ☐ veligna tessint | |



9 Gimnazija | Zgodovina

27. 2. 2025 /// 15:45

Pojmi, ki jih dijak mora poznati oz. razumeti (in/ali znati smiselno uporabljati), lahko pa so navedeni tudi priporočeni pojmi. Nabor (strokovnih) terminov zaokrožuje in dopolnjuje posamezno temo, predstavlja pa informacijo učitelju pri načrtovanju vzgojno-izobraževalnega dela. Namenjen je navedbi terminologije, ki jo na področju določene teme v določenem obdobju izobraževalne vertikale usvojijo dijaki.

VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH

Viri in literatura,
ki so vključeni v
posamezno temo.

NASLOV TEME

- » Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi eget ante eget ante hendrerit convallis vitae et purus. Donec euismod dolor sed neque condimentum, at sodales enim interdum. <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>

NASLOV SKUPINE CILJEV

- » Etiam, M. (2019). Eget laoreet ipsum. Nulla facilisi.
- » Parum, V. (2025). Sequi blaboreet quosam. Seque cus.
- » Morbi P. (2007). Sed ac arcu id velit facilisis aliquet. Nec tincidunt.
- » Eget O. (2010). Vestibulum vitae massa eget orci condimentum fringilla a ac turpis. Nulla et tempus nunc, vitae scelerisque tellus. Sed in tempus mi, a aliquet quam. Integer ut euismod eros, vel pretium mi. Maecenas sollicitudin.
- » Nunc N. (2023). Morbi suscipit ante quis viverra sollicitudin. Aenean ultricies.
- » Nunc N., Ante A., Sem S. (2015). Nullam congue eleifend magna in venenatis. Ut consectetur quis magna vitae sodales. Morbi placerat: <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>
- » Sed A. (2024). Ut aliquet aliquam urna eget laoreet. Fusce hendrerit dolor id mauris convallis, at accumsan lectus fermentum. Nunc bibendum quam et nibh elementum consectetur.

NASLOV SKUPINE CILJEV

- » Vestibulum vitae massa eget orci condimentum fringilla, <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>
- » Nunc F.: Vivamus quis tortor et ipsum tempor laoreet id quis nunc. Phasellus quis sagittis ligula.
- » Redaktion, 2018. Morbi placerat: <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>

Viri in literatura, ki so vključeni
v posamezno skupino ciljev.

Hiperpovezava
do zunanjega vira

KAKO SE ZNAJTI?

STRUKTURA UČNEGA NAČRTA Z DIDAKTIČNIMI PRIPOROČILI



KAZALO

OPREDELITEV PREDMETA..... 9

Namen predmeta..... 9

Temeljna vodila predmeta 9

Obvezujoča navodila za učitelje 10

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA 11

Kažipot po didaktičnih priporočilih 11

Splošna didaktična priporočila 12

Splošna priporočila za vrednotenje znanja
..... 13

Specialnodidaktična priporočila
področja/predmeta 15

TEME, CILJI, STANDARDI ZNANJA..... 40

SCENARIJ IN REŽIJA..... 41

Scenarij..... 43

Režija 46

SNEMANJE IN MONTAŽA 49

Snemanje..... 50

Montaža..... 54

IGRA PRED KAMERO 57

Samopočutje 59

Oblikovanje lika..... 61

Ustvarjanje prizora 63

Snemanje..... 65

FILMSKI ZVOK..... 67

Akustika in zvočne vsebine v filmu 69

Zvočna oprema in tehnike snemanja..... 71

Urejanje posnetih zvočnih vsebin 74

POSEBNE AVDIOVIZUALNE TEHNIKE IN
ELEMENTI..... 78

VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH..... 84

Didaktična priporočila..... 84

Scenarij in režija 86

Snemanje in montaža 86

Igra pred kamero 86

Filmski zvok..... 87

Posebne avdiovizualne tehnike in
elementi..... 87

PRILOGE 88

OPREDELITEV PREDMETA

NAMEN PREDMETA

Predmet filmske delavnice omogoča dijakom postopno in poglobljeno pridobivanje znanj ter spretnosti na področju filmskega in avdiovizualnega izražanja, ki v sodobni družbi predstavljata eno ključnih oblik komuniciranja, ustvarjanja in družbene refleksije. V času, ko ima vsakdo možnost ustvarjati in deliti gibljive slike, je razumevanje filmskega jezika, njegovih zakonitosti in odgovornosti bistvenega pomena.

Predmet je procesno in projektno zasnovan ter temelji na aktivnem učenju skozi prakso, sodelovanje in refleksijo. Sestavljajo ga raznovrstni tematski sklopi, ki se med seboj dopolnjujejo in nadgrajujejo skozi celotno obdobje izobraževanja, s tem pa omogočajo dijakom razvoj tako tehničnih kot konceptualnih kompetenc ter prepoznavanje lastnih ustvarjalnih potencialov.

Skozi ustvarjalni proces dijaki razvijajo samoiniciativnost, ustvarjalnost, vizualno pismenost, sposobnost sodelovanja in kritično mišljenje. Poseben poudarek je na skupinskem delu, kjer se dijaki učijo prevzemati odgovornost, spoštovati različne vloge in razvijati čustveno inteligenco. Pridobivajo tudi veščine načrtovanja in izvedbe projektov, kar vključuje osnovne organizacijske, produkcijske in tehnične kompetence.

Predmet prispeva k razvoju digitalnih kompetenc, spodbuja trajnostne, etične in vključujoče pristope ter omogoča dijakom, da skozi avdiovizualno ustvarjanje prepoznajo svoj glas in vlogo v družbi. Učne izkušnje jih opolnomočijo za odgovorno, samostojno in ustvarjalno delovanje – tako v izobraževanju kot v nadaljnjem osebnem in poklicnem življenju.

TEMELJNA VODILA PREDMETA

Učni proces pri predmetu filmske delavnice temelji na izkustvenem, procesno naravnem učenju, ki dijake spodbuja k aktivni udeležbi v vseh fazah ustvarjanja avdiovizualnih vsebin. Učitelj pri načrtovanju in izvajanju pouka izhaja iz načel avtentičnosti, sodelovanja in refleksije, s čimer omogoča dijakom razvoj kritičnega mišljenja, ustvarjalnosti in samostojnosti.

Dijaki skozi praktične naloge in projektno delo razvijajo sposobnost analitičnega opazovanja, interpretacije in vrednotenja avdiovizualnih sporočil. S tem krepijo svojo medijsko pismenost ter razumevanje družbenih in kulturnih kontekstov, v katerih nastajajo filmska dela.

Poudarek je na spodbujanju samoiniciativnosti, odgovornosti in sodelovanju, kar dijakom omogoča učinkovito delovanje v skupinskih ustvarjalnih procesih. Učitelj usmerja dijake k razvoju lastnega izraza in identitete, hkrati pa jih spodbuja k spoštovanju različnih pogledov in idej.

Učni proces vključuje tudi refleksijo etičnih in družbenih vidikov filmskega ustvarjanja, s čimer dijaki razvijajo zavest o vplivu medijev na posameznika in družbo. S tem se krepi njihova odgovornost pri ustvarjanju in interpretaciji avdiovizualnih vsebin.

Temeljna vodila predmeta tako prispevajo k celostnemu razvoju dijakov, saj združujejo razvoj kognitivnih, socialnih in čustvenih kompetenc, ki so ključne za uspešno delovanje v sodobni medijski in kulturni krajini.

OBVEZUJOČA NAVODILA ZA UČITELJE

Izvedba in obravnava tematskih sklopov naj smiselno sledita procesu filmske produkcije – od razvoja ideje in pisanja scenarija (delavnica Scenarij in režija) do organizacije in izvedbe snemanja, montaže slike (delavnici Igra pred kamero in Snemanje in montaža), zvočne obdelave (delavnica Filmski zvok) in ostalih postprodukcijskih procesov (delavnica Posebne avdiovizualne tehnike).

Dijaki v vsakem sklopu preizkusijo različne vloge ter pridobijo izkušnje tako v individualnem kot skupinskem delu. Učitelj spodbuja raziskovalni pristop, refleksijo in analizo dela ter vodi dijake pri premišljenem in odgovornem ustvarjanju avdiovizualnih zgodb. Zagotavlja strukturiran, a hkrati fleksibilen učni proces, ki omogoča aktivno vključenost dijakov in progresivno nadgrajevanje znanja.

Poleg praktičnega, ustvarjalnega dela so pri predmetu izjemno pomembni ogledi in analiza filmskih in avdiovizualnih del. Sestavni del pouka naj bodo obisk kinematografov s kakovostnim, kuriranim programom (Kinoteka, kina Art kino mreže Slovenije), obisk kakšnega od filmskih festivalov (npr. Festival slovenskega filma, Animateka, Dokudoc, Liffe, FDF idr.) in organizacija pogovora s strokovnjaki s filmskega področja (avtorji, ustvarjalci, kritiki), pri katerem naj aktivno sodelujejo tudi dijaki.

Ogledi filmov (vseh vrst in dolžin) pri pouku naj bodo organizirani tako, da kar najbolj sledijo izkušnji ogleda v kinu. To pomeni zatemnjen prostor, prostoru in skupini primerna velikost slike (platno, projektor ali ekran) ter tehnično ustrezna slika in zvok (primerna resolucija in kakovost slike, ustrezna zvočna oprema). Tovrstni ogledi bodo pripomogli h krepitvi zavedanja in skrbi za kakovostno kinematografsko izkušnjo, hkrati pa bodo dijakom omogočali čim večjo angažiranost ob ogledu.



DIDAKTIČNA PRIPOROČILA

KAŽIPOT PO DIDAKTIČNIH PRIPOROČILIH

Razdelke *Kažipot po didaktičnih priporočilih*, *Splošna didaktična priporočila* in *Splošna priporočila za vrednotenje znanja* je pripravil Zavod RS za šolstvo.

Didaktična priporočila prinašajo učiteljem napotke za uresničevanje učnega načrta predmeta v pedagoškem procesu. Zastavljena so večplastno, na več ravneh (od splošnega h konkretnemu), ki se medsebojno prepletajo in dopolnjujejo.

- » Razdelka ***Splošna didaktična priporočila*** in ***Splošna priporočila za vrednotenje znanja*** vključujeta krovne usmeritve za načrtovanje, poučevanje in vrednotenje znanja, ki veljajo za vse predmete po celotni izobraževalni vertikali. Besedilo v teh dveh razdelkih je nastalo na podlagi *Usmeritev za pripravo didaktičnih priporočil k učnim načrtom za osnovne šole in srednje šole* (<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/3ladrdt>) ter *Izhodišč za prenovo učnih načrtov v osnovni šoli in gimnaziji* (<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/plw0909>) in je v vseh učnih načrtih enako.
- » Razdelek ***Specialnodidaktična priporočila področja/predmeta*** vključuje tista didaktična priporočila, ki se navezujejo na področje/predmet kot celoto. Zajeti so didaktični pristopi in strategije, ki so posebej priporočeni in značilni za predmet glede na njegovo naravo in specifikke.

Učni načrt posameznega predmeta je členjen na *teme*, vsaka tema pa se lahko nadalje členi na *skupine ciljev*.

- » Razdelka ***Didaktična priporočila za temo*** in ***Didaktična priporočila za skupino ciljev*** vključujeta konkretne in specifične napotke, ki se nanašajo na poučevanje določene teme oz. skupine ciljev znotraj teme. Na tem mestu so izpostavljene preverjene in učinkovite didaktične strategije za poučevanje posamezne teme ob upoštevanju značilnosti in vidikov znanja, starosti dijakov, predznanja, povezanosti znanja z drugimi predmeti/področji ipd. Na tej ravni so usmeritve lahko konkretizirane tudi s primeri izpeljave oz. učnimi scenariji.

Didaktična priporočila na ravni skupine ciljev zaokrožujeta razdelka ***Priporočeni načini izkazovanja znanja*** in ***Opisni kriteriji***, ki vključujeta napotke za vrednotenje znanja (spremljanje, preverjanje, ocenjevanje) znotraj posamezne teme oz. skupine ciljev.

SPLOŠNA DIDAKTIČNA PRIPOROČILA

Učitelj si za uresničitev ciljev učnega načrta, kakovostno učenje ter optimalni psihofizični razvoj dijakov prizadeva zagotoviti varno in spodbudno učno okolje. V ta namen pri poučevanju uporablja raznolike didaktične strategije, ki vključujejo učne oblike, metode, tehnike, učna sredstva in gradiva, s katerimi dijakom omogoča aktivno sodelovanje pri pouku, pa tudi samostojno učenje. Izbira jih premišljeno, glede na namen in naravo učnih ciljev ter glede na učne in druge, za učenje pomembne značilnosti posameznega dijaka, učne skupine ali oddelka.

Varno in spodbudno učno okolje učitelj zagotavlja tako, da:

- » spodbuja medsebojno sprejemanje, sodelovanje, čustveno in socialno podporo;
- » neguje vedoželjnost, spodbuja interes in motivacijo za učenje, podpira razvoj različnih talentov in potencialov;
- » dijake aktivno vključuje v načrtovanje učenja;
- » kakovostno poučuje in organizira samostojno učenje (individualno, v parih, skupinsko) ob različni stopnji vodenja in spodbujanja;
- » dijakom omogoča medsebojno izmenjavo znanja in izkušenj, podporo in sodelovanje;
- » prepozna in pri poučevanju upošteva predznanje, skupne in individualne učne, socialne, čustvene, (med)kulturne, telesne in druge potrebe dijakov;
- » dijakom postavlja ustrezno zahtevne učne izzive in si prizadeva za njihov napredek;
- » pri dijakih stalno preverja razumevanje, spodbuja ozaveščanje in usmerjanje procesa lastnega učenja;
- » proces poučevanja prilagaja ugotovitvam sprotne spremljanja in preverjanja dosežkov dijakov;
- » omogoča povezovanje ter nadgrajevanje znanja znotraj predmeta, med predmeti in predmetnimi področji;
- » poučuje in organizira samostojno učenje v različnih učnih okoljih (tudi virtualnih, zunaj učilnic), ob uporabi avtentičnih učnih virov in reševanju relevantnih življenjskih problemov in situacij;
- » ob doseganju predmetnih uresničuje tudi skupne cilje različnih področij (jezik, državljanstvo, kultura in umetnost; trajnostni razvoj; zdravje in dobrobit; digitalna kompetentnost; podjetnost).

Učitelj pri uresničevanju ciljev in standardov znanja učnega načrta dijakom omogoči prepoznavanje in razumevanje:

- » smisla oz. namena učenja (kaj se bodo učili in čemu);

- » uspešnosti lastnega učenja oz. napredka (kako in na temelju česa bodo vedeli, da so pri učenju uspešni in so dosegli cilj);
- » pomena različnih dokazov o učenju in znanju;
- » vloge povratne informacije za stalno izboljševanje ter krepitev občutka »zmorem«;
- » pomena medvrstniškega učenja in vrstniške povratne informacije.

Za doseganje celostnega in poglobljenega znanja učitelj načrtuje raznolike predmetne ali medpredmetne učne izzive, ki spodbujajo dijake k aktivnemu raziskovanju, preizkušanju, primerjanju, analiziranju, argumentiranju, reševanju avtentičnih problemov, izmenjavi izkušenj in povratnih informacij. Ob tem nadgrajujejo znanje ter razvijajo ustvarjalnost, inovativnost, kritično mišljenje in druge prečne veščine. Zato učitelj, kadar je mogoče, izvaja projektni, problemski, raziskovalni, eksperimentalni, izkustveni ali praktični pouk in uporablja temu primerne učne metode, pripomočke, gradiva in digitalno tehnologijo.

Učitelj upošteva raznolike zmožnosti in potrebe dijakov v okviru notranje diferenciacije in individualizacije pouka ter personalizacije učenja s prilagoditvami, ki obsegajo:

- » učno okolje z izbiro ustreznih didaktičnih strategij, učnih dejavnosti in oblik;
- » obsežnost, zahtevnost in kompleksnost učnih ciljev;
- » raznovrstnost in tempo učenja;
- » načine izkazovanja znanja, pričakovane rezultate ali dosežke.

Učitelj smiselno upošteva načelo diferenciacije in individualizacije tudi pri načrtovanju domačega dela dijakov, ki naj bo osmišljeno in raznoliko, namenjeno utrjevanju znanja in pripravi na nadaljnje učenje.

Individualizacija pouka in personalizirano učenje sta pomembna za razvijanje talentov in potencialov nadarjenih dijakov. Še posebej pa sta pomembna za razvoj, uspešno učenje ter enakovredno in aktivno vključenost dijakov s posebnimi vzgojno-izobraževalnimi potrebami, z učnimi težavami, dvojno izjemnih, priseljencev ter dijakov iz manj spodbudnega družinskega okolja. Z individualiziranimi pristopi preko inkluzivne poučevalne prakse učitelj odkriva in zmanjšuje ovire, ki dijakom iz teh skupin onemogočajo optimalno učenje, razvoj in izkazovanje znanja, ter uresničuje v individualiziranih programih in v drugih individualiziranih načrtih načrtovane prilagoditve vzgojno-izobraževalnega procesa za dijake iz specifičnih skupin.

SPLOŠNA PRIPOROČILA ZA VREDNOTENJE ZNANJA

Vrednotenje znanja razumemo kot ugotavljanje znanja dijakov skozi celoten učni proces, tako pri spremljanju in preverjanju (ugotavljanje predznanja in znanja dijaka na vseh stopnjah učenja) kot tudi pri ocenjevanju znanja.

V prvi fazi učitelj kontinuirano spremlja in podpira učenje, preverja znanje vsakega dijaka, mu nudi kakovostne povratne informacije in ob tem ustrezno prilagaja lastno poučevanje. Pred začetkom učnega procesa učitelj najprej aktivira in ugotavlja dijakovo predznanje in ugotovitve uporabi pri načrtovanju pouka. Med učnim procesom sproti preverja doseganje ciljev pouka in standardov znanja ter spremlja in ugotavlja napredek dijaka. V tej fazi učitelj znanja ne ocenjuje, pač pa na osnovi ugotovitev sproti prilagaja in izvaja dejavnosti v podporo in spodbudo učenju (npr. dodatne dejavnosti za utrjevanje znanja, prilagoditve načrtovanih dejavnosti in nalog glede na zmožnosti in potrebe posameznih dijakov ali skupine).

Učitelj pripomore k večji kakovosti pouka in učenja, tako da:

- » sistematično, kontinuirano in načrtno pridobiva informacije o tem, kako dijak dosega učne cilje in usvaja standarde znanja;
- » ugotavlja in spodbuja razvoj raznolikega znanja – ne le vsebinskega, temveč tudi procesnega (tj. spretnosti in veščin), spremlja in spodbuja pa tudi razvijanje odnosnega znanja;
- » spodbuja dijaka, da dosega cilje na različnih taksonomskih ravneh oz. izkazuje znanje na različnih ravneh zahtevnosti;
- » spodbuja uporabo znanja za reševanje problemov, sklepanje, analiziranje, vrednotenje, argumentiranje itn.;
- » je naravnani na ugotavljanje napredka in dosežkov, pri čemer razume, da so pomanjkljivosti in napake zlasti priložnosti za nadaljnje učenje;
- » ugotavlja in analizira dijakovo razumevanje ter odpravlja vzroke za nerazumevanje in napačne predstave;
- » dijaka spodbuja in ga vključuje v premisleke o namenih učenja in kriterijih uspešnosti, po katerih vrednoti lastno učno uspešnost (samovrednotenje) in uspešnost vrstnikov (vrstniško vrednotenje);
- » dijaku sproti podaja kakovostne povratne informacije, ki vključujejo usmeritve za nadaljnje učenje.

Ko so dejavnosti prve faze (spremljanje in preverjanje znanja) ustrezno izpeljane, sledi druga faza, ocenjevanje znanja. Pri tem učitelj dijaku omogoči, da lahko v čim večji meri izkaže usvojeno znanje. To doseže tako, da ocenjuje znanje na različne načine, ki jih je dijak spoznal v procesu učenja. Pri tem upošteva potrebe dijaka, ki za uspešno učenje in izkazovanje znanja potrebuje prilagoditve.

Učitelj lahko ocenjuje samo znanje, ki je v učnem načrtu določeno s standardi znanja. Predmet ocenjevanja znanja niso vsi učni cilji, saj vsak cilj nima z njim povezanega specifičnega standarda znanja. Učitelj ne ocenjuje stališč, vrednot, navad, socialnih in čustvenih veščin ipd., čeprav so te zajete v ciljih učnega načrta in jih učitelj pri dijaku sistematično spodbuja, razvija in v okviru prve faze tudi spremlja.



Na podlagi standardov znanja in kriterijev uspešnosti učitelj, tudi v sodelovanju z drugimi učitelji, pripravi kriterije ocenjevanja in opisnike ter jih na ustrezen način predstavi dijaku. Če dijak v procesu učenja razume in uporablja kriterije uspešnosti, bo lažje razumel kriterije ocenjevanja. Ugotovitve o doseganju standardov znanja, ki temeljijo na kriterijih ocenjevanja in opisnikih, se izrazijo v obliki ocene.

Učitelj z raznolikimi načini ocenjevanja omogoči izkazovanje raznolikega znanja (védenje, spretnosti, veščine) na različnih ravneh. Zato poleg pisnih preizkusov znanja in ustnih odgovorov ocenjuje izdelke (pisne, likovne, tehnične, praktične in druge za predmet specifične) in izvedbo dejavnosti (govorne, gibalne, umetniške, eksperimentalne, praktične, multimedijske, demonstracije, nastope in druge za predmet specifične), s katerimi dijak izkaže svoje znanje.

SPECIALNODIDAKTIČNA PRIPOROČILA PODROČJA/PREDMETA

SPLOŠNA SPECIALNODIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA PREDMET FILMSKE DELAVNICE

1 Temeljna narava in izhodišče predmeta

Predmet filmske delavnice je v osnovi praktično-ustvarjalno naravnano, s poudarkom na procesnem in izkustvenem učenju ter razvijanju avdiovizualne pismenosti. Povezuje tehnične in umetniške razsežnosti filmskega jezika, spodbuja raziskovanje, eksperimentiranje in refleksijo skozi vse faze ustvarjanja AV-dela – od ideje do distribucije. Narava predmeta zahteva od učitelja vlogo mentorja, organizatorja, sogovornika in spodbujevalca ustvarjalnega procesa.

Dijak v predmetu ne nastopa le kot uporabnik orodij, temveč kot avtor, soustvarjalec in kritik.

2 Sestava predmeta in organizacija pouka

Predmet obsega več sklopov (Scenarij in režija, Snemanje in montaža, Filmski zvok, Igra pred kamero, Posebne avdiovizualne tehnike in elementi), ki se izvajajo modularno, po možnosti v strnjenih oblikah (blok ure, projektni/snemalni dnevi) in se med seboj smiselno prepletajo. Priporočljivo je, da šola zasnuje izvajanje delavnic skladno s svojim kadrovskim in tehničnim potencialom, upoštevajoč interese dijakov.

Učilnice, v katerih se izvajajo posamezni moduli, naj bodo primerno tehnično opremljene glede na število dijakov in potrebe pri posameznem modulu – primeren prostor, tehnična in programska oprema itd. Primernost prostorov in opreme naj bo v domeni mentorjev, ki izvajajo module pri predmetu.

Učni proces poteka ciklično: priprava → izvedba → refleksija. Vsako šolsko leto se zaključi z avdiovizualnim izdelkom, ki odraža usvojeno znanje in razvoj dijaka v smeri avtorsko zaokrožene pripovedi.

3 Vloga učitelja in mentoriranje

Učitelj naj pri načrtovanju dela izhaja iz naslednjih temeljnih vprašanj:

- » Kako usmeriti dijake k samostojni ideji?
- » Kako strukturirati ustvarjalni proces, da ohrani odprtost in hkrati jasnost?
- » Kako vzdrževati ravnovesje med tehnično dovršenostjo in izrazno avtentičnostjo?
- » Kako spodbujati sodelovanje in organiziranost dijakov v procesu snemanja?
- » Kako v procesu razvijanja ideje pri dijakih spodbujati vztrajnost, načrtovanje in samokritiko?
- » Kako ob razvijanju kritičnega odnosa do vsebin, ki jih ustvarjajo, ohranjati tudi dijakovo radovednost in užitek ob kreativnem delu?

Vloga mentorja obsega: usmerjanje skupinske dinamike, strukturiranje ustvarjalnih procesov, razvijanje kreativnosti s pomočjo analize primerov in praktičnih vaj, razvijanje odgovornosti do dela, sodelavcev in odgovornega ravnanja s tehnično opremo, vzpostavljanje primernih produkcijskih pogojev ter sprotno in končno refleksijo.

4 Razvoj ustvarjalnosti in kritičnega mišljenja

Učitelj spodbuja dijake pri eksperimentiranju, kreativnem mišljenju, etični občutljivosti in estetski presoji. Ob delu z vsebinami, ki pogosto posegajo v intimne, družbene ali kontroverzne teme, je pomembno razvijati spoštljiv dialog, zmožnost utemeljevanja ter občutek za kulturno in karakterno raznolikost.

Priporočljivo je, da dijaki delajo na temah, ki izhajajo iz njihove realnosti: okolje, odraščanje, identiteta, skupnost, mediji ipd. Takšna izhodišča spodbujajo osebno motivacijo in pomen lastnega izraza.

5 Skupinsko delo in individualna rast

Filmsko ustvarjanje je timska dejavnost. Dijaki se morajo učiti prevzemati vloge, sklepati dogovore, sodelovati, sklepati kompromise in prevzemati odgovornost za skupni rezultat. Skupinska dinamika naj bo redno tematizirana – z evalvacijami, razmislekom o procesih, vlogo komunikacije in razdelitvijo dela.

Hkrati mora učitelj poskrbeti, da vsak dijak napreduje individualno – razvija svoje ideje, napreduje pri ustvarjanju, se preizkuša v več vlogah in postopoma postaja samostojen pri delu.

6 Vključenost področij skupnih ciljev

Predmet filmske delavnice je tesno povezan z oblikovanjem temeljnih kompetenc za življenje v sodobni, pluralni družbi, zato se vanj organsko vključujejo področja skupnih ciljev gimnazijskega izobraževanja. Skozi proces praktičnega ustvarjanja in skupinskega dela dijaki razvijajo vrsto sposobnosti, ki presegajo tehnično in umetniško znanje, in s tem utrjujejo tudi svoje vrednote, stališča ter odnos do sveta.

Predmet neposredno prispeva k razvoju skupnega cilja **jezik, državljanstvo, kultura in umetnost**, saj spodbuja razvijanje kritičnega mišljenja, kulture dialoga, sodelovalne naravnosti in zmožnosti samorefleksije. Dijaki se ob filmskem ustvarjanju srečujejo s kompleksnimi temami, ki jih spodbudijo k raziskovanju, etični presoji in izražanju lastnega stališča – bodisi skozi filmsko zgodbo, režijski pristop ali montažno interpretacijo. Hkrati učenje v skupini spodbuja empatijo, upoštevanje raznolikosti in prevzemanje odgovornosti znotraj kolektivnega procesa.

Obravnava osebnih, družbenih in kulturnih tem v avtorskih projektih krepi zavedanje pomena aktivnega državljanstva, človekovih pravic, okoljske zavesti ter reflektirano uporabo digitalnih tehnologij. Delo s tehnično opremo in orodji za avdiovizualno izražanje se povezuje tudi z razumevanjem njihovega vpliva na kulturo, medijsko pismenost ter sodobno komunikacijo.

Razvijanje **digitalne kompetentnosti** je še toliko bolj poglobljeno, ker je digitalna tehnologija ne le orodje, temveč tudi kontekst predmeta. Dijaki se učijo premišljene rabe orodij (snemalna oprema, programska oprema za montažo/obdelavo slike in zvoka), pa tudi reflektirajo vpliv tehnologije na podobo, dojemanje resničnosti in estetske norme. Vključevanje odprtostnih in profesionalnih orodij naj bo premišljeno – v funkciji izraza, ne efekta.

Na področju skupnih ciljev **zdravja in dobrobiti** filmsko ustvarjanje omogoča izražanje čustev, notranjih stanj ter identitet, s tem pa krepi duševno stabilnost, osebno rast in občutek lastne vrednosti. Refleksija ustvarjalnega procesa in vsebine omogočata dijakom, da ozaveščajo svoje doživljanje ter razvijajo boljše razumevanje sebe in drugih.

Zaradi svojega projektnega značaja predmet utrjuje tudi kompetence za **podjetnost** in ustvarjalnost, saj spodbuja dijake k samoiniciativnosti, iskanju lastnih izraznih poti, premišljenemu reševanju problemov ter oblikovanju konkretnih rezultatov svojega dela. Aktivnosti, kot so javne projekcije, sodelovanja z lokalnim okoljem, festivalske predstavitve ipd., dijakom omogočajo stik z realnim okoljem in razvijajo zavest o vlogi ustvarjalca v družbi.

V okviru predmeta Filmske delavnice dijaki na različnih ravneh ozaveščajo **trajnostni razvoj** in razvijajo odnos do problematike trajnostnosti. Vzpostavljajo odgovoren odnos do naravnih sistemov, razumejo kompleksnost in razmerja med naravnimi in družbenimi sistemi. Obenem delavnice dijake spodbujajo k razmišljanju o odgovornem ravnanju do okolja – preko tem, ki jih v praktičnih izdelkih dijaki naslavlajo in obravnavajo, krepi osebno in družbeno odgovornost za skrb za naravno okolje in širše za celostno pojmovanje trajnostnega razvoja. Predmet prispeva k oblikovanju kritično mislečih, ustvarjalnih in sočutnih posameznikov, ki razumejo, da so trajnostni odnosi med ljudmi neločljivo povezani s trajnostnim odnosom do planeta.

7 Diferenciacija in napredna nadgradnja

Predmet ponuja širok spekter zahtevnosti. Osnovne standarde je treba usvajati z jasno strukturo in podporo, za nadarjene dijake pa načrtno oblikovati višje cilje: zahtevnejši scenariji, samostojna režija, avtorski pristopi, eksperimentalne forme, vključevanje sodobnih AV-praks (npr. VR, najdeni posnetki (found footage), video esej ipd.).



Zelo pomembno je, da učitelj temeljna znanja spodbuja in utrjuje pri vseh dijakih, hkrati pa omogoči fleksibilno napredovanje – vsi dijaki ne morejo biti enako sposobni v vseh segmentih, a vsak lahko prispeva kakovostno komponento celoti.

8 Medpredmetno povezovanje

Filmske delavnice se v teoretskem smislu naravno povezujejo s predmetoma filmsko ustvarjanje ter zgodovina in teorija gledališča in filma. Delavnice predstavljajo njun praktični odvod, posamezni vsebinski sklopi se obravnavajo pri vseh treh predmetih, zato je vsebinsko usklajevanje med izvajalci zelo dobrodošlo, pravzaprav nujno.

Naravna povezava so tudi gledališke delavnice, »most« med delavnicama predstavlja več modulov. Med njimi ima posebno mesto igra pred kamero, saj omogoča temeljna znanja o filmski igri in opolnomočenje nastopajočih za delo pred kamero. Modul filmski zvok pa prek sorodnih vsebin z zvokom in glasbo ponuja še eno skupno točko povezovanja z gledališkimi delavnicami. V okviru gledaliških delavnic vstop avdiovizualnih vsebin v gledališče omogoča še modul vizualna delavnica.

Možne so tudi povezave s slovenščino, zgodovino, likovno umetnostjo, sociologijo, glasbo in informatiko. Učitelj naj spodbuja sodelovanje z drugimi učitelji in dijaki: npr. filmska interpretacija literarnega besedila, dokumentarni portret lokalnega dogodka, vizualna esejistika na temo filozofskega vprašanja, zvočna interpretacija zgodovinskega vira ipd.

9 Izvajanje izven učilnic

Ustvarjanje v realnem prostoru je bistveni del predmeta. Snemanja, terenske vaje, obiski festivalov in sodelovanja z zunanjimi mentorji in institucijami (filmski ustvarjalci, NVO, kulturne ustanove) dajejo predmetu širino in avtentičnost.

Zelo priporočljivi so ogledi filmov v kinematografih, možni so tudi ogledi televizijskih hiš, filmskih studiev, postproduksijskih podjetij, sodelovanje ali ogledi profesionalnih filmskih/TV-setov ipd.

10 Uporaba digitalnih tehnologij

Digitalna tehnologija ni le orodje, temveč kontekst predmeta. Dijaki se učijo premišljene rabe orodij (snemalna oprema, programska oprema za montažo/obdelavo slike in zvoka), pa tudi reflektirajo vpliv tehnologije na podobo, dojemanje resničnosti in estetske norme.

Vključevanje odprtokodnih in profesionalnih orodij naj bo premišljeno – v funkciji izraza, ne efekta.

11 Vrednotenje in refleksija

Vrednotenje znanja naj bo procesno in naj poteka po elementih formativnega spremljanja. Učitelj naj kontinuirano spremlja in preverja znanje dijakov in daje kakovostno povratno informacijo. Ocenjevanje temelji na procesnem in produktnem vrednotenju (ocena izdelka, nastopa, glasbene opreme, videa, animacije ...)



Upoštevajo se: vloga dijaka v skupini, razvoj ustvarjalne ideje, tehnična in umetniška dovršenost izdelka, zmožnost samorefleksije in analize dela.

Priporočene oblike za vrednotenje in ocenjevanje znanja ter za refleksijo so: refleksivni pogovor, portfolio, snemalni dnevnik, končni izdelek, analitični zapis, zagovor, skupinsko vrednotenje.

12 Materialni pogoji

Za izvajanje pouka filmskih delavnic so priporočeni pri vsaki delavnici posebej naštetimi minimalni materialni pogoji in tehnična opremljenost šole.

SPECIALNO DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA DELAVNICO SCENARIJ IN REŽIJA

1 Didaktične strategije in metode

Zaradi lažje uresničitve procesa filmskega ustvarjanja je priporočljivo, da se sklop *Scenarij in režija* izvede v strnjeni obliki pred sklopom *Snemanje in montaža*. Vsebine potekajo postopoma, od razvoja ideje, sinopsisa, scenosleda do scenarija in snemalne knjige, ter nato nadaljujejo s prevajanjem zgodbe v vizualno podobo s pomočjo režijskega pristopa.

Didaktične strategije temeljijo na izkustvenem učenju, kjer dijaki skozi praktične scenaristične in režijske vaje usvajajo principe dramaturgije, scenarističnega pisanja in režijskega mišljenja. Metode vključujejo skupinsko in individualno delo, moderirane diskusije, individualno in skupinsko branje, primerjalne analize ter predstavitve primerov dobrih praks. Delo naj poteka v daljših ustvarjalnih sklopih (blok ure), kar omogoča osredotočeno razvijanje idej in poglobljeno razumevanje.

Cilj je, da dijaki skozi proces samostojno razvijejo izvirno zgodbo, ki jo prevedejo v strukturiran scenarij in zasnovo vizualne interpretacije, ob zavedanju osnovnih režijskih odločitev (kadri, mizanscena, ritem prizora, delo z igralci).

Delo v 3. letniku je namenjeno spoznavanju osnov scenaristike in režijskega dela, ki se ob koncu vsebinskega sklopa zaključi s scenarističnimi izdelki različnih vrst in žanrov ter režijskimi vajami. Delo v 4. letniku je namenjeno poglobljanju znanja in spodbujanju dijakov k individualnemu razvoju lastnega kreativnega potenciala. V obeh letih se proces zaključi s praktičnimi izdelki, nastalimi v sklopu individualno ali kolektivno zastavljenih vaj.

2 Elementi diferenciacije, individualizacije in formativno spremljanje

Delo poteka z visoko stopnjo individualizacije: vsak dijak ima možnost razvoja lastne zgodbe, s podporo mentorja in skupine. Naloge se razlikujejo po zahtevnosti (od osnovnega sinopsisa do kompleksnega scenarija ali režijske analize). Učitelj upošteva različne stile pisanja, žanrske preference in razvojno stopnjo dijaka ter ustrezno prilagaja tempo, obseg in usmeritve dela.

Formativno spremljanje vključuje redno pisno in ustno povratno informacijo, skupinske in interaktivne »feedback« seanse, refleksivne zapise in primerjalne analize. Poseben poudarek je na evalvaciji procesa (od ideje do končne različice) in ozaveščanju ustvarjalnih odločitev.



Pomembno je spodbuditi pogovor o tem, *zakaj* je neka rešitev sprejeta in kako podpira avtorske namene.

3 Učenje izven učilnic

Elementi predprodukcije in raziskovanja lahko vključujejo terensko delo: raziskovanje lokacij, snemanje vizualnih in zvočnih vtisov, opazovanje vsakdanjih situacij, ki navdihujejo filmske zgodbe. Priporočeni so ogledi filmskih in scenarističnih primerov, javna branja scenarijev, spoznavanje zakulisja filmskega ustvarjanja ali srečanja z avtorji. Tudi sodelovanje pri šolskih in izvenšolskih predstavitev ali natečajih lahko predstavlja dragocen del učnega procesa.

4 Povezovanje znanja (transfer, medpredmetnost)

Vsebinski sklop Scenarij in režija predstavlja osrednji povezovalni člen med vsemi filmskimi delavnicami, tvori vsebinsko in formalno jedro, ki se kasneje realizira v sklopih Snemanje in montaža, Igra pred kamero ter Filmski zvok. Režija pomeni tudi razumevanje sodelovanja v ekipi, organizacije dela in estetskih odločitev, zato so pomembne povezave s predmetoma filmsko ustvarjanje (refleksija, avtorske poetike) in zgodovina in teorija filma (razumevanje pripovednih slogov, režijskih pristopov in filmskih gibanj).

5 Vključenost področij skupnih ciljev

Delavnica neposredno prispeva k razvoju skupnega cilja **jezik, državljanstvo, kultura in umetnost**, saj spodbuja razvijanje kritičnega mišljenja, kulture dialoga, sodelovalne naravnosti in zmožnosti samorefleksije. Dijaki se ob filmskem ustvarjanju srečujejo s kompleksnimi temami, ki jih spodbudijo k raziskovanju, etični presoji in izražanju lastnega stališča – skozi filmsko zgodbo, režijski pristop ali montažno interpretacijo. Hkrati učenje v skupini spodbuja empatijo, upoštevanje raznolikosti in prevzemanje odgovornosti znotraj kolektivnega procesa. Obravnava osebnih, družbenih in kulturnih tem v avtorskih projektih krepi zavedanje pomena aktivnega državljanstva, človekovih pravic, okoljske zavesti ter reflektirano uporabo digitalnih tehnologij.

Razvijanje **digitalne kompetentnosti** je še toliko bolj poglobljeno, ker je digitalna tehnologija ne le orodje, temveč tudi kontekst delavnice. Dijaki se učijo premišljene rabe orodij (snemalna oprema, programska oprema za montažo/obdelavo slike in zvoka), pa tudi reflektirajo vpliv tehnologije na podobo, dojetje resničnosti in estetske norme. Uporaba scenarističnih programov in orodij (Celtx, Trelby, WriterDuet, ipd.) omogoča sodoben pristop k pisanju besedil za film. Programi za oblikovanje snemalnih knjig, zgodborisov in »kolažev občutij« (moodboardov) ali aplikacije za predstavitve bistveno podpirajo režijsko vizualizacijo. Hkrati tehnologija omogoča lažje deljenje osnutkov in povratne informacije med dijaki (npr. preko skupnih oblakov ali platform za sodelovanje). Digitalna orodja so podpora – ne nadomestek – kreativnega procesa. Pomembno je, da dijaki razumejo funkcionalnost teh orodij v funkciji lastne ustvarjalne vizije.

Na področju skupnih ciljev **zdravja in dobrobiti** delavnica omogoča izražanje čustev, notranjih stanj ter identitet, s tem pa krepi duševno stabilnost, osebno rast in občutek lastne vrednosti. Refleksija ustvarjalnega procesa in vsebine omogoča dijakom, da ozaveščajo svoje doživljanje ter razvijajo boljše razumevanje sebe in drugih.

Zaradi svojega projektnega značaja predmet utrjuje tudi kompetence za **podjetnost** in ustvarjalnost, saj spodbuja dijake k samoiniciativnosti, iskanju lastnih izraznih poti, premišljenemu reševanju problemov ter oblikovanju konkretnih rezultatov svojega dela.

V okviru delavnice Scenarij in režija dijaki na različnih ravneh ozaveščajo **trajnostni razvoj** in razvijajo odnos do problematike trajnostnosti. Vzpostavljajo odgovoren odnos do naravnih sistemov, razumejo kompleksnost in razmerja med naravnimi in družbenimi sistemi. Obenem delavnice dijake spodbujajo k razmišljanju o odgovornem ravnanju do okolja – preko tem, ki jih v praktičnih izdelkih dijaki naslavljajo in obravnavajo, krepí osebno in družbeno odgovornost za skrb za naravno okolje in širše za celostno pojmovanje trajnostnega razvoja.

6 Priporočila za vrednotenje znanja (priporočeni načini izkazovanja znanja, opisni kriteriji)

Učitelj spremlja dijakov razvoj od prve zamisli do končnega scenarija in režijske razčlembe. Vrednotenje vključuje tako proces kot končni izdelek: razumevanje strukture, samostojnost, originalnost ideje, funkcionalnost dialogov, premišljenost režijskih odločitev in sposobnost refleksije. Izdelke ocenjuje po vnaprej zastavljenih kriterijih, ki so natančneje razloženi ob predstavitvi skupine ciljev.

Priporočene oblike izkazovanja znanja: sinopsis in/ali scenosled, scenarij (v različnih fazah), karakterizacija lika/likov, snemalna knjiga ali zgodboris, režijska razčlemba prizora, refleksivni zapis, ustna predstavitev scenaristične vizije ali »pitch«.

7 Materialni pogoji

Za izvajanje pouka delavnice Scenarij in režija je kot minimalni materialni pogoj priporočena računalniška učilnica z dostopom do interneta in programsko opremo za pisanje scenarija, zatemnjen prostor s projektorjem, platnom in zvočniki.

SPECIALNO DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA DELAVNICO SNEMANJE IN MONTAŽA

1 Didaktične strategije in metode

Zaradi lažje uresničitve procesa filmskega ustvarjanja je priporočljivo, da se delavnica Snemanje in montaža izvede v strnjeni obliki za delavnico Scenarij in režija. Delo v obeh delavnicah lahko poteka tudi v večjih časovnih sklopih (popoldanske ali poldnevne aktivnosti). Snemanja je priporočljivo izvajati tudi v obliki projektnih dni in snemanja na terenu. Pouk v obeh delavnicah stremi h končnemu cilju – filmskemu/avdiovizualnemu delu, izvedenem skozi faze predprodukcije, produkcije in postprodukcije.

Vsebine in cilje delavnice Snemanje in montaža dijaki v 3. letniku zaključijo s kratkim filmskim oz. avdiovizualnim izdelkom. V 4. letniku cilje in vsebine ponovijo, poglobijo, zahtevnostno nadgradijo ter z analizo in samorefleksijo procesa dela 3. letnika obogatijo ter spet zaključijo z avdiovizualnim izdelkom.

V posameznem letniku je lahko poudarek tudi na specifičnem filmskem žanru; delo v 3. letniku se lahko na primer osredotoči na ustvarjanje kratkega dokumentarnega filma, v četrtem letniku

pa na ustvarjanje kratkega igranega filma (ali obratno). Priporočljivo je, da mentor zaznava interese posameznih dijakov ter jim omogoča spremljanje in podporo še posebej v tistih filmskih žanrih, za katere izrazijo posebno zanimanje oz. interes.

Teoretski okvir za izvedbo snemanja posameznih filmskih žanrov dijaki pridobijo z ogledom in analizo filmov in filmskih gibanj pri predmetu zgodovina in teorija filma ter pri predmetu filmsko ustvarjanje, kjer naj bi teoretske koncepte preizkušali v praksi tudi s krajšimi praktičnimi vajami.

V fazi snemanja oz. produkcije kratkih filmov/avdiovizualnih izdelkov sta nujna sodelovanje in skupinsko delo dijakov, zato naj k spodbujanju in organizaciji sodelovanja in skupinskega dela stremi tudi način priprave na snemanje. Priporočljivo je, da se pri razdelitvi nalog, ki jih dijaki opravljajo znotraj posamezne filmske ekipe, v čim večji meri upoštevajo njihovi interesi in nadarjenost. Glede na številčnost skupine dijakov in njihovo motiviranost mentor določi število filmskih/avdiovizualnih projektov, ki jih bodo dijaki v posameznem šolskem letu izvedli. Dijake naj spodbuja k odgovornemu sodelovanju ter pravočasnemu in vestnemu načrtovanju snemanj.

2 Elementi diferenciacije, individualizacije in formativno spremljanje

Narava učenja in ustvarjanja pri delavnici Snemanje in montaža temelji na dinamiki skupinskega dela in ustvarjanja v skupini. Pri tem je treba skrbeti za usvajanje minimalnih standardov znanja, hkrati pa paziti, da nadarjenim in ambicioznejšim dijakom zastavljamo višje umetniške in vsebinske cilje. Diferenciacija poteka znotraj dela v skupinah (npr. vloge režiserja, snemalca, snemalca tona, montažerja ...), individualizacija pa skozi izbiro nalog in vrste vsebine (dokumentarni, igrani, eksperimentalni film ...) ali vrsto programske opreme.

Formativno spremljanje vključuje neposredno povratno informacijo, samoocenjevanje, refleksijo in medvrstniško evalvacijo, ki dijake vodi k izboljšanju tehničnih in izraznih vidikov vizualne podobe, strukture in ritma kratkih filmov oz. avdiovizualnih izdelkov.

3 Učenje izven učilnic

Poudarek dela v filmskih delavnicah je na praktičnem pristopu in umetniškem izražanju, raziskovanju ter ustvarjanju dijakov. Pri vodenju filmske delavnice naj mentorji opozorijo na pomembnost opazovanja okolice, kjer se dogaja ogromno na prvi pogled nezanimivih, običajnih stvari, ki pa so nadvse pomembne za filmsko dozorevanje dijakov. Tovrstne »treninge« opazovanja sebe in drugih lahko vključimo tudi v načrtovanje vaj pri predmetu.

Faza snemanja/produkcije filmov naj se izvaja v daljših, strnjenih sklopih ur v okviru pouka filmskih delavnic, v obliki projektnih dni ali v samoorganizaciji dijakov izven rednega pouka. Narava dela nujno zahteva izvedbo snemanj izven šolskih prostorov – v neposredni okolici šole in na drugih lokacijah, ki jih narekujejo filmske zgodbe (scenariji). Mentor naj dijake spodbuja k pravočasnemu načrtovanju in izvedbi faze produkcije, k samoorganizaciji in odgovornemu sodelovanju v timskem delu.

4 Povezovanje znanja (transfer, medpredmetnost)

Pri predmetu filmske delavnice sta zaželena in nujna neprestano usklajevanje in povezovanje delavnic in s tem poglobitev doseganja posameznih veščin, vsebin in znanj. Narava predmeta je

v samem izhodišču medpredmetna, saj povezuje različne delavnice, ki se povezujejo in nadgrajujejo. Najtesneje je delavnica povezana z delavnico Scenarij in režija, ki naj se v procesu učenja izvede pred delavnico Snemanje in montaža, obe pa stremita h končnemu izdelku – kratkemu filmu. Delavnica se tesno povezuje tudi z ostalimi filmskimi delavnicami, predvsem z delavnico Igra pred kamero pri pripravi filmskih vlog za kratke igrane filme in z delavnico Filmski zvok pri snemanju zvoka v fazi produkcije ter obdelavi zvoka ter glasbeni opremi filma v fazi postprodukcije.

Delavnica se lahko povezuje tudi z drugimi šolskimi predmeti, od koder lahko črpa ideje za obdelavo določene tematike. Z medpredmetnim povezovanjem lahko poglobimo poznavanje posameznih vsebinskih delov delavnice ali veščin, znanja drugih predmetnih področij, predvsem pa v šolski proces vključimo več ustvarjalnih procesov in prostora za njihovo uresničevanje.

5 Vključenost področij skupnih ciljev

Predmet snemanje in montaža ima pomembno splošnoizobraževalno funkcijo, saj obravnava filmsko umetnost in avdiovizualno izražanje v povezavi z drugimi umetnostnimi, humanističnimi, družboslovnimi ter tudi naravoslovnimi področji. V takšnem interdisciplinarnem pristopu dijaki razvijajo skupne cilje s področja **jezik, državljanstvo, kultura in umetnost**, poglobljajo občutek za kulturo, umetnost in družbo ter hkrati svojo zmožnost doživljanja umetniške izkušnje – tako na osebni kot na skupinski ravni. Cilji predmeta poudarjajo tudi njegov vzgojni pomen: filmska dela pogosto odražajo vrednote okolja, v katerem so nastala, hkrati pa lahko delujejo kot izraz upora ali kot poziv k spremembam. Z razumevanjem teh vsebin dijaki krepijo zavest o človekovih pravicah in odgovornostih, o pomenu **aktivnega državljanstva** in o etiki pluralistične družbe. Skupinsko delo pri snemanju, montaži in ustvarjanju filmskih projektov spodbuja sodelovanje, razvija kulturo dialoga ter prispeva k oblikovanju osebne drže in svetovnega nazora.

Skupni cilji s področja **zdravja in dobrobiti** se v predmetu uresničujejo skozi ustvarjalne procese, ki dijakom omogočajo sproščen izraz in samorefleksijo. Avdiovizualno izražanje je pogosto neposredno povezano z notranjim doživljanjem, kar pripomore k razumevanju sebe in drugih. Ob ustvarjanju in ogledu filmskih vsebin dijaki razvijajo empatijo, zmožnost prevzemanja različnih perspektiv ter ozaveščajo raznolikost v svojem okolju. Filmska ustvarjalnost prav tako nudi kakovostno obliko preživljanja prostega časa in osebno izpolnitev, kar ugodno vpliva na psihofizično zdravje in dobrobit.

Ob praktičnem ustvarjanju avdiovizualnih vsebin dijaki krepijo tudi **digitalno kompetentnost** – od uporabe snemalne opreme za digitalni zapis AV-materiala, programskih orodij za digitalno montažo in obdelavo slike in zvoka do pravilne rabe avtorskih pravic pri uporabi glasbe ali drugih elektronskih virov. Z uporabo informacijsko-komunikacijske tehnologije se krepijo digitalne veščine, ki jih dijaki uporabijo pri oblikovanju lastnih avdiovizualnih del.

Vključevanje filmske ustvarjalnosti v lokalno okolje – bodisi skozi snemanje šolskih in obšolskih prireditev, lokalnih zgodb ali s sodelovanjem z ustvarjalci omogoča dijakom, da aktivno sodelujejo pri oblikovanju kulturnega dogajanja. Tak pristop spodbuja **podjetnost**, inovativnost in zavest o pomenu trajnostnega razvoja ter varovanja filmske in kulturne dediščine. Delavnica intenzivno uporablja digitalno snemalno opremo (kamere, mikrofoni, snemalniki zvoka ...) in

računalniško opremo s programsko opremo za montažo in obdelavo slike in zvoka (DaVinci Resolve, Adobe Premiere, Adobe Audition ipd.). Dijaki se v procesu montaže in postprodukcije učijo odgovorne in varne rabe računalniških okolij, organizacije in prenašanja digitalnih podatkov ter ustvarjanja varnostnih kopij.

Predmet snemanje in montaža dijakov ne usposablja zgolj za tehnične ali umetniške vidike filmske ustvarjalnosti, ampak jih pripravlja na celostno razumevanje sodobnega sveta, razvijanje osebne in skupinske identitete ter aktivno soustvarjanje družbe, v kateri živijo.

6 Priporočila za vrednotenje znanja (priporočeni načini izkazovanja znanja, opisni kriteriji)

Učitelj pri izvajanju pouka kontinuirano spremlja napredek dijaka pri ustvarjanju ter zagotavlja kakovostne in pravočasne povratne informacije. Skozi celoten ustvarjalni proces sistematično ugotavlja doseganje zastavljenih ciljev in na podlagi pridobljenih informacij sproti prilagaja svoje pedagoške pristope. Povratne informacije so usmerjene v spodbujanje dijakovega razvoja, samostojnosti in ustvarjalnega izražanja.

V nadaljevanju učitelj izpelje preverjanje in vrednotenje dijakovega ustvarjanja. Priporočene oblike preverjanja vključujejo praktične vaje, izdelke ter demonstracijo pridobljenih veščin. Izbira načina ocenjevanja znanja naj ustreza naravi dejavnosti in ciljem izobraževalnega procesa. Izkazovanje znanja pri praktičnih delavnicah naj bo usmerjeno v ocenjevanje praktičnih vaj, kot so kratki filmi ali drugi avdiovizualni izdelki. Mentorji naj bodo pri ocenjevanju in vrednotenju dela dijakov še posebej pozorni na pravično ocenjevanje znanja pri skupinskih izdelkih, kjer naj ima vsak dijak čim jasneje začrtane specifične naloge, ki jih kot član filmske ekipe opravlja. Ocenjevanje naj sledi vnaprej pripravljenim kriterijem, ki so natančneje razloženi pri predstavitvi skupine ciljev.

7 Materialni pogoji

Za izvajanje pouka delavnice Snemanje in montaža so priporočeni spodaj naštet minimalni materialni pogoji in tehnična opremljenost šole.

- » Studio ali drug svetilno primerno opremljen prostor;
- » računalniška učilnica s prostorom za vsaj 9 montažnih kompletov;
- » 5 snemalnih kompletov (digitalne kamere/fotoaparati, stativi, mikrofoni, slušalke, monitorji, kabli, boom palice ipd.);
- » 5 kompletov snemalnih luči, za posebne učinke je priporočljiva tudi stena z zelenim in drugimi tipi izmenljivih ozadij;
- » 9 montažnih kompletov (računalniki, monitorji, programska oprema za montažo in obdelavo zvoka in slike ter za animiranje 2D in/ali 3D) – najmanj 1 komplet na dva dijaka/dijakinji ter 1 komplet za učitelja;
- » 17 kompletov zunanjih zvočnih kartic in predojačevalnikov za slušalke ter slušalke (komplet naj omogoča izhod zvoka za vse udeležence);

» predvajanica z najmanj 20 sedeži in kakovostno video projekcijo.

Pri opremljanju učilnic z zgoraj navedeno tehnologijo je treba upoštevati sprotni tehnološki razvoj. Zgornji seznam je zato treba letno dopolnjevati, izpopolnjevati in nadgrajevati.

SPECIALNO DIDAKTIČNA PRIPOROČILA IGRA PRED KAMERO

1 Didaktične strategije in metode

Delavnica Igra pred kamero temelji na osnovnih orodjih igralskih veščin, ki jih zahteva filmski medij. Dijaki skozi tehniko igre, praktične vaje, ogled posnetega materiala, pogovora in analize pridobivajo znanje o učinkovitosti igranja pred kamero. Delavnica spodbuja refleksijo in analizo vidnega in refleksijo lastnega ustvarjalnega procesa.

Proces dela pri delavnici Igra pred kamero temelji na opredelitvi igre, ki velja tako za filmski kot gledališki prostor: »Igra je pristno, resnično delovanje v izmišljenih okoliščinah.« Razlika v uporabi igralskih sredstev na odru, kjer je gledalec lahko oddaljen več deset metrov, in pred kamero, ki gledalčev pogled lahko približa na nekaj centimetrov, je predvsem v umerjanju izraza, ki je vezan na filmski izrez ali plan. Gre za učenje igre, ki temelji na principih učenja realistične igre. To dijaki spoznavajo tudi pri delavnici Umetnost igre, vendar je prilagojena drugačnim tehničnim, prostorskim in časovnim okvirjem. Specifika »filmske igre« pri igralčevem delu med snemanjem je tudi ta, da zgodba, ki jo igralec igra, ne poteka v časovnem zaporedju, kot na odru, temveč preskakuje (zadnji prizori se lahko snemajo na začetku in obratno). Nelinearen potek zgodbe od igralca terja dobro predpripravo, saj mora v vsakem prizoru natančno vedeti, v kakšnem psihofizičnem stanju je lik ob začetku prizora in na koncu, da ohrani konsistentnost zgodbe. Prav tako je pomembno igralca pripraviti na posebno vrsto zbranosti, ki jo zahteva filmski medij, saj vključuje veliko ponavljanja prizorov in veliko čakanja. Igralec ne vzdržuje zbranosti od začetka do konca, kot na odru, temveč mora znati zbranost razporediti na časovno omejene koščke snemanja.

Delo naj bo izrazito praktične narave, kar pomeni, da sta vaja in analiza, vrednotenje vaje na posnetku, bistveni. Posebna pozornost naj se nameni različnim planom, tako da dijak razume in se tudi sam prepriča, kakšna stopnja izraznosti je primerna za določen plan. Za vajo planov se lahko izbere isti prizor ali različni prizori po učiteljevi presoji.

Če dijaki nimajo že izdelanega scenarija, ki ga ustvarijo v delavnici Scenarij in režija, lahko tudi izberejo določene dele že obstoječih scenarijev ali pa dialog prizora prepíšejo iz kakšnega filma. Dialog potem poslovenijo. Lahko poskušajo slediti filmskemu jeziku filma ali pa ustvarijo popolnoma nov koncept izvedbe.

Učitelj se potrudi, da jasno razloži namen vsake vaje, ki jo izvaja, in si vzame čas, da ovrednoti videno. V vrednotenje vključuje tudi ekipo in jo usmerja v smeri konstruktivnega dialoga. Izogiba se sodbam dobro ali slabo. Namesto tega naj uporablja izraza deluje, ne deluje (funkcionira/ne funkcioniira). Kakovostna povratna informacija je ključnega pomena za učečega.

2 Elementi diferenciacije, individualizacije ali personalizacije in formativno spremljanje

Pri delavnici Igra pred kamero gre za izkustveno učenje. Enakovredno vključuje mentalno, fizično in emotivno sfero posameznika. Zato za učečega ni dovolj, da samo razume. Da zna, lahko rečemo šele, ko nad svojim delovanjem vzpostavi zavest in začne usmerjati, oblikovati svoje delovanje.

Ker gre pri učenju tehnike igre za delo na sebi, učitelj posebno pozornost posveča individualnemu napredku in se zaveda, da je čas, ki ga posameznik potrebuje za usvojitev znanja pri različnih posameznikih, različen. Vezan je na mentalno, čustveno, telesno in izkustveno pripravljenost posameznika. Zato naj učitelj pomembne stvari velikokrat ponavlja in jih osvetljuje z različnih zornih kotov. Da lahko skrbi za postopnost in sistematičnost pri delu, naj si sproti beleži svoja opažanja v zvezi z napredkom, stagnacijo ali nazadovanjem posameznika. Posameznikovo delo naj bo sproti vrednoteno. Izpostavljena naj bodo najprej njegova močna področja, nato šibkejša. Učitelj skupaj s posameznikom domisli načrt za izboljšanje delovanja. Na ta način omogoči posamezniku občutek zmožnosti in večjo odgovornost za rezultat. Upošteva posameznikovo počutje pri soočanju z ustvarjalno nalogo in išče rešitve v smeri uporabe ali spremembe tega počutja. Osredotočen je na to, kaj posameznik potrebuje, da izvede nalogo kakovostno.

Učitelj naj se zaveda, da so pri filmu, zaradi bližine gledalčevega očesa (kamere), velikokrat določene igralske naloge za dijake intimnejše kot na odru. Zato naj igralca vodi z občutljivostjo in poskrbi, da tak odnos do njega vzpostavlja tudi ekipa. Ustvari naj vedro, aktivno in varno okolje, ki dijakom omogoča prostor za »napake« in omili neugodje pred izpostavljenostjo. Igralec in ekipa sta v ustvarjalnem procesu in na snemanju soodvisna in rezultat posnetka je v veliki meri odvisen tudi od odnosa, ki naj bo med igralcem, režiserjem, snemalcem in toncem (osnovna ekipa na delavnici) podporen, spoštljiv in varen. Priporočeno je, da se udeleženci delavnice preizkusijo v vseh vlogah ekipe, saj to krepi zmožnosti razumevanja in prevzemanja perspektive drugega pri ustvarjalnem delu.

3 Učenje izven učilnice

Za izvedbo pouka delavnice Igra pred kamero je potrebna večja učilnica ali gledališka dvorana z osnovno tehnično opremo: kamera s stojalom in mikrofonom, računalnik ali projektor za analizo igre. Priporočljivi so tudi kakšni kosi pohištva: miza, stoli, kavč ... za ustvarjanje prizora in vaje. Pri snemanju prizora pa se dogajanje prenese v prostor, ki ga scenarij zahteva ali ga režiser izbere. Tako se pouk odvija zunaj, kadar se snema eksterier, ali v različnih notranjih prostorih, kadar se snema interier.

4 Povezovanje znanja (transfer, medpredmetnost)

Pouk igre pred kamero se najtesneje povezuje z delavnicama Scenarij in režija ter Snemanje in montaža. Priporočljivo je, da sta blok uri delavnice Igra pred kamero in blok uri delavnice Snemanje in montaža ali Scenarij in režija na urniku zaporedno. To omogoča dijakom več časa za kvalitetno tehnično pripravo, igralsko pripravo in nastop. Omogoča pa tudi širšo ekipo dijakov, ki delavnice Igra pred kamero niso izbrali. Eni in drugi se tako lahko učijo drug od drugega. Priporočljivo je tudi, da se ure odvijajo na koncu pouka, saj se kdaj, zaradi nepredvidenih

okoliščin, snemanje zavleče. Na koncu pa mora vedno ostati dovolj časa, da pospravijo tehnično opremo, prostor (scenografijo) in rekvizite.

5 Vključenost področij skupnih ciljev

Interdisciplinarna narava umetnosti igre, specifično igre pred kamero med svoje cilje učinkovito vključuje področja skupnih ciljev.

Delavnica razvija skupni cilj **jezik, državljanstvo, kultura in umetnost**, saj so odnos do jezika, kulture, umetnosti ter doživljanje umetnostne izkušnje je pri učenju igre bistvena prvina. Vzpostavlja se takoj in nenehno. Poglobljeno spoznavanje, analiziranje, interpretiranje in uprizarjanje dialogov in scenarističnih predlog omogočajo posamezniku in skupini širši in globlji vpogled ter izkušnjo jezika pri branju in ubesedovanju, preko katerih razvija lastne sporazumevalne zmožnosti skozi ustvarjalno in nenasilno komunikacijo, upoštevajoč družbeni kontekst, saj vzpostavljanje razmerja do preteklosti spodbuja in razvija tudi kritičen odnos do sodobnega dogajanja. Skozi izkušnjo prilagajanja besedila naravnemu govoru tako dejavno prispeva k doumevanju človeka kot telesnega, intelektualnega in duhovnega bitja ter k razumevanju civilizacijskega razvoja človeštva.

Cilji delavnice imajo izrazit vzgojni pomen, saj posameznik dela na sebi, ozavešča principe delovanja organske narave, kar rezultira v razumevanju skupinskega delovanja in odraža vrednote solidarnosti, pomoči in skupnega vzajemnega ali participatornega ustvarjanja. Skozi prepoznavanje teh vrednot ter prek poznavanja in prevzemanja človekovih pravic in dolžnosti se oblikuje zavedanje pomena **aktivnega državljanstva** in politične angažiranosti. V sodelovanju z drugimi v ustvarjalni ekipi in za ustvarjalno ekipo ter v refleksiji tovrstne ustvarjalnosti se uri v razvijanju kritičnega mišljenja, ponotranji kulturo dialoga ter izgrajuje lastni svetovni nazor, ki ga poskuša ujeti v filmski objektiv.

Cilji s področja **zdravja in dobrobiti** so intenzivno usmerjeni v duševno dobrobit, kjer se učijo zaznavati, prepoznavati in usmerjati lastno doživljanje in vedenje skozi izkušnjsko delo na osebem telesnem, mentalnem in emotivnem področju, kar vodi v večje samozavedanje, zato pa tudi v lažje samournavanje in lahkotnejše spoprijemanje z negotovostjo in kompleksnostjo. Kreativno vzdušje na delavnici igre pred kamero nudi dijakom prostor za »napake« in jih vzpodbuja k prožnemu in nekonvencionalnemu načinu razmišljanja, tako jih pripravi na igrivo spoprijemanje s problemskimi situacijami in razrešitvijo le-teh, hkrati pa krepi odgovornost, avtonomijo in skrb za osebno integriteto preko nenehnega stika s samim seboj in drugimi.

Velik poudarek delavnica namenja delu s telesom, saj telo v igralski umetnosti ni samo nekaj osebnega, temveč postane javno, zabeleženo, vidno in vedno nekaj izraža in sporoča. Pozitiven odnos do lastnega telesa kot izraznega sredstva se krepi skozi sproščanje, gibanje, prilagajanje tehničnim zahtevam medija in aktiviranje čutil, ki so ena od osnovnih orodij igranja. Zavest o delovanju lastnega telesa ter zavest o njegovi manifestaciji oblikujeta pozitiven odnos tudi do drugih teles in manifestacij ter vodita v spoštovanje in razumevanje lastnih in tujih občutkov.

Filmski medij zahteva skupinsko, ekipno delo, zato je znanje o delovanju skupine bistvenega pomena za učinkovito delovanje. Skozi različne skupinske situacije bodisi v prizoru bodisi na setu se dijaki soočajo z »družbenimi situacijami v malem«. Tako se začnejo zavedati raznolikosti

ter svojega lastnega doživljanja in vedenja v odnosih. Skozi pogovor in vrednotenje situacij in lastnega počutja v njih se učijo aktivno poslušati, asertivno komunicirati in konstruktivno izražati svoje mnenje v skrbi za drugega. Za doseg cilja učinkovitega delovanja skupine krepijo sodelovalne veščine ter zmožnost razumevanja in prevzemanja perspektive drugega. Skrb za drugega je nujen element za kvalitetno delovanje ekipe. Zato so dijaki zelo inovativni pri iskanju rešitev in nudenju pomoči šibkejšemu.

Dijak pri igri pred kamero redno uporablja digitalno tehnologijo. Najprej, ker je sama orodje za doseg učnega rezultata, pa tudi pripomoček pri vrednotenju le-tega. Kar pomeni, da je razvijanje digitalnih veščin pri pouku konstanta, saj mu bolj usmerjena in ekonomična uporaba tehnologije omogoča boljši rezultat. Pri delu na scenariju se dijak sooči tudi z nujno po razumevanju vsebine, da lahko umesti svoj lik v družbeno, politično ali celo zgodovinsko situacijo. S premišljeno uporabo informacijsko-komunikacijske tehnologije razvija **digitalno kompetentnost**. Usmerjeno išče potrebne podatke, informacije in vsebine v digitalnih okoljih ter tako analizira, primerja in kritično vrednoti verodostojnost in zanesljivost podatkov, ki pripeljejo do odločitve izbire pravega podatka za filmično uporabo. Digitalne veščine lahko razvija s popolnoma svojstvenimi in inovativnimi pristopi, saj se v filmični upodobitvi večkrat pojavi potreba ali zgolj želja po vizualijah, ki nadgrajujejo konceptualno zasnovo. Spretnost mlajše generacije z digitalnimi orodji ponuja prostor inovativnosti ter pozicijo »nevednega učitelja«, ki le usmerja in ozavešča komunikacijske in sodelovalne prvine, spletni bonton in varnostne vidike uporabe digitalne tehnologije.

Digitalna tehnologija je sestavni del delavnice Igra pred kamero. Osnovna tehnična oprema sta kamera s stojalom in mikrofonom za snemanje igralskih vaj ter računalnik ali projektor za analizo igre dijakov in za predvajanje izbranih primerov filmske igre. Mobilni telefoni se lahko uporabljajo pri analizi scenarija, ko morajo dijaki poiskati podatke, vezane na predlagane okoliščine zgodbe. Lahko se uporabljajo tudi kot rekvizit.

Filmski medij omogoča prostor za doseganje cilja **podjetnosti**, saj je narava filmskega ustvarjanja podvržena iskanju zamisli, reševanju ustvarjalnih izzivov, ustvarjanju vizije ter vrednotenju zamisli in postopkov za cilj filmične upodobitve ali zgolj ustvarjalne vaje. Pozornost, usmerjena v udejanjanje lastnih zamisli in sodelovanje pri udejanjanju zamisli drugih, od njih zahteva motiviranost in vztrajnost, ki rezultirata v posnetem igranem materialu. Na poti do uresničitve svoje/skupinske vizije učenec nujno prepozna svoja močna in šibka področja ter išče načine za učinkovito delovanje znotraj delovne skupine. Krepi zaupanje v soigralce, jih motivira pri reševanju skupnih nalog ter se pusti motivirati tudi sam. Komunicira spoštljivo, posluša, kar imajo povedati drugi, in se v skupnem duhu odloča o najučinkovitejši igralski ali filmični rešitvi. Njegov cilj, da ustvarjalno nalogo dobro zastavi, prepričljivo odigra in smiselno (naravno in verjetno) deluje na posnetku, spodbuja prevzemanje individualne in skupinske odgovornosti. Hitro in učinkovito se prilagaja spremembam, ki so stalnica pri filmskem ustvarjanju, ne boji se preizkusiti se v različnih ustvarjalnih izzivih pred kamero in zna vrednotiti svoje delo kakor tudi delo sošolk in sošolcev. To mu pomaga pri doseganju vedno boljših rezultatov pri igri pred kamero.

Tudi k **trajnostnemu razvoju** delavnica Igra pred kamero prispeva na več ravneh – osebni, družbeni in okoljski. Dijak skozi ustvarjalno igro, izražanje in aktivno poslušanje razvija ključne

mehke veščine, kot so empatična komunikacija, sodelovanje, spoštovanje različnosti ter odgovorno izražanje mnenj. Te sposobnosti so temelj za trajnostne in vključujoče odnose, ki so nujni za zdravo skupnost in družbo. Obenem pa delavnica dijake spodbuja k razmišljanju o odgovornem ravnanju do okolja – preko tem, ki jih v igri obravnavamo, ali preko načina izvedbe, kjer se daje poudarek na minimalni porabi materialov, ponovni uporabi pripomočkov, ozaveščanju o odtisu človeka na planetu ... Dijak tako krepi osebno in družbeno odgovornost s skrbjo za naravno okolje, kar je v skladu s celostnim pojmovanjem trajnostnega razvoja.

Delavnica tako prispeva k oblikovanju kritično mislečih, ustvarjalnih in sočutnih posameznikov, ki razumejo, da so trajnostni odnosi med ljudmi neločljivo povezani s trajnostnim odnosom do planeta. Vzgoja za okoljsko in družbeno zavest poteka skozi izkustveno učenje, kar omogoča dijakom, da te vrednote ponotranjijo in jih dejavno prenašajo v svoje vsakdanje življenje.

6 Priporočila za vrednotenje znanja (priporočeni načini izkazovanja znanja, opisni kriteriji)

Spremljanje, preverjanje in ocenjevanje znanja sledi načelom formativnega spremljanja. Ocenjevanje vključuje procesno oceno in oceno nastopa. Podajanju **procesne ocene** in **ocene nastopa** naj učitelj posveti vsaj eno do dve uri časa na skupino ob koncu ocenjevalnega obdobja. Posameznik naj bo, v skladu z merili in kriteriji, deležen natančnega ovrednotenja svojega dela. Učitelj naj izpostavi posameznikova močna in šibka področja pri izvajanju vaj in igralskih prvin pri nastopu ter skupaj z njim že vzpostavi strategijo nadaljnega dela. Ocene podaja ob prisotnosti skupine.

V **procesno oceno** so vključeni:

- a) Interpretacija in sinteza podatkov (razumevanje igralske tehnike pred kamero, ustreznost izvajanja postopka, prepričljivost v izvedbi, glas in govor v odnosu do mikrofona, konsistentnost vloge pri nelinearnem zaporedju snemanja kadrov, samopočutje pred kamero, sposobnost posebne zbranosti za večkratno ponavljanje snemalnega prizora, sposobnost pomnjenja in hitrega prilagajanja na spremembe navodil, avtorski prispevek k scenariju ali posnetku).
- b) Sodelovanje v skupini (posameznik v skupini, skupaj, posamezno, interakcija s filmskim partnerjem, predanost, solidarnost, požrtvovalnost, zavzetost).
- c) Izražanje na različne načine (govorno, fizično, z uporabo določenega prostora, rekvizitov, živost, prezenca).

Druga ocena ocenjuje končni in javno vidni izdelek (nastop v uprizoritvi) ali kreativno vajo (ki upošteva tudi predhodne prvine kakovosti, 50 %) in končno oblikovanje (živost in prezenca, 50 %).

7 Materialni pogoji

Za izvajanje pouka delavnice Igra pred kamero je kot minimalni materialni pogoj priporočen studio, dvorana ali drug prostor, primeren za nastopanje in snemanje.

SPECIALNO DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA DELAVNICO FILMSKI ZVOK

1 Didaktične strategije in metode

Učenje v delavnici Filmski zvok temelji na aktivnem in izkustvenem pristopu, pri katerem je v ospredju praktično delo z opremo in zvočnimi posnetki. Proces dela poteka skupinsko ali v parih, saj timsko snemanje in montaža zvoka razvijata komunikacijske spretnosti in občutek za odgovornost. Metode dela vključujejo demonstracijo nastavitve in postopkov snemanja, vodeno analizo zvočnih primerov, sistematično vajo rokovanja z opremo ter refleksijo preko poslušanja posnetkov.

Dijaki najprej opazujejo in posnemajo demonstrirane korake, nato pa jih postopoma izvajajo samostojno. Za poglobljanje razumevanja zvoka in akustike se uporablja problemsko učenje, pri katerem dijaki rešujejo konkretne izzive, na primer zmanjšanje šuma ali prilagoditev postavitve mikrofонов v različnih prostorih.

V celotnem procesu učitelj nastopa kot mentor, ki usmerja dijake od enostavnih vaj (npr. snemanje govora) do kompleksnih nalog (npr. oblikovanje celostnega zvočnega miksa), ter jim omogoča eksperimentiranje in samostojno iskanje rešitev. Uporabljajo se tudi samorefleksija, da dijaki razvijejo kritični pristop do lastnih posnetkov in postopkov urejanja.

Delo poteka v parih ali skupinah, v katerih dijaki razvijajo projekte – od snemanja ambientov, efektov in govora do oblikovanja celovite zvočne podobe. Učitelj v začetnih fazah aktivno vodi proces, nato prevzame vlogo svetovalca in mentorja, ki spodbuja samostojno odločanje in kreativno uporabo zvoka.

2 Elementi diferenciacije, individualizacije in formativno spremljanje (FS)

Različne ravni predznanja in tehnične spretnosti dijakov se upoštevajo s prilagajanjem nalog: od osnovnih tehničnih postopkov do ustvarjalnega oblikovanja kompleksne zvočne podobe.

Diferenciacija poteka znotraj skupin (npr. vloge snemalca, montažerja, režiserja zvoka), individualizacija pa skozi izbiro nalog, vrste vsebine (film, podcast, igra) ali programske opreme.

Formativno spremljanje vključuje neposredno povratno informacijo, samoocenjevanje, refleksijo in medvrstniško evalvacijo, ki dijake vodi k izboljšanju tehničnih in izraznih komponent zvoka.

3 Učenje izven učilnic

Delavnica se lahko izvaja tudi v snemalnih prostorih šole, na lokacijah snemanja filmov ali v okoljih z različnimi akustičnimi pogoji, kjer dijaki zbirajo zvočno gradivo. Pomemben del procesa so izvedbe zvočne montaže v realnem času, ki zahtevajo fokusirano delo, pogosto v strnjenih časovnih enotah (npr. celodnevne delavnice).

4 Povezovanje znanja (transfer, medpredmetnost)

Delavnica se tesno povezuje z drugimi filmskimi in umetniškimi vsebinami, tako se povezuje z delavnico Snemanje in montaža pri snemanju zvoka za film, z delavnico Posebne avdiovizualne

tehnike pri ustvarjanju zvočnih efektov in sinhronizaciji animacij, z delavnico Gledališko ustvarjanje pri zvočnem opremljanju radijskih iger ali interpretaciji besedil.

S tem dijaki razvijajo medpredmetno povezovanje, sodelovalno delo in razumevanje zvoka kot integralnega dela avdiovizualnega izraza.

5 Vključenost področij skupnih ciljev

Cilji delavnice podpirajo razvijanje vseh petih skupnih ciljev. Skupni cilj **jezik, državljanstvo, kultura in umetnost** dijaki razvijajo skozi učenje in uporabo strokovne terminologije glasbenega jezika, analizo različnih glasbenih zapisov in drugih gradiv o glasbi ter z vzpostavljanjem odnosa do umetnosti in ozaveščanjem lastnega doživljanja. Ob tem razvijajo lastne sporazumevalne zmožnosti skozi nenasilno komunikacijo, se svobodno izražajo in uresničujejo ustvarjalne ideje.

Skupni cilj **trajnostni razvoj** dijaki razvijajo skozi prepoznavanje lastnih vrednot v povezavi s trajnostnostjo. Gradijo odgovoren odnos do naravnih sistemov, kritično presojujejo informacije z vidika okolja, živih bitij in družbe ob upoštevanju različnih perspektiv.

Ob uravnavanju lastnega doživljanja razvijajo samozavest in samospoštovanje in uravnavajo lastno doživljanje ter tako razvijajo **zdravje in dobrobit**. Raznolike glasbene dejavnosti spodbujajo radovednost in sprostitev, razvijajo spretnost aktivnega poslušanja in sodelovalne veščine.

Digitalno kompetentnost razvijajo ob iskanju informacij o glasbi, ob uporabi, urejanju in deljenju digitalne tehnologije od snemanja ambientov, efektov in govora do oblikovanja celovite zvočne podobe. Ob delu z digitalno tehnologijo prepoznavajo tehnične težave in se jih učijo reševati. Delavnica intenzivno uporablja digitalno snemalno in montažno opremo, programsko opremo za obdelavo zvoka (npr. Audacity, Reaper, DaVinci Resolve, Adobe Audition ipd.) ter zvočne knjižnice.

Dijaki ustvarjajo lastne zvočne identitete, učinke, atmosfere in sinhronizacije, kar spodbuja kreativno razmišljanje, tehnično natančnost in izražanje idej z zvokom. Digitalna tehnologija omogoča tudi hitro eksperimentiranje, samoevalvacijo (prek snemanja in poslušanja) ter razvijanje avtentičnega zvočnega sloga.

Dijaki uporabljajo glasbeno znanje in izkušnje pri reševanju izzivov in tako razvijajo **podjetnost**. Vrednotijo lastne dosežke ustvarjanja ter uspešnost pri doseganju zastavljenih ciljev. Uporabljajo pridobljeno glasbeno znanje v novih situacijah, npr. pri ustvarjanju.

6 Primeri učiteljev

Pri pouku učitelji pogosto uporabljajo praktično usmerjene in fleksibilne pristope, ki dijakom omogočajo aktivno sodelovanje in takojšnjo refleksijo o lastnem delu. Spodaj je nekaj konkretnih primerov, ki jih je mogoče prilagoditi raznim razredom, opremi in ciljem:

» Testno snemanje in analiza

Pred vsakim večjim projektom učitelj organizira kratke »testne« posnetke ambientnih zvokov ali kratkih dialogov. Dijaki v parih posnamejo kratke primere – prizore –, sledi skupno

poslušajo posnetke, izpostavijo tehnične pomanjkljivosti (šum, preglasen ali pretih govor idr.) in skupaj iščejo rešitve za izboljšanje.

» **Demonstracija postavitve mikrofona**

Učitelj naj pred praktičnim snemanjem pokaže več različic postavitve mikrofona za govor in ambient (npr. usmerjen mikrofona proti viru govora, stereo para za ambient). Dijaki nato v dveh skupinah preizkusijo obe tehniki in primerjajo rezultate.

» **Vloge v snemalni ekipi**

V vsaki skupini učitelj dodeli vloge (mikroman, snemalec zvoka), pri čemer dijaki mešajo vloge med projekti. Tako vsak dijak razvija tehnične spretnosti, organizacijske sposobnosti in komunikacijo znotraj ekipe.

» **Scenaristična priprava snemalnih dni**

Pred snemanjem dialogov ali prizorov učitelj vodi skupinsko branje scenarija in pomaga dijakom opredeliti, katera oprema je potrebna za vsak prizor. Dijaki sestavijo seznam mikrofona, kablov in dodatkov ter ga uporabijo pri pripravi snemalne torbe.

» **Delavnica sinhronih šumov (foley)**

Učitelj pripravi nabor vsakdanjih predmetov in dijakom naroči, naj za izbrani prizor posnamejo sinhrono zvoke (hoja, udarci, lastni zvoki in šumi). Posnetke nato vključijo v montažo in primerjajo različne pristope k verodostojnosti zvoka.

» **ADR (nasnemavanje dialoga)**

Učitelj vzame slab primer posnetega govora za video prizor, dijaki pa v studiu ali razredu vadijo nasnemavanje dialoga, ki nadomesti originalni govor. Poseben poudarek je na ravni glasnosti, sinhronizaciji z usti igralcev in enotni zvočni barvi glasu.

» **Reflektivno poslušanje in samoevalvacija**

Po končani montaži zvoka učitelj organizira kratko poslušanje končnega miksa. Dijaki analitično poslušajo in konstruktivno beležijo ter skupaj z učiteljem zastavijo naloge za naslednji posnetek ali montažo.

7 Priporočila za vrednotenje znanja

Vrednotenje znanja naj bo procesno in naj poteka po elementih formativnega spremljanja, z rednim zapisom ocene vsaj enkrat na ocenjevalno obdobje. Upoštevati je treba tako posameznikovo samostojno delo kot prispevek k skupinskemu projektu in uporabo ustrezne terminologije.

Ocenjevanje naj bo usmerjeno v celostno izkazovanje dijakovega razumevanja in uporabe znanj iz vseh sklopov, pri čemer priporočamo kombinacijo ustnih in praktičnih oblik preverjanja.

Predlog za način izkazovanja znanja pri vseh treh skupinah ciljev:

- » *Ustno ocenjevanje* (po potrebi pri 1. sklopu): kratek intervju ali pogovor, v katerem dijak razloži temeljne pojme filmskega zvoka, prepozna zvočne plasti in opiše osnovne akustične zakonitosti. Priporočena merila so opisana pri merilih za ustno ocenjevanje.

- » *Praktične naloge* (2. sklop): izvedba snemanja ambienta, dialoga ali sinhronih šumov (foley – efektov) v kontroliranih in realnih razmerah, kjer dijak pokaže samostojno rokovanje s snemalno opremo, prilagajanje akustiki in timsko sodelovanje. Pri tem se upoštevajo merila za praktično preverjanje 2. sklopa (natančnost, hitrost, odziv na tehnične izzive, pravočasnost).
- » *Urejanje in montaža* (3. sklop): individualni ali skupinski projekt, ki vključuje celoten postopek postprodukcije zvoka – od uvoza in sinhronizacije posnetkov preko montaže in uporabe efektov do izvoza končnega zvočnega miksa. Pri ocenjevanju upoštevamo tehnično natančnost, umetniško smiselno, kreativno rabo zvoka in skladnost s predpisanimi zvočnimi formati.

Možni priporočeni kriteriji ocenjevanja, ki jih učitelj prilagodi za izbrano nalogo:

1. Zvočna pismenost

Dijak uporablja strokovno terminologijo s področja snemanja in obdelave zvoka, prepozna različne zvočne plasti (govor, ambient, foley, glasba) ter razume osnovne akustične pojme in postopke.

2. Tehnična natančnost

Dijak samostojno obvladuje rokovanje s snemalno opremo in programskim orodjem za montažo zvoka, pri čemer zagotavlja uravnoteženo glasnost, ustrezno panoramsko postavitvev in brezhibno sinhronizacijo.

3. Umetniški izraz in kreativnost

Dijak pri obdelavi miksa pokaže občutek za dinamiko, atmosfero in slog ter ustvarjalno uporablja zvočne efekte in dodatne posnetke (sinhroni šumi (foley), ambienti), da okrepi pripovedno moč prizora.

4. Delavnost in samoevalvacija

Dijak redno in zavzeto sodeluje pri vaji in montaži, razvija vztrajnost in koncentracijo ter zna ovrednotiti svoj napredek, sprejeti povratno informacijo in načrtovati izboljšave.

5. Ustvarjalno sodelovanje

Dijak aktivno sodeluje v snemalni in montažni skupini, prevzema različne vloge (mikroman, montažer, snemalec zvoka), usklajuje delo z ostalimi in kaže odgovornost za skupni izdelek.

6. Prilagajanje in prožnost

Dijak se zna hitro odzvati na tehnične izzive (sprememba akustike prostora, napaka pri snemanju), prilagodi načrt in orodja ter zagotovi kakovost posnetka ali montaže tudi v nepredvidenih razmerah.

8 Materialni pogoji

Za izvajanje delavnice Filmski zvok so priporočeni spodaj naštet minimalni materialni pogoji in tehnična opremljenost šole.

- » glasbeni studio ali kak drug zvočno izoliran prostor za snemanje zvoka (dobro je, da ima ločeno kontrolno in snemalno sobo), ki naj bo opremljen z vsaj enim računalniškim kompletom za snemanje in montažo, dvema studijskima monitorjema, vsaj dvokanalno zvočno kartico, stojalom za mikrofona, kondenzatorskim vokalnim mikrofonom, pop filtrom in parom studijskih slušalk zaprtega tipa;
- » računalniška učilnica za montažo zvoka z vsaj enim montažnim kompletom na dva dijaka in za učitelja, s platnom, projektorjem in parom studijskih monitorjev;
- » montažni komplet vsebuje zmogljiv računalnik, dva monitorja, miško, tipkovnico, parom studijskih slušalk zaprtega tipa in predajačevalec za vsaj dvoje slušalk;
- » za snemanje zvoka izven studia naj bo en zvočni snemalni komplet na dva dijaka (prenosni snemalnik zvoka z vsaj dvema XLR-vhodoma, boom palica, studijske slušalke zaprtega tipa, shotgun mikrofona, zaščita proti vetru, mikrofonski stereo par za snemanje ambientov, pripadajoči kabli in SD-kartice).

SPECIALNA DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA DELAVNICO POSEBNE AVDIOVIZUALNE TEHNIKE IN ELEMENTI

1 Didaktične strategije in metode

Učenje v delavnici Posebne avdiovizualne tehnike in elementi temelji na aktivnem in izkustvenem pristopu, pri katerem je v ospredju praktično delo s programsko opremo. Proces dela poteka skupinsko ali v parih. Metode dela vključujejo demonstracijo nastavitve in postopkov montiranja, obdelovanja slike in/ali animiranja, vodeno analizo vizualnih primerov, sistematične vaje dela s programom ter refleksijo preko ogledovanja posnetkov. Dijaki pri tem usvojijo osnove izbranega vizualnega vidika filma, naj bodo to posebni učinki, animacija, virtualna resničnost ali video za gledališki ali galerijski prostor. Ob praktičnem delu raziskujejo različne ustvarjalne pristope v prej navedenih medijih in poglobljajo svoje znanje o različnih vizualnih vidikih filma.

Predlagamo, da se proces dela pri delavnici zasnuje v dveh fazah.

V prvi fazi (na primer prvo polovico ur) dijaki skozi različne kratke praktične vaje spoznavajo in raziskujejo posamezne izbrane tehnike (npr. posebne učinke in animacijo), v drugi fazi pa se osredotočijo zgolj na uporabo ene tehnike in dokončanju enega končnega izdelka samostojno ali v skupini. Priporoča se raziskovanje ene, dveh do največ treh tehnik, odvisno od tega, kakšne so zahteve projekta, razpoložljiva tehnologija in znanja učitelja ali želje dijakov.

Medtem ko v prvi fazi dijaki spoznavajo opremo in tehniko raziskujejo skozi preprostejše vaje, naj v drugi fazi dijaki samostojno, v parih ali skupini iščejo tudi kompleksnejše vizualne rešitve. Učitelj najprej aktivno usmerja dijake in jih dosledno opozarja na morebitne pomanjkljivosti, nato, kot mentor, spremlja delovni proces nastanka vedno kompleksnejših izdelkov, pri čemer naj le-ti ob razvijanju izdelka upoštevajo tudi vsebinsko plat le-tega. Učitelj naj dijake vodi tudi skozi razmišljanje o povezavi med estetskim pristopom, vsebino in zvrstjo ali žanrom izdelkov, ki jih ustvarjajo. Večino časa naj dijak posveti praktičnemu delu, pri čemer naj ima samo montiranje,

obdelava slike ali animiranje največji poudarek, tako da dijaki dobijo čim več praktičnih izkušenj. Zelo se spodbuja delo v skupini, saj delo s posebnimi učinki in animacija zahtevata precej časa, angažmaja in vztrajnosti.

Zaradi lažjega povezovanja delavnice z delavnico Snemanje in montaža je smiselno delavnico Posebne avdiovizualne tehnike in elementi izvajati v drugi polovici leta. Pouk sklopa Posebne avdiovizualne tehnike in elementi naj poteka v strnjem sklopu po več (najmanj dveh) šolskih ur skupaj. Delo lahko poteka tudi strnjeno v večjih časovnih sklopih (popoldanske ali celodnevne dejavnosti).

2 Elementi diferenciacije, individualizacije in formativno spremljanje (FS)

Različne ravni predznanja in tehnične spretnosti dijakov se upoštevajo s prilagajanjem nalog: od osnovnih tehničnih postopkov do ustvarjalnega oblikovanja kompleksne vizualne podobe. Pri tem je treba upoštevati, da gre za zelo specifična znanja, kar pomeni, da so predznanja minimalna. Treba je zagotoviti, da se znanje vseh udeležencev skozi proces dela nadgradi.

Diferenciacija poteka znotraj skupin (npr. razdeljevanje nalog po kadrih, likih ali tipih posebnih učinkov), individualizacija pa skozi izbiro nalog, vrste vsebine (animacija, posebni učinki, animiranje besedila) ali programske opreme.

Formativno spremljanje vključuje neposredno povratno informacijo, samoocenjevanje, refleksijo in medvrstniško evalvacijo, ki dijake vodi k izboljšanju tehničnih in izraznih komponent animacije ali posebnih učinkov.

3 Učenje izven učilnic

Delavnica se lahko izvaja tudi v snemalnih prostorih šole, na lokacijah snemanja filmov ali v okoljih izven šole, kjer dijaki zbirajo različne vizualne elemente, ki jih bodo vključili v svoje izdelke ali jim bodo pomagali kot vizualne ideje za nadaljnji razvoj projektov.

4 Povezovanje znanja (transfer, medpredmetnost)

Delavnica se tesno povezuje z drugimi filmskimi in umetniškimi vsebinami:

- » z delavnico Snemanje in montaža pri oblikovanju posebnih učinkov, animacije ali kompleksne animirane špice za film, pri snemanju prizorov na zelenem ozadju (angl. green screen) ipd.;
- » s predmetom filmsko ustvarjanje pri ustvarjanju v okviru tem postprodukcije in spoznavanja zvrsti eksperimentalnega filma;
- » z delavnicama Scenarij in režija in Igra pred kamero pri snemanju prizorov s posebnimi učinki, ki vsebujejo igralca;
- » z delavnico Filmski zvok pri vajah in končnih izdelkih, ki močno temeljijo na zvoku ali glasbi;
- » v posebnih primerih je možno tudi sodelovanje z gledališko smerjo.

Preko sodelovanj z drugimi delavnicami in predmeti dijaki ozaveščajo koncepte medpredmetnega povezovanja, sodelovalnega dela in razumevanje posebnih avdiovizualnih tehnik in elementov kot integralnega dela avdiovizualnega izraza.

5 Vključenost področij skupnih ciljev

Skozi analize primerov in refleksije lastne ustvarjalnosti se vzpostavljata odnos do **jezika, državljanstva, kulture in umetnosti** ter doživljanje umetnostne izkušnje na individualni in skupinski ravni. Cilji delavnice intenzivno naslavljajo njen vzgojni pomen, saj vizualno ustvarjanje spodbuja ustvarjalnost, samoiniciativnost, vztrajnost, načrtovanje, skupinsko delo, spodbuja pa se tudi medsebojna pomoč. V sodelovanju z drugimi v ustvarjalni skupnosti in za ustvarjalno skupnost ter v refleksiji tovrstne ustvarjalnosti se dijak uri v razvijanju kritičnega mišljenja, ponotranji kulturo dialoga ter izgrajuje lastni svetovni nazor. Skozi prepoznavanje teh vrednot ter prek poznavanja in prevzemanja človekovih pravic in dolžnosti se oblikuje zavedanje pomena **aktivnega državljanstva**.

Cilji s področja **zdravja in dobrobiti** so usmerjeni v zaznavanje in prepoznavanje lastnega doživljanja ter zmožnosti razumevanja in prevzemanja perspektive drugega. Ob iskanju lastnega pogleda, lastne perspektive, smiselne umestitve lastnega dela v večje skupinsko filmsko delo mentor dijake spodbuja in usmerja k prožnemu, odprtemu načinu razmišljanja, preko katerega dijaki ozaveščajo lastno doživljanje in vedenje, prepoznavajo raznolikost v ožjih in širših okoljih ter krepijo zmožnost razumevanja in prevzemanja perspektive drugega.

S premišljeno uporabo in dobrim poznavanjem informacijsko-komunikacijske tehnologije dijak razvija **digitalno kompetentnost**, ki jo krepi skozi praktično delo in lastno dejavnost ustvarjanja vizualnih vsebin. Digitalne veščine lahko razvija s popolnoma svojstvenimi in inovativnimi pristopi, saj se v avdiovizualnih izdelkih večkrat pojavi potreba ali zgolj želja po vizualijah, ki nadgrajujejo konceptualno zasnovo, bodisi vsebinsko bodisi formalno. Ob tem pa pozna licence in avtorske pravice, spoštuje pravice avtorjev in jih ustrezno citira.

Delavnica intenzivno uporablja digitalno snemalno in montažno opremo, programsko opremo za posebne učinke in animacijo. Dijaki s pomočjo digitalne tehnologije ustvarjajo lastne vizualne izdelke, učinke, atmosfere in animacije, kar spodbuja kreativno razmišljanje, tehnično natančnost, organiziranost in izražanje idej prek avdiovizualnih vsebin. Digitalna tehnologija omogoča tudi hitro eksperimentiranje, samoevalvacijo ter razvijanje ustvarjalnosti.

Zaradi svojega projektnega značaja predmet utrjuje tudi kompetence za **podjetnost** in ustvarjalnost, saj spodbuja dijake k samoiniciativnosti, iskanju lastnih izraznih poti, premišljenemu reševanju problemov ter oblikovanju konkretnih rezultatov svojega dela. Na poti do uresničitve svoje/skupinske vizije nujno prepoznavajo svoja močna in šibka področja ter iščejo načine za učinkovito delovanje znotraj delovne skupine.

V okviru vizualne delavnice se na različnih ravneh ozavešča **trajnostni razvoj** in razvija odnos do problematike ter gradi odgovoren odnos do naravnih sistemov, razume kompleksnost in razmerja med naravnimi in družbenimi sistemi. Obenem delavnica dijake spodbuja k razmišljanju o odgovornem ravnanju do okolja – preko tem, ki jih v praktičnih izdelkih naslavljajo in obravnavajo, krepi osebno in družbeno odgovornost za skrb za naravno okolje in širše za celostno pojmovanje

trajnostnega razvoja. Delavnica prispeva k oblikovanju kritično mislečih, ustvarjalnih in sočutnih posameznikov, ki razumejo, da so trajnostni odnosi med ljudmi neločljivo povezani s trajnostnim odnosom do planeta.

6 Primeri dobre prakse učiteljev

Pri pouku učitelj pogosto uporablja praktično usmerjene in fleksibilne pristope, ki dijakom omogočajo aktivno sodelovanje in takojšnjo refleksijo o lastnem delu. Spodaj je nekaj konkretnih primerov, ki jih je mogoče prilagoditi raznim razredom, skupinam, opremi in ciljem.

Snemanje in montaža prizora z dvojnikom

Učitelj dijakom da navodila za kratek scenarij za enominutni prizor. V scenariju vsak dijak predstavi, kako bi v enem kadru posnel prepir sam s sabo oz. s svojim dvojnikom/dvojčkom. Prizor naj vsebuje en gib, ki bo pomenil dotik med dvojčkoma (naj bo to dotik rame, poriv, klofuta ali kaj podobnega). Vsak dijak predstavi svoj prizor, nato pa se izbereta dva, ki bosta posneta. Dijaki prizor posnamejo v enem kadru, ki je posnet s strani, tako da dijak najprej odigra en lik na levi strani, nato pa še drugega, ki sedi na desni. Prizor mora biti posnet s stojalom in osvetljen s konstantno svetlobno močjo. V programu za obdelavo slike nato učitelj dijakom pokaže, kako združiti obe polovici prizora, tako da bo spoj neopazen. Kompleksnejši del ustvarjanja posebnega učinka pa nato učitelj prikaže še v delu posnetka, kjer se dvojčka dotakneta in bo za prepričljivost prizora treba uporabiti gibljivo maskiranje slike. Dijaki razmislijo, kako bi lahko naučeno uporabili še v kakšnem drugem filmskem kontekstu.

Animiranje žoge

Ob uvajanju v animacijo je običajna vaja, ki jo opravi vsak animator, animiranje žoge. Pri animiranju so dijaki pozorni na razlike v spreminjanju hitrosti padanja, spreminjanju oddaljenosti žoge med posameznimi sličicami, elastičnosti žoge ipd. Po osnovni vaji se dijaki preizkusijo tudi v svobodnejšem animiranju žoge ali pike, ki skozi različne načine odboja deluje lahko prožna kot teniška žogica ali težka kot žoga za balinanje. Žoga ali pika lahko leti v več smeri, se premika tudi v perspektivo, izginja in se spet prikazuje ipd. Dijaki skozi animiranje pike eksperimentirajo v različnih hitrostih gibanja pike, lahko pa se preizkušajo tudi v postopnem spreminjanju pike (angl. morphing) tudi v druge, enostavnejše oblike.

Animiranje besedila

Učitelj se z dijaki pogovori o vsebinah filmov, ki jih ti snemajo v okviru delavnice Snemanje in montaža. Dodeli jim nalogo, naj razmislijo, za kakšne žanre filmov gre in kako bi prek izbiranja oblik črk lahko poudarili vsebino filma. Na primer, ko gre za bolj grozljive vsebine, izberejo bolj oglate in naostrene črke, ko gre za romantični film, bi pa bile primernejše mehkejša in bolj okrogla oblike pisave. Podobno kot o obliki naj dijaki nato razmislijo tudi o barvi in hitrosti črk. Učitelj zatem dijakom pokaže, kako se lahko v programu za montiranje izbira oblika črk in kako se lahko animirajo. Pokaže jim, kako se uporabljajo ključne sličice (angl. keyframe), kako se izbirajo in animirajo učinki ipd. Dijaki pri tem spremljajo učiteljevo delo in tudi sami animirajo po navodilih. Po opravljeni vaji učitelj dijake spodbudi, da razmislijo, kako bodo uresničili in avtorsko oblikovali lastno filmsko špico, pri čemer jih opozori na skrbno izbiranje ozadja in upoštevanje kompozicije pri umestitvi besedila.

Končni izdelek – animacija

Animiranje je zelo dolgotrajen proces, zato je treba pri načrtovanju končnega izdelka v obliki animacije biti skromen s pričakovanji in pripraviti izvedljiv načrt. Dijaki bodo lahko naredili le nekaj sekund kompleksnejše animacije (npr. hoja enega lika) ali minuto enostavnejše animacije (npr. gibanje abstraktnih likov). Možno pa je izdelati tudi daljšo animacijo tako, da se delo razdeli med dijake. Vsakemu dijaku se na primer lahko dodeli en kader. Dijaki lahko na primer animirajo vsak svoj delček krajše pesmi, kjer se nekateri kadri ali elementi animacije lahko tudi večkrat ponovijo.

7 Priporočila za vrednotenje znanja

Priporočamo, da se znanje v okviru delavnice Posebne avdiovizualne tehnike in elementi primarno izkazuje prek praktičnih vaj in praktičnih končnih izdelkov.

Praktične vaje so krajše in se lahko izvedejo v eni blok uri. Na primer dijaki v okviru spoznavanja osnov o animaciji ali posebnih učinkih izvedejo kratko praktično vajo v animiranju ali izdelavi posebnega učinka.

Končni izdelek je po drugi strani zahtevnejši, navadno ga izvedemo po obravnavanju večjega sklopa ciljev in vključuje več načrtovanja in ustvarjalnega razmisleka dijakov in kombiniranja več znanj in praktičnih izkušenj, ki so jih pridobili med poukom. Končni izdelek navadno nastane v sodelovanju z drugimi delavnicami ali tudi samostojno. Dijak na primer posname prizor na zelenem ozadju, ozadje zamenja ali doda druge posebne učinke in ta prizor vključi v končni film, ki nastane v okviru predmeta snemanje in montaža. Dijak lahko kot končni izdelek v manjši skupini izdela tudi kratko animacijo, glasbeni video ipd. Ocenjevanje sledi vnaprej zastavljenim kriterijem ocenjevanja, ki so natančneje razdelani pri skupinah ciljev.

Ob predložitvi praktičnih vaj in končnih izdelkov priporočamo, da dijaki svoje izdelke tudi ustno zagovarjajo. Predlagamo, da dijak svoje znanje izkaže z vsaj eno krajšo praktično vajo in enim končnim izdelkom.

Dodatno je mogoče pridobiti oceno tudi z ustnim spraševanjem, pri čemer dijak pokaže splošno znanje o pomenu in nalogi posebnih avdiovizualnih tehnik in elementov v izdelovanju filmskega izdelka. Predlagamo ustno pojasnjevanje s hkratnim praktičnim prikazom uporabe montažnega programa ali programa za animiranje ali izdelavo posebnih učinkov.

8 Materialni pogoji

Za izvajanje pouka delavnice Posebne avdiovizualne tehnike in elementi so priporočeni spodaj naštet minimalni materialni pogoji in tehnična opremljenost šole:

- » Studio ali drug svetilno primerno opremljen prostor in komplet luči;
- » računalniška učilnica s prostorom za vsaj 9 montažnih kompletov;
- » 5 snemalnih kompletov (digitalne kamere/fotoaparati, stativi, mikrofoni, slušalke, monitorji, kabli, boom palice ipd.);

- » poleg 5 kompletov snemalnih luči za posebne učinke je priporočljiva tudi stena z zelenim in drugimi tipi izmenljivih ozadij;
- » 9 montažnih kompletov (računalniki, monitorji, programska oprema za montažo in obdelavo zvoka in slike ter za animiranje 2D in/ali 3D) – najmanj 1 komplet na dva dijaka ter 1 komplet za učitelja;
- » za oblikovanje, risanje in animiranje so priporočljive tudi grafične tablice (1 na dijaka);
- » 17 kompletov zunanjih zvočnih kartic in predojačevalnikov za slušalke ter slušalke (komplet naj omogoča izhod zvoka za vse udeležence);
- » predvajanica z najmanj 20 sedeži in kakovostno video projekcijo.

Pri opremljanju učilnic z zgoraj navedeno tehnologijo je treba upoštevati sprotni tehnološki razvoj. Zgornji seznam je zato treba letno dopolnjevati, izpopolnjevati in nadgrajevati.



TEME, CILJI, STANDARDI ZNANJA



SCENARIJ IN REŽIJA

OBVEZNO

OPIS TEME

Scenarij in režija sta ključna tematska sklopa filmskih delavnic, ki dijake uvedeta v poglobljeno razumevanje filmskega jezika kot medija za posredovanje avdiovizualnih zgodb.

Dijaki pridobijo osnovne veščine scenarističnega pisanja, ki jim omogočajo pretvorbo lastnih idej v pisani filmski jezik, ter se skozi spoznavanje režijskih pristopov učijo praktične uporabe filmskih izraznih sredstev.

Dijaki se preko praktičnega ustvarjanja srečajo z različnimi pripovednimi pristopi in tipi scenarijev. Spoznajo ključne faze razvoja ideje za filmsko pripoved ter se preizkusijo v pisanju sinopsisa, scenosleda (treatmenta), scenarija in snemalne knjige. Skozi ta proces pridobijo uvid v predproduksijsko nastajanje filmskega dela in osnove vizualnega razmišljanja, ki so nujne za učinkovito filmsko pripovedovanje.

V tretjem letniku je poudarek na osnovah scenaristike in razvijanju veščin pisanja za film. V četrtem letniku pridobljeno znanje nadgradijo, pri pisanju scenarijev postajajo bolj samozavestni in kompleksni v svojem izrazu.

Podoben razvojni lok velja tudi za režijo. V tretjem letniku dijaki spoznavajo osnove režije. Osredotočajo se na analizo režijskih slogov ter skozi vodene vaje preizkušajo prve režijske pristope. V četrtem letniku se usmerijo v samostojno režijsko delo, kjer se preizkusijo v vseh vidikih režijskega dela. Poudarek je na praktičnem delu, kjer dijaki skozi lastne projekte pridobijo celostno izkušnjo režijskega procesa in razumevanje njegove kompleksnosti.

Dijaki se najprej osredotočajo na scenaristiko – učenje pravil filmskega pisanja, razumevanje dramaturgije in praktično preizkušanje različnih scenarističnih tehnik. Nato sledi spoznavanje osnov filmske režije, režijskih pristopov, organizacije dela v skupini ter prenosa scenaristične vizije v filmski jezik.

Učenje temelji na izkustvenem pristopu, kjer dijaki preko lastnega ustvarjanja, analiz in povratnih informacij razvijajo svojo filmsko pripoved in osebni avtorski izraz.



DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Delavnica scenarij in režija predstavlja temeljno fazo v procesu filmskega ustvarjanja, saj dijakom omogoča razvoj pripovednih in vizualnih veščin ter razumevanje režijskih pristopov. Priporočljivo je, da se ta sklop izvede strnjeno pred delavnico snemanje in montaža, kar omogoča boljše načrtovanje in izvedbo celotnega filmskega projekta.

Pri scenarijskem delu dijaki razvijajo ideje, jih pretvarjajo v strukturirane zgodbe ter spoznavajo različne tipe scenarijev (igrani, dokumentarni, eksperimentalni, animirani). Vaje naj se stopnjujejo po zahtevnosti, pri čemer naj pisnim vajam sledijo moderirane diskusije, ki spodbujajo kritično mišljenje in refleksijo.

Režijski del poudarja pomen sodelovanja in razumevanja različnih funkcij v filmski ekipi. Dijaki se učijo izdelave snemalne knjige, snemalnega načrta ter vodenja igralcev, pri čemer je priporočljivo povezovanje z delavnico igra pred kamero. Posebno pozornost je treba nameniti dinamiki skupinskega dela, spodbujanju samoiniciativnosti in odgovornosti.

Za nadarjene in ambiciozne dijake je priporočljivo zastaviti višje umetniške in vsebinske cilje, ki spodbujajo inovativnost in poglobljeno razumevanje filmskega jezika. Učitelj naj pri tem zagotovi podporno okolje, ki omogoča razvoj individualnih potencialov in ustvarjalnosti.

Delavnica scenarij in režija se vsebinsko povezuje z delavnicami snemanje in montaža, filmski zvok ter posebne avdiovizualne tehnike in elementi, kar omogoča celostno razumevanje in izvedbo filmskega projekta.

Priporočljivo je medpredmetno povezovanje s predmetoma zgodovina in teorija gledališča in filma ter slovenščina, kar dijakom omogoča širše razumevanje pripovednih struktur in kulturnih kontekstov.



SCENARIJ

CILJI

Dijak:

O: s praktičnimi vajami in z analizo primerov spozna prvine scenarističnega pisanja, na ta način razvija svojo domišljijo in sposobnosti izražanja, s tem pa širi znanje tudi na neumetniških področjih;

SC (1.3.3.1)

I: *ustvarja in ureja digitalne vsebine v različnih formatih ob učenju uporabe programov za scenaristično pisanje;*

SC (4.3.1.1)

O: spozna in raziskuje specifike različnih faz razvoja scenarija; premisa, sinopsis, scenosled, scenarij. Vse faze v praksi uporablja pri pisanju/razvoju lastnih idej, s tem vzpostavlja odnos do umetniške izkušnje, procesa ustvarjanja in se vživlja v izkušnjo drugega;

SC (1.3.1.1)

O: s pisanjem scenarističnih besedil raziskuje pripovedne pristope, pomen karakterizacije za razvoj likov, ob tem razvija sposobnost umeščanja zgodbe v filmski čas in prostor. Pri opredelitvi problema upošteva značilnosti problema – (ne)jasnost, (ne)opredeljenost, (ne)določljivost problema – in lastnosti reševanja – (ne)definirane, (ne)sistemske rešitve – ter vpletenost deležnikov;

SC (3.1.1.1 | 2.2.3.1)

I: *raziskuje podobnosti in razlike med literarnim in scenarističnim pisanjem; preizkusi se v adaptaciji literarnega besedila v scenaristično besedilo, pri pripravi katerega stremlji k ustvarjanju vrednosti za druge.*

SC (5.1.2.2)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » v praktičnih (pisnih) vajah izkaže poznavanje in ustvarjalno uporabo veščin scenarističnega pisanja;
- » v skupini ali samostojno napiše scenarij za kratko avdiovizualno delo;
samostojno ali v skupini napiše sinopsis in/ali scenosled in/ali karakterizacijo likov;
- » v skupini ali samostojno napiše adaptacijo obstoječega besedila v formo scenarija;
- » pri pisanju scenarističnih besedil uporablja program za pisanje scenarija in razume njegovo uporabo.

TERMINI

- scenarij ◦ sinopsis ◦ premisa ◦ scenosled ◦ logline ◦ treatment ◦ karakterizacija
- adaptacija ◦ lik

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

V sklopu Scenarij je v ospredju razvoj pripovedne zmožnosti dijakov, njihove sposobnosti strukturiranja filmske zgodbe ter prepoznavanja in uporabe temeljnih elementov scenarističnega jezika. V 3. letniku je poudarek na spoznavanju osnov scenarističnega pisanja, usvajanju veščin. Dijaki skozi analizo obstoječih primerov spoznavajo zakonitosti filmskega pripovedovanja, nato pa z vodenimi vajami postopoma prehajajo v samostojno ustvarjanje.

Didaktično je priporočljivo, da se delo razdeli na dva dela: v prvem se dijaki seznanjajo z obliko, strukturo in dramaturgijo, v drugem pa razvijajo lastne zamisli in jih pretvarjajo v osnutke scenarijev. V tem procesu je pomembna tudi povratna informacija, ki naj jo dijaki dobivajo tako od učitelja kot od sošolcev v obliki moderiranih skupinskih branj in diskusij. Tak način dela krepi argumentacijo, refleksijo in občutek za različne pripovedne pristope.

V 4. letniku dijaki svoje znanje z večjo samostojnostjo in poglobljenim razumevanjem scenarističnih tehnik nadgradijo. Poudarek je na oblikovanju osebnega izraza, izbiri lastnih tem in razvoju kompleksnejših pripovednih struktur. Medsebojno komentiranje in refleksija naj temeljita na spodbujanju individualnega ustvarjalnega glasu in osebne perspektive vsakega dijaka. Delo naj ostaja procesno usmerjeno, s poudarkom na pisni praksi, samostojnosti in izražanju skozi filmsko zgodbo.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Učitelj pri izvajanju vaj kontinuirano spremlja napredek dijaka pri ustvarjanju ter zagotavlja kakovostne in pravočasne povratne informacije. Skozi ustvarjalni proces sistematično ugotavlja doseganje zastavljenih ciljev. Povratne informacije so usmerjene v spodbujanje dijakovega razvoja, samostojnosti in ustvarjalnega izražanja.

V nadaljevanju učitelj izpelje preverjanje dijakovega ustvarjanja. Priporočene oblike preverjanja vključujejo pisne izdelke, ki se ocenjujejo kot praktične naloge, po vnaprej danih kriterijih. Preverjanju naj sledi ocenjevanje. Izbira načina ocenjevanja naj ustreza ciljem izobraževalnega procesa.

Priporočljivo je, da se znanje v okviru delavnice Scenarij izkazuje prvenstveno s pisnimi izdelki (npr. scenarij, analiza, adaptacija, esej), ki se ocenjujejo kot praktične naloge, po vnaprej danih kriterijih. Možno pa je tudi ustno ocenjevanje obravnavanih vsebin.

Učitelj spremlja dijakov razvoj od prve zamisli do končnega scenarija in režijske razčlembе. Vrednotenje vključuje tako proces kot končni izdelek: razumevanje strukture, samostojnost,

originalnost ideje, funkcionalnost dialogov, premišljenost režijskih odločitev in sposobnost refleksije.

OPISNI KRITERIJI

Primeri opisnih kriterijev, ki jih lahko v skladu z veljavno zakonodajo uporabimo pri ocenjevanju praktičnih vaj ali končnih izdelkov pri delavnici Scenarij in režija:

Pojasnilo: Kakovostne prvine za ocenjevanje pisnih izdelkov: dramaturška suverenost, domišljena raba dialogov, logičen in izviren razvoj likov, osmišljena režijska interpretacija, uporaba filmskih izraznih sredstev v podporo pripovedi, refleksivnost in avtorski pečat.

Odlično znanje – delo izkazuje poglobljeno razumevanje dramaturgije, izvirnost, slogovno celovitost in jasno režijsko vizijo; prisoten je izrazit avtorski glas; izdelek je estetsko in vsebinsko dovršen.

Prav dobro znanje – delo je slogovno in vsebinsko skladno; liki so večplastni; struktura pripovedi je premišljena; režijska interpretacija podpira vsebino; prisotna sta zrela refleksija in avtorstvo.

Dobro znanje – delo je strukturirano, z osnovno dramaturgijo in vizualnim konceptom; liki imajo osnovno motivacijo; režijske odločitve so ustrezne, čeprav še ne poglobljene; dijak zna utemeljiti svoje odločitve.

Zadostno znanje – delo vsebuje osnovne elemente zgodbe, vendar je nezadostno razvito; liki so površni; režijski pristop je generičen; tehnična izvedba šibka; ustvarjalni potencial prisoten, a neizkoriščen.

Nezadostno znanje – delo ni strukturirano, scenarij ni razviden, zgodba nima vsebinske niti; liki niso razviti; režijske rešitve so naključne ali odsotne; manjka razumevanje osnov filmskega jezika in ustvarjalnega procesa.

REŽIJA

CILJI

Dijak:

O: spoznava posebnosti režije igranega in dokumentarnega filma, s tem pogloblja razumevanje raznolikih umetniških praks, pri svojem delovanju upošteva etična načela pravičnosti, enakopravnosti ter sočutja;

SC (1.3.3.1 | 2.1.2.1)

I: *spoznava in razume postopke zasedbe vlog, analize vlog in vodenja igralcev na vajah in snemanju; pri reševanju izzivov na ustvarjalen način uporablja znanje in izkušnje za ustvarjanje boljših rešitev;*

SC (5.1.2.1)

O: v teoriji in praksi spoznava uporabo in smoter ostalih elementov filmske produkcije (kot so scenografija, kostumografija, oblikovanje maske, posebni učinki in drugo), preko tega uravnava svoje vedenje in delovanje v skupini, upoštevajoč več perspektiv hkrati;

SC (3.3.4.3)

O: na podlagi scenarija (samostojno ali v skupini) ustvari snemalno knjigo (ali zgodboris) in načrt snemanja, tako si zastavlja kratkoročne, srednjeročne in dolgoročne cilje in zna opredeliti prednostne naloge.

SC (5.3.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

» v praktičnem delu se preizkusi v uporabi enega izmed režijskih pristopov;

» razume in smiselno uporablja različne filmske sektorje/elemente filmske produkcije pri izdelavi AV-del;

» v praksi izkazuje razumevanje specifik filmske igre ter postopke zasedbe vlog, analize vlog in vodenja igralcev na vajah in snemanju;

» z ustreznimi pripravami zna načrtovati in organizirati delo pred in na snemanju;

» individualno ali v skupini na podlagi scenarija izdelava zgodboris in snemalni načrt (skladno s tipom produkcije).

TERMINI

- predprodukcija ◦ produkcija ◦ postprodukcija ◦ zasedba vlog ◦ karakterizacija
- mizanscena ◦ filmski sektorji

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Različne pristope k filmski režiji naj dijaki in dijakinje spoznavajo preko praktičnih primerov (prizori iz filmov, prispevki iz ozadja snemanja filmov, pogovorov s filmskimi ustvarjalci ipd.), hkrati pa se z delavniškim preizkušajo pri vodenju filmske ekipe, spoznavanju povezanosti posameznih filmskih sektorjev in pristopom učinkovitem delu z igralci.

Poudarek je na razumevanju režije kot mnogoplastnega procesa vodenja filmske ekipe skozi procese nastajanja filmskega dela in spoznavanju pomena in dela vseh sektorjev v filmski ekipi.

V tretjem letniku dijaki spoznavajo osnove režije – učijo se filmske mizanscene, dela z igralci in osnovnih tehnik vizualnega pripovedovanja. Osredotočajo se na analizo režijskih slogov ter skozi vodene vaje preizkušajo prve režijske pristope.

V četrtem letniku se usmerijo v samostojno režijsko delo. Preizkusijo se v načrtovanju snemanja, delu z igralci, sodelovanju s filmsko ekipo ter v prevajanju scenarističnih zamisli v dinamičen vizualni izraz. Poudarek je na praktičnem delu, kjer dijaki skozi lastne projekte pridobijo celostno izkušnjo režijskega procesa in razumevanje njegove kompleksnosti.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Učitelj pri izvajanju vaj kontinuirano spremlja napredek dijaka pri ustvarjanju ter zagotavlja kakovostne in pravočasne povratne informacije. Skozi ustvarjalni proces sistematično ugotavlja doseganje zastavljenih ciljev. Povratne informacije so usmerjene v spodbujanje dijakovega razvoja, samostojnosti in ustvarjalnega izražanja.

V nadaljevanju učitelj izpelje preverjanje dijakovega ustvarjanja. Priporočene oblike preverjanja vključujejo praktične naloge/vaje, ustvarjanje avdiovizualnih izdelkov, s poudarkom na ocenjevanju individualnega napredka pri posameznem delu. Ocenjujejo se po vnaprej danih kriterijih. Preverjanju naj sledi ocenjevanje.

Priporočljivo je, da se znanje v okviru delavnice Režija izkazuje prvenstveno s pisnimi izdelki (npr. snemalna knjiga, zgodboris, režijska razdelava scenarija ipd.), ki se ocenjujejo kot praktične naloge, po vnaprej danih kriterijih. Možno pa je tudi ustno ali pisno ocenjevanje obravnavanih vsebin.

OPISNI KRITERIJI

Primeri opisnih kriterijev, ki jih lahko v skladu z veljavno zakonodajo uporabimo pri ocenjevanju praktičnih vaj ali končnih izdelkov:

Pojasnilo: Kakovostne prvine za ocenjevanju filmskih vaj so: dramaturška suverenost – strukturiranost – tehnična dovršenost – kreativna raba filmskih izraznih sredstev – vsebinska

barvitost – strogost – sproščenost – ekspresivnost – realističnost – stiliziranost – natančnost – čustvenost – duhovitost – pripovednost – poetičnost – abstraktnost – simbolnost.

Odlično znanje – delo je inovativno in dovolj dovršeno, kandidat izkazuje dobro obvladovanje filmskega jezika in poznavanje uporabe izraznih sredstev; kaže tendenco po avtorski izraznosti in ustvarjalno vizijo; delo je vsebinsko močno in intenzivno, vsebuje pomembne prvine kakovosti.

Prav dobro znanje – izdelek izkazuje dobro obvladovanje tehnike in suvereno obvladovanje elementov filmskega jezika, ki jih zna uporabljati skladno z namenom; delo je inovativno in dodelano; vsebuje dosti prvin kakovosti.

Dobro znanje – izdelek izraža nekaj iskrenosti, je bolj dodelan in inovativen; kandidat izkazuje določeno usposobljenost in poznavanje tehničnih znanj; pokaže več prvin kakovosti.

Zadostno znanje – izdelek je nedomiseln, neprepričljiv; kandidat pokaže malo strokovnega znanja in spretnosti; izrazno je okoren, površen, nedodelan, z napakami; pokaže le nekaj prvin kakovosti.

Nezadostno znanje – izdelek je nedomiseln in neprepričljiv; kaže na veliko pomanjkanje strokovnega znanja in spretnosti; delo je brez ustvarjalne vizije in angažmaja, v njem ni prvin kakovosti.





SNEMANJE IN MONTAŽA

OBVEZNO

OPIS TEME

Delavnica Snemanje in montaža je smiselno nadaljevanje sklopa Scenarij in režija, pri katerem so dijaki svoje ideje pretvorili v forme scenarija in dokumentov priprav na snemanje (snemalna knjiga, zgodboris ...). Pri sklopu Snemanje in montaža dijaki svoje filmske zgodbe in režijske zamisli realizirajo v praksi v procesu produkcije (snemanje) in postprodukcije (montaža).

V fazi produkcije filmov dijaki preko praktičnega ustvarjanja poglobijo svoje znanje o uporabi kamere, objektivov in izraznih sredstev filmske slike (kader in plan, rakurzi, kompozicija, gibanje kamere, uporaba svetlobe ...) ter usvojijo osnove snemanja filmskega zvoka. V fazi postprodukcije poglobijo svoje znanje o filmski montaži ter usvojijo nova znanja o obdelavi filmske slike (barvna korekcija, grafika in posebni efekti ...) in zvoka (sinhronizacija slike in zvoka, oblikovanje zvoka, zvočni miks ...).

Skozi praktične vaje, ki jih smiselno zastavi mentor, se dijaki pri urah neposredno preizkušajo v kreativni uporabi posredovanih znanj.

Predmet je sestavljen iz dveh tematskih sklopov, ki si sledita glede na potek dela v fazah filmske produkcije; snemanju filmov sledi faza montaže in postprodukcije filmske slike in zvoka.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Zaradi lažje uresničitve procesa filmskega ustvarjanja je priporočljivo, da se sklop snemanje in montaža izvede v strnjeni obliki za sklopom scenarij in režija. Delo v obeh delavnicah lahko poteka tudi v večjih časovnih sklopih (popoldanske ali poldnevne aktivnosti). Snemanja je priporočljivo izvajati tudi v obliki projektnih dni in snemanja na terenu. Pouk v obeh delavnicah stremi h končnemu cilju – filmskemu/avdiovizualnemu delu, izvedenem skozi faze predprodukcije, produkcije in postprodukcije.

Poudarek dela v filmskih delavnicah je na praktičnem pristopu in umetniškem izražanju, raziskovanju ter ustvarjanju dijakov. Pri vodenju filmske delavnice naj mentorji opozorijo na pomembnost opazovanja okolice, kjer se dogaja ogromno na prvi pogled nezanimivih, običajnih stvari, ki pa so nadvse pomembne za filmsko dozorevanje dijakov. Tovrstne "treninge" opazovanja sebe in drugih lahko vključimo tudi v načrtovanje vaj pri predmetu.

Posebno pozornost je treba posvečati tudi dinamiki skupinskega dela in ustvarjanja v skupini. Pri tem je treba skrbeti za usvajanje minimalnih standardov znanja, hkrati pa paziti, da nadarjenim in ambicioznejšim dijakom zastavljamo višje umetniške in vsebinske cilje.

Pri predmetu filmske delavnice je zaželeno in nujno neprestano usklajevanje in povezovanje delavnic in s tem poglobitev doseganja posameznih veščin, vsebin in znanj. Narava predmeta je v samem izhodišču medpredmetna, saj povezuje različne delavnice, ki se povezujejo in nadgrajujejo. Delavnica se lahko povezuje tudi z drugimi šolskimi predmeti. Z medpredmetnim povezovanjem lahko poglobimo poznavanje posameznih vsebinskih delov delavnice ali veščin, znanja drugih predmetnih področij, predvsem pa v šolski proces vključimo več ustvarjalnih procesov in prostora za njihovo uresničevanje.

SNEMANJE

CILJI

Dijak:

O: samostojno uporablja napredne nastavitve kamere in ustvarja digitalni video zapis v različnih formatih;

SC (4.3.1.1)

O: s smiselno uporabo izraznih zmožnosti filmskega kadra in plana raziskuje jezik filmske umetnosti in razvija vizualno domišljijo in predstavnost;

SC (1.3.2.1)

O: spoznava pomen zvoka v filmskem izražanju ter usvaja zakonitosti snemanja digitalnega zvočnega zapisa z uporabo tonske snemalne opreme;

SC (4.3.1.1 | 1.3.3.1)

I: raziskuje značilnosti svetlobe in preizkuša možnosti vizualnega izražanja s smiselno uporabo naravne svetlobe ter umetnih svetil in svetlobne tehnike;

SC (1.3.3.1)

O: odgovorno prevzema različne naloge v procesu snemanja, enakopravno sodeluje v produkcijski ekipi, se vživlja v izkušnjo drugega ter se aktivno vključuje v ustvarjalno reševanje problemov;

SC (5.1.2.1 | 2.1.2.1)

I: ustvarjalno in odgovorno sodeluje pri snemanju in fotografiranju šolskih in obšolskih prireditev ter njihovi promociji, s tem pa krepi zavedanje vpliva delovanja posameznika na družbo na lokalni in regionalni ravni.

SC (3.3.3.1 | 2.2.1.2)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » posname različne filmske posnetke v ustreznem formatu digitalnega videa (4K, HD ...) in pravilno uporablja število posnetkov na sekundo, čas osvetlitve, ISO, zaslonko ter nastavitve uravnavanja beline;
- » pri snemanju video zapisa smiselno uporabi različne objektivne (širokokotni, normalni, teleobjektiv), globinsko ostrino, zorne kote kamere ter gibanje kamere s pomočjo ustrezne snemalne opreme (statična kamera, zasuk, kamera iz roke, vožnja kamere);
- » s pravilno uporabo zvočne snemalne opreme (usmerjen mikrofoni, boom palica, avdio snemalnik in slušalke) posname zvočne posnetke intervjuja ali filmskega dialoga, šumov in atmosfere;
- » pri snemanju video zapisa ustrezno uporabi dane svetlobne pogoje na lokaciji kot osvetlitev od spredaj, od strani ali od zadaj (kontra svetloba);
- » pri snemanju video intervjujev ali igranih prizorov smiselno uporabi umetna svetila ter z njimi ustvari ustrezno glavno luč ter kontra svetlobo;
- » pri snemanju kratkega videa ali filma samostojno izpelje eno od vlog v filmski ekipi (režiser, pomočnik režiserja, snemalec, snemalec tona, nastopajoči pred kamero ...);
- » *ustvarjalno in samostojno izvede fotografiranje ali snemanje šolske prireditve do faze objave fotografij/posnetkov na socialnih omrežjih ali drugih promocijskih kanalih šole.*

TERMINI

- globinska ostrina ◦ fokus ◦ preostritev ◦ kader ◦ plan ◦ rakurz ◦ zlati rez ◦ pravilo tretjin
- zasuk ◦ ostra svetloba ◦ mehka svetloba ◦ kontra svetloba ◦ zum

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Vsebine in cilje delavnice Snemanje in montaža dijaki v 3. letniku zaključijo s kratkim filmskim oz. avdiovizualnim izdelkom. V 4. letniku cilje in vsebine ponovijo, poglobijo, zahtevnostno nadgradijo ter z analizo in samorefleksijo procesa dela 3. letnika obogatijo ter spet zaključijo z avdiovizualnim izdelkom.

V posameznem letniku je lahko poudarek tudi na specifičnem filmskem žanru; delo v 3. letniku se lahko na primer osredotoči na ustvarjanje kratkega dokumentarnega filma, v četrtem letniku pa na ustvarjanje kratkega igranega filma (ali obratno). Priporočljivo je, da mentor zaznava interese posameznih dijakov ter jim omogoča spremljanje in podporo še posebej v tistih filmskih žanrih, za katere izrazijo posebno zanimanje oz. interes.

Teoretski okvir za izvedbo snemanja posameznih filmskih žanrov dijaki pridobijo z ogledom in analizo filmov in filmskih gibanj pri predmetu zgodovina in teorija filma ter pri predmetu filmsko ustvarjanje, kjer naj bi teoretske koncepte preizkušali v praksi tudi s krajšimi praktičnimi vajami.

V fazi snemanja oz. produkcije kratkih filmov/avdiovizualnih izdelkov sta nujna sodelovanje in skupinsko delo dijakov, zato naj k spodbujanju in organizaciji sodelovanja in skupinskega dela stremi tudi način priprav na snemanje. Priporočljivo je, da se pri razdelitvi nalog, ki jih dijaki opravljajo znotraj posamezne filmske ekipe, v čim večji meri upoštevajo njihovi interesi in nadarjenost. Glede na številčnost skupine dijakov in njihovo motiviranost mentor določi število filmskih/avdiovizualnih projektov, ki jih bodo dijaki v posameznem šolskem letu izvedli. Dijake naj spodbuja k odgovornemu sodelovanju ter pravočasnemu in vestnemu načrtovanju snemanj.

Faza snemanja/produkcije filmov naj se izvaja v daljših, strnjenih sklopih ur v okviru pouka filmskih delavnic, v obliki projektnih dni ali v samoorganizaciji dijakov izven rednega pouka. Mentor naj dijake spodbuja k pravočasnemu načrtovanju in izvedbi faze produkcije, k samoorganizaciji in odgovornemu sodelovanju v timskem delu.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Učitelj pri izvajanju vaj kontinuirano spremlja napredek dijaka pri ustvarjanju ter zagotavlja kakovostne in pravočasne povratne informacije. Skozi ustvarjalni proces sistematično ugotavlja doseganje zastavljenih ciljev. Povratne informacije so usmerjene v spodbujanje dijakovega razvoja, samostojnosti in ustvarjalnega izražanja.

V nadaljevanju učitelj izpelje preverjanje dijakovega ustvarjanja. Priporočene oblike preverjanja vključujejo praktične naloge/vaje, ustvarjanje avdiovizualnih izdelkov, s poudarkom na ocenjevanju individualnega napredka pri posameznem delu. Ocenjujejo se po vnaprej danih kriterijih. Preverjanju naj sledi ocenjevanje.

Priporočljivo je, da se znanje v okviru sklopa Snemanje izkazuje prvenstveno s kratkimi filmi ali drugimi avdiovizualni izdelki. Učitelj naj bo pri ocenjevanju in vrednotenju dela dijakov še posebej pozoren na pravično ocenjevanje znanja pri skupinskih izdelkih, kjer naj ima vsak dijak čim bolj jasno začrtane specifične naloge, ki jih kot član filmske ekipe opravlja.

OPISNI KRITERIJI

Primeri opisnih kriterijev, ki jih lahko v skladu z veljavno zakonodajo uporabimo pri ocenjevanju praktičnih vaj ali končnih izdelkov:

Pojasnilo: Kakovostne prvine za ocenjevanja filmskega snemanja (filmske fotografije)

so: natančnost – stiliziranost – jasna kompozicija – barvitost – strogost – sproščenost.

Odlično znanje – delo je inovativno in dovolj dovršeno, kandidat izkazuje dobro obvladovanje filmskega jezika in poznavanje uporabe izraznih sredstev;

kaže tendenco po avtorski izraznosti in ustvarjalno vizijo; delo je vsebinsko močno in intenzivno, vsebuje pomembne prvine kakovosti.

Prav dobro znanje – izdelek izkazuje dobro obvladovanje tehnike in suvereno obvladovanje elementov filmskega jezika, ki jih zna uporabljati skladno z namenom; delo je inovativno in dodelano; vsebuje dosti prvin kakovosti.

Dobro znanje – izdelek izraža nekaj iskrenosti, je bolj dodelan in inovativen; kandidat izkazuje določeno usposobljenost in poznavanje tehničnih znanj; pokaže več prvin kakovosti.

Zadostno znanje – izdelek je nedomiseln, neprepričljiv; kandidat pokaže malo strokovnega znanja in spretnosti; izrazno je okoren, površen, nedodelan, z napakami; pokaže le nekaj prvin kakovosti.

Nezadostno znanje – izdelek je nedomiseln in neprepričljiv; kaže na veliko pomanjkanje strokovnega znanja in spretnosti; delo je brez ustvarjalne vizije in angažmaja, v njem ni prvin kakovosti.



MONTAŽA

CILJI

Dijak:

O: raziskuje in preizkuša postopnost procesa sinhronizacije in montaže posnetega video in avdio materiala z uporabo programa za video montažo;

SC (4.3.1.1)

O: smiselno uporablja izrazne vrednosti filmske glasbe, pri čemer spoštuje avtorske pravice ter jih ustrezno citira;

SC (4.3.3.1)

I: preizkuša izrazne in tehnične zmožnosti uporabe posebnih zvočnih in vizualnih učinkov ter razume zakonitosti svetlobne obdelave filmske slike ter zvočnega miksa;

SC (1.3.3.1)

O: seznanja se s pripravo različnih digitalnih formatov videa glede na distribucijske kanale;

SC (4.3.1.1)

I: spoznava osnove animacije ter raziskuje njene izrazne zmožnosti;

SC (1.3.3.1)

I: spoznava tehnične in izrazne zmožnosti snemanja, montaže in prenosa slike v živo ter sodeluje pri skupinskih snemanjih/prenosih šolskih ali obšolskih prireditev, s tem pa krepi zavedanje potenciala in odgovornosti delovanja posameznika družbo na lokalni ravni;

SC (3.3.3.1 | 1.3.5.1 | 2.2.1.2)

O: analizira in vrednoti posnet, zmontiran in obdelan video in avdio material v odnosu do zgodbe in njenega sporočila, s tem pogloblja znanje o uporabi umetnosti pri izražanju idej, pomenov in vrednot ter pogloblja veščine jasnega opredeljevanja problemov in njihovega reševanja.

SC (1.3.1.1 | 2.2.3.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

» z uporabo programa za video montažo izvede sinhronizacijo posnetega video in avdio materiala ter faze izbora materiala, grobe in fine montaže;

» Poišče ali ustvari ustrezno filmsko glasbo ter jo primerno umesti v zvočno podobo kratkega filma (AV-dela), pri čemer spoštuje avtorske pravice in pravilno navajanje avtorjev;

» kratkemu filmu (AV-delu) doda grafično podobo (napise);

» kratkemu filmu (AV-delu) doda potrebne zvočne in vizualne efekte, izvede svetlobno korekcijo video posnetkov ter zvočni miks dialoga, šumov, atmosfer in glasbene podlage;

» kratki film (AV-delo) po končani montaži in obdelavi izvozi iz programa v ustreznem AV-formatu glede na končni distribucijski kanal;

» izdelava preprosto animacijo v izbrani tehniki;

» samostojno sodeluje pri izvedbi snemanja, montaže in/ali prenosa slike v živo izbrane šolske prireditve, pri čemer se preizkusi v eni od vlog v ekipi (režiser, snemalec, montažer ...).

TERMINI

- sinhronizacija ◦ montažna sekvenca ◦ rez ◦ preliv ◦ odtemnitev ◦ zatemnitev ◦ dialog
- atmosfera ◦ šumi ◦ zvočni efekti ◦ zvočni miks ◦ oblikovanje zvoka ◦ barvna korekcija

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Vsebine in cilje delavnice Snemanje in montaža dijaki v 3. letniku zaključijo s kratkim filmskim oz. avdiovizualnim izdelkom. V 4. letniku cilje in vsebine ponovijo, poglobijo, zahtevnostno nadgradijo ter z analizo in samorefleksijo procesa dela 3. letnika obogatijo ter spet zaključijo z avdiovizualnim izdelkom.

V posameznem letniku je lahko poudarek tudi na specifičnem filmskem žanru; delo v 3. letniku se lahko na primer osredotoči na ustvarjanje kratkega dokumentarnega filma, v četrtem letniku pa na ustvarjanje kratkega igranega filma (ali obratno). Priporočljivo je, da mentor zaznava interese posameznih dijakov ter jim omogoča spremljanje in podporo še posebej v tistih filmskih žanrih in zvrsteh, za katere izrazijo posebno zanimanje oz. interes.

Teoretski okvir za izvedbo montaže in postprodukcije kratkih filmov dijaki pridobijo z ogledom in analizo filmov in filmskih gibanj pri predmetu zgodovina in teorija filma ter pri predmetu filmsko ustvarjanje, kjer naj bi teoretske koncepte preizkušali v praksi tudi s krajšimi praktičnimi vajami.

V fazi montaže in postprodukcije slike in zvoka se dijaki srečajo s kompleksnim procesom organizacije in obdelave posnetega AV-materiala ter poznavanjem računalniških okolij in orodij. Mentor naj poleg samega kreativnega procesa postprodukcije pri delu z dijaki posebno pozornost posveča organizaciji digitalnih datotek, rednemu ustvarjanju varnostnih kopij ter nasploh odgovorni rabi računalniške opreme.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Učitelj pri izvajanju vaj kontinuirano spremlja napredek dijaka pri ustvarjanju ter zagotavlja kakovostne in pravočasne povratne informacije. Skozi ustvarjalni proces sistematično ugotavlja doseganje zastavljenih ciljev. Povratne informacije so usmerjene v spodbujanje dijakovega razvoja, samostojnosti in ustvarjalnega izražanja.

V nadaljevanju učitelj izpelje preverjanje dijakovega ustvarjanja. Priporočene oblike preverjanja vključujejo praktične naloge/vaje, ustvarjanje avdiovizualnih izdelkov, s poudarkom na ocenjevanju individualnega napredka pri posameznem delu. Ocenjujejo se po vnaprej danih kriterijih. Preverjanju naj sledi ocenjevanje.

Priporočljivo je, da se znanje v okviru sklopa Montaža izkazuje prvenstveno s kratkimi filmi ali drugimi avdiovizualni izdelki. Učitelj naj bo pri ocenjevanju in vrednotenju dela dijakov še posebej pozoren na pravično ocenjevanje znanja pri skupinskih izdelkih, kjer naj ima vsak dijak čim bolj jasno začrtane specifične naloge, ki jih kot član filmske ekipe opravlja.

OPISNI KRITERIJI

Primeri opisnih kriterijev, ki jih lahko v skladu z veljavno zakonodajo uporabimo pri ocenjevanju praktičnih vaj ali končnih izdelkov:

Pojasnilo: Kakovostne prvine za ocenjevanje filmske montaže so:

ritmičnost – hitrost – počasnost – eksperimentalnost – abstraktnost – simbolnost.

Odlično znanje – delo je inovativno in dovolj dovršeno, kandidat izkazuje dobro obvladovanje filmskega jezika in poznavanje uporabe izraznih sredstev; kaže tendenco po avtorski izraznosti in ustvarjalno vizijo; delo je vsebinsko močno in intenzivno, vsebuje pomembne prvine kakovosti.

Prav dobro znanje – izdelek izkazuje dobro obvladovanje tehnike in suvereno obvladovanje elementov filmskega jezika, ki jih zna uporabljati skladno z namenom; delo je inovativno in dodelano; vsebuje dosti prvin kakovosti.

Dobro znanje – izdelek izraža nekaj iskrenosti, je bolj dodelan in inovativen; kandidat izkazuje določeno usposobljenost in poznavanje tehničnih znanj; pokaže več prvin kakovosti.

Zadostno znanje – izdelek je nedomiseln, neprepričljiv; kandidat pokaže malo strokovnega znanja in spretnosti; izrazno je okoren, površen, nedodelan, z napakami; pokaže le nekaj prvin kakovosti.

Nezadostno znanje – izdelek je nedomiseln in neprepričljiv; kaže na veliko pomanjkanje strokovnega znanja in spretnosti; delo je brez ustvarjalne vizije in angažmaja, v njem ni prvin kakovosti.

IGRA PRED KAMERO

OBVEZNO

OPIS TEME

Delavnica Igra pred kamero temelji na osnovnih orodjih igralskih veščin, ki jih zahteva filmski medij. Dijaki skozi tehniko igre, praktične vaje, ogled posnetega materiala, pogovora in analize pridobivajo znanje o učinkovitosti igranja pred kamero. Delavnica spodbuja refleksijo in analizo vidnega in refleksijo lastnega ustvarjalnega procesa.

Proces dela pri delavnici Igra pred kamero temelji na opredelitvi igre, ki velja tako za filmski kot gledališki prostor: »Igra je pristno, resnično delovanje v izmišljenih okoliščinah.« Razlika v uporabi igralskih sredstev na odru, kjer je gledalec lahko oddaljen več deset metrov, in pred kamero, ki gledalčev pogled lahko približa na nekaj centimetrov, je predvsem v umerjanju izraza, ki je vezan na filmski izrez ali plan. Gre za učenje igre, ki temelji na principih učenja realistične igre. To dijaki spoznava tudi pri delavnici Igra in govor, vendar je prilagojena drugačnim tehničnim, prostorskim in časovnim okvirjem. Specifika »filmske igre« pri igralčevem delu, ko snema, je tudi ta, da zgodba, ki jo igralec igra, ne poteka v časovnem zaporedju, kot na odru, temveč preskakuje (zadnji prizori se lahko snemajo na začetku in obratno). Nelinearni potek zgodbe od igralca terja dobro predpripravo, saj mora v vsakem prizoru natančno vedeti, v kakšnem psihofizičnem stanju se lik nahaja ob začetku prizora in na koncu, da ohrani konsistentnost zgodbe. Prav tako je pomembno igralca pripraviti na posebno vrsto zbranosti, ki jo zahteva filmski medij, saj vključuje veliko ponavljanja prizorov in veliko čakanja. Igralec ne vzdržuje zbranosti od začetka do konca, kot na odru, temveč mora znati zbranost razporediti na časovno omejene koščke snemanja.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Delavnica Igra pred kamero se zelo tesno povezuje z delavnicama Scenarij in režija ter Snemanje in montaža, zato je priporočeno, da se izvaja v blok urah in da so ure obeh delavnic na urniku zaporedno. Tako lahko dijaki takoj preizkusijo zastavljene cilje v eni ali drugi delavnici. Prav tako priporočamo, da se delavnica izvaja v drugem polletju, saj so do takrat že izdelani določeni scenariji, po katerih bodo dijaki snemali. Pri delavnici je smiselno uporabiti izdelke in znanje, ki je bilo pridobljeno v prvem polletju pri obeh ostalih delavnicah.

Delo naj bo izrazito praktične narave, kar pomeni, da je vaja in analiza, vrednotenje vaje na posnetku, bistvena. Posebna pozornost naj se nameni različnim planom, tako da dijak razume in se tudi sam prepriča, kakšna stopnja izraznosti je primerna za določen plan. Za vajo planov se lahko izbere isti prizor ali različni prizori po učiteljevi presoji.

Če dijaki nimajo lastnega scenarija, ki je nastal v delavnici Scenarij in režija, lahko tudi izberejo določene dele že obstoječih scenarijev ali pa dialog prizora prepisujejo iz kakšnega filma. Dialog potem poslovenijo. Lahko poskušajo slediti filmskemu jeziku filma ali pa ustvarijo popolnoma nov koncept izvedbe.

Učitelj naj se zaveda, da so pri filmu, zaradi bližine kamere, velikokrat določene igralske naloge za dijake intimnejše kot na odru. Zato naj igralca vodi z občutljivostjo in poskrbi, da tak odnos do njega vzpostavlja tudi ekipa. Igralec in ekipa sta v ustvarjalnem procesu in na snemanju soodvisna in rezultat posnetka je v veliki meri odvisen tudi od odnosa, ki naj bo med igralcem, režiserjem, snemalcem in toncem (osnovna ekipa na delavnici) podporen, spoštljiv in varen. Priporočeno je, da se udeleženci delavnice preizkusijo v vseh vlogah ekipe.

Za izvedbo delavnice je potrebna tudi minimalna tehnična oprema: kamera s stojalom in mikrofonom ter računalnik ali projektor za analizo igre.

Ocena sledi načelom formativnega spremljanja. Vključuje tako procesno oceno ob koncu ocenjevalnega obdobja kot oceno uprizoritve/javnega nastopa/kreativne vaje.

V procesno oceno (oceno celoletnega dela) so vključeni naslednji elementi:

- a) Interpretacija in sinteza podatkov (razumevanje igralske tehnike pred kamero, ustreznost izvajanja postopka, prepričljivost v izvedbi, glas in govor v odnosu do mikrofona, konsistentnost vloge pri nelinearnem zaporedju snemanja kadrov, samopočutje pred kamero, sposobnost posebne zbranosti za večkratno ponavljanje snemalnega prizora, sposobnost pomnjenja in hitrega prilagajanja na spremembe navodil, avtorski prispevek k scenariju ali posnetku).
- b) Sodelovanje v skupini (posameznik v skupini, skupaj, posamezno, interakcija s filmskim partnerjem, predanost, solidarnost, požrtvovalnost, zavzetost).
- c) Izražanje na različne načine (govorno, fizično, z uporabo določenega prostora, rekvizitov, živost, prezenca).

Druga ocena ocenjuje končni in javno vidni izdelek (nastop v uprizoritvi) ali kreativno vajo (ki upošteva tudi predhodne prvine kakovosti, 50 %) in končno oblikovanje (živost in prezenca, 50 %).



SAMOPČUTJE

CILJI

Dijak:

O: spoznava izvor treme in način umiritve, zaznava in prepoznavna lastno doživljanje (telesne občutke, čustva, misli, vrednote, potrebe, želja) in lastno vedenje;

SC (3.1.1.1)

O: ozavešča vpliv imaginacije na čutila;

I: *spoznava in izvaja igralsko tehniko sproščanja (relaksacije).*

SC (3.2.3.2)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » med nastopom locira in poimenuje neprijetne občutke v telesu, ki se mu pojavijo pred gledalci;
- » pozornost usmerja v neprijetne občutke in jih vključi v svoj nastop;
- » v naravni legi svojega glasu večkrat izvede dolg in glasen vokal A;
- » suvereno in verodostojno odgovarja na neresnična vprašanja;
- » v realnih okoliščinah aktivira čutila za tip, vid, sluh, voh in okus posamično in hkrati;
- » zamisli si izmišljeno čutno okoliščino (tip, vid, sluh, voh, okus) in dopusti, da le-ta vpliva na spremembo njegovega počutja;
- » izrazi svoje počutje s telesom in besedami;
- » samostojno izvede vajo zbranosti;
- » zazna napetost v telesu in jo zna sprostiti;
- » ozavesti aktualno doživljanje in ga z glasom izrazi;
- » *samostojno izvede vajo relaksacije.*

TERMINI

◦ trema ◦ zbranost ◦ relaksacija

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Priporočamo, da se ta skupina ciljev ne ocenjuje s klasično številčno ali opisno oceno, temveč se vrednoti skozi pogovor. Za učinkovito delo na sebi mora učitelj najprej ustvariti varno in zaupanja vredno okolje, kjer se dijak počuti slišan, spoštovan in motiviran. Pomembno je, da dijaki razvijajo odgovornost in empatijo v odnosu do sebe in drugih. Povratne informacije naj bodo spodbudne, usmerjene k osebnemu razvoju in krepitvi zaupanja.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Skupina ciljev za samopočutje se vrednoti skozi pogovor, samorefleksijo in opazovanje napredka posameznika v procesu. Varo, sprejemajoče in zaupanja vredno vzdušje omogoča iskreno komunikacijo, odprtost ter zavedanje lastnih občutkov, moči in področij, kjer lahko posameznik še napreduje. Vrednotenje naj temelji na zaupanju, sodelovanju in usmerjenosti k rasti, ne pa na primerjanju med dijaki. Učitelj lahko uporablja različne metode – na primer pogovore ena na ena, skupinske refleksije, dnevnik osebnega razvoja. Čeprav se formalna ocena te skupine ciljev ne podaja sproti, se lahko učenčev napredek, angažiranost in zrelost, izražena v teh pogovorih in dejavnostih, upoštevajo pri končni oceni v skladu z merili in kriteriji ocenjevanja.

OBLIKOVANJE LIKA

CILJI

Dijak:

- : išče in določa predlagane okoliščine zgodbe;
 - : ustvarja predzgodbo lika;
 - : ustvarja pristen odnos z drugim likom, krepi zmožnosti razumevanja in prevzemanja perspektive drugega.
- SC (3.3.4.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » iz scenarija izlušči predlagane okoliščine zgodbe;
- » za rekvizite, kostume in scenografijo uporabi predmete, ki so na voljo v vadbenem prostoru in potrebam prilagodi njihovo namembnost;
- » napiše predzgodbo lika;
- » smiselno poveže dogodke iz preteklosti z aktualnim dogajanjem v scenariju;
- » v imenu lika se predstavi pred gledalci;
- » določi cilj lika (kaj želi lik doseči v odnosu do drugega);
- » določi taktiko (kako, na kakšne načine vse, bo poskušal ta cilj doseči) in večkrat izvede vajo;
- » spozna in uporabi igralsko orodje, substitucijo, za doseganje pristnega igralskega odnosa;
- » samoiniciativno vadi odnos.

TERMINI

- predlagane okoliščine ○ predzgodba ○ scenarij ○ cilj ○ taktika ○ kostum ○ rekvizit
- scenografija ○ substitucija

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Učitelj pri izvajanju sklopa ciljev spremlja dijakov napredek pri oblikovanju lika in mu zagotavlja kakovostne in pravočasne povratne informacije. Skozi ustvarjalni proces sistematično ugotavlja doseganje zastavljenih ciljev. Povratne informacije so usmerjene v spodbujanje dijakovega razvoja, samostojnosti in ustvarjalnega izražanja.

Ocena tega sklopa ciljev je zaključna ocena, ki jo učitelj poda na koncu ocenjevalnega obdobja. Za podajanje končne ocene naj učitelj porabi eno do dve uri. Oceno naj posamezniku podaja pred celotno skupino.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Znanje dijaki izkažejo s praktičnim delom in nastopom.

Učitelj sestavi opisne kriterije, po katerih vrednoti, spremlja, preverja, na koncu pa tudi oceni izkazano znanje in dijakove dosežke. Opisni kriteriji so natančneje predstavljeni v didaktičnih priporočilih.



USTVARJANJE PRIZORA

CILJI

Dijak:

○: igralsko / režijsko analizira prizor v odnosu do celote upoštevajoč tudi povezanost okoljskega, gospodarskega in družbenega vidika;

SC (2.2.1.1)

○: smiselno izbira in prilagaja igralske naloge;

○: upošteva pogled izreza ali plana.

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » spoznava režiserjev koncept filma/prizora;
- » določi dogodek prizora in oceni, zakaj je ta dogodek v zgodbi potreben;
- » sestavi linearni potek dogodkov v zgodbi;
- » določi atmosfero in ritem prizora;
- » določi, v kakšnem psihofizičnem stanju se lik nahaja, glede na prejšnji prizor, in kako bo začel prizor;
- » utrdi namero lika in njegov odnos do drugega;
- » izbere ustrezne aktivne glagole in jih v vaji preizkusi;
- » ustvari igralni prostor in ga v vaji upošteva;
- » samostojno vadi;
- » odigra situacijo v totalu in prilagaja gibanje, glas in govor ter mimiko glede na plan;
- » odigra situacijo v srednjem planu in prilagaja gibanje, glas in govor ter mimiko glede na plan;
- » odigra situacijo v bližnjem planu in prilagaja gibanje, glas in govor ter mimiko glede na plan;
- » ogleda si posnetke svoje igre in jo s pomočjo mentorja in soigralcev vrednoti.

TERMINI

○ koncept ○ namera ○ aktivni glagol ○ total ○ srednji plan ○ bližnji plan

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Pri delu na teh ciljih naj učitelj spodbuja celostno razumevanje prizora – od vsebine in dramaturgije do notranjih stanj lika. Učenci naj skozi analizo, pogovor in praktično vajo razvijajo zavedanje o povezavi med režiserjevim konceptom, atmosfero, ritmom in lastno interpretacijo. Poudarek naj bo na aktivnem raziskovanju namere lika, odnosov in telesno-glasovne izraznosti, pri čemer učitelj usmerja k iskanju verodostojnosti in notranje logike dejanja. Pomemben del procesa naj predstavljata samostojno delo in refleksija, zlasti ob ogledu lastnih posnetkov in pogovoru z mentorjem ter soigralci.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Znanje dijaki izkažejo s praktičnim delom in nastopom.

Vrednotenje naj temelji na procesu ustvarjanja, zavedanju igralskih odločitev ter sposobnosti prilagajanja glede na plan in kontekst prizora. Učitelj sestavi opisne kriterije, po katerih vrednoti, spremlja, preverja, na koncu pa tudi oceni izkazano znanje in dijakove dosežke. Opisni kriteriji so natančneje predstavljeni v didaktičnih priporočilih.



SNEMANJE

CILJI

Dijak:

O: izvaja tehnično pripravo, prilagaja se nepredvidenim spremembam, ki so povezane s tehnično, prostorsko in časovno domeno;

SC (5.3.2.2)

O: izvaja igralsko pripravo;

O: odigra vlogo v prizoru. Krepi sodelovalne veščine, spretnosti vzpostavljanja in vzdrževanja kakovostnih in spoštljivih odnosov z ekipo med snemanjem.

SC (3.3.3.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » poskrbi, da so vsi rekviziti in scena na svojem mestu;
- » preizkusi glas in govor v odnosu do mikrofona;
- » naredi tehnično vajo s kamero, tonom in lučjo;
- » poskrbi za preobleko v kostum, za masko in je pravočasno na setu;
- » vzpostavi zbranost in artikulatorne vaje;
- » posluša zadnje režiserjeve napotke pred snemanjem in vzpostavi atmosfero za začetek prizora;
- » odigra vlogo v prizoru;
- » upošteva režiserjeve napotke pri večkratnem ponavljanju prizora.

TERMINI

◦ vloga ◦ rekvizit ◦ scena ◦ kostum ◦ maska ◦ set ◦ artikulatorne vaje

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Pri delu pri skupini ciljev za snemanje naj učitelj spodbuja odgovornost in profesionalen odnos do snemalnega procesa: priprava prostora, rekvizitov, scene, preverjanje tehničnih pogojev (mikrofon, ton, luč, kamera), glasu, govora ...

Vadijo naj tehnično usklajenost z ekipo, poskrbijo za kostum, masko in pravočasno prisotnost, kar vse krepi zavest o skupinskem procesu ustvarjanja. Pri izvedbi naj dijaki odigrajo svojo vlogo skladno z režiserjevim konceptom ter med ponovitvami upoštevajo napotke in jih sproti vključujejo v igro.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Znanje dijaki izkažejo s praktičnim delom in nastopom.

Vrednotenje naj temelji na procesu ustvarjanja, zavedanju igralskih odločitev ter sposobnosti prilagajanja glede na plan in kontekst prizora. Učitelj sestavi opisne kriterije, po katerih vrednoti, spremlja, preverja, na koncu pa tudi oceni izkazano znanje in dijakove dosežke. Opisni kriteriji so natančneje predstavljeni v didaktičnih priporočilih.





FILMSKI ZVOK

IZBIRNO

OPIS TEME

Delavnica Filmski zvok dijakom omogoča vpogled v ustvarjanje in oblikovanje zvočne podobe filmskih vsebin, s poudarkom na osnovnih tehnikah snemanja in obdelave zvoka. Namenjena je razvoju sposobnosti zaznavanja, ločevanja in kreativne uporabe zvočnih elementov kot pomembnega dela filmskega izraza.

Dijaki se seznaniijo z uporabo snemalne opreme, različnih zvočil, efektov in programske opreme za digitalno obdelavo zvoka. S pridobljenim znanjem ustvarjajo lastne zvočne izdelke, ki lahko spremljajo film, pa tudi druge vsebine, kot so podkasti, intervjuji, video spoti, radijske igre ali gledališke predstave. Pri tem dobijo tudi osnovni vpogled v delo avdio inženirja in vloge, ki jih ima zvok v celotnem procesu avdiovizualnega ustvarjanja.

Poudarek je na sodelovalnem delu – v parih ali skupinah –, ob tem pa delavnica razvija tudi individualne spretnosti, kot so natančnost, samostojnost in občutek za odgovornost. Vsebinsko se povezuje z drugimi filmskimi delavnicami ter odpira možnosti za nadgradnjo znanja tudi v profesionalnem okolju, kot so glasbeni in filmski studii.

Pomembnost delavnice se kaže v razvijanju tehničnih in umetniških kompetenc, ki dijakom koristijo tako pri šolskem delu kot pri ustvarjanju lastnih vsebin v prostem času ali kasneje v življenju. Zvok kot izrazno sredstvo omogoča dijakom poglobljeno razumevanje filmskega jezika in pomembno prispeva k njihovi kulturni in ustvarjalni razgledanosti.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Delavnica je v tretjem in četrtem letniku izbirna ter lahko obsega do največ 70 ur. Obseg ur se lahko porazdeli na oba letnika (po 35 ur v vsakem) ali v celoti izvede v enem izmed njiju. Prav tako je mogoče delavnico izvesti le v enem letniku v obsegu 35 ur. V primeru 35-urnega obsega se lahko delavnica izvaja tedensko po eno šolsko uro ali v enem polletju v obliki blok ur.

Delo v delavnici Filmski zvok naj bo zasnovano postopno, po principu sistematičnega nadgrajevanja znanja. Proces se začne s teoretičnim spoznavanjem posameznih vsebin, ki jih dijaki ob vodstvu učitelja takoj preizkušajo v praksi. Temeljni pristop temelji na postopnem razvoju – od osnovnih, enostavnih nalog do kompleksnejših ustvarjalnih rešitev, ki vključujejo oblikovanje celovite zvočne podobe filmskega prizora ali kratkega filma.

Učitelj v začetni fazi aktivno vodi proces učenja in opozarja na morebitne tehnične in ustvarjalne pomanjkljivosti. Ko dijaki usvojijo osnovna znanja in postanejo samozavestnejši pri uporabi snemalne opreme in zvočnih tehnik, naj učitelj prevzame vlogo mentorja, ki usmerja ustvarjalne



proces, spodbuja samostojnost in refleksijo ter nudi strokovno podporo glede konkretnih zvočnih rešitev.

Večji del časa naj bo namenjen praktičnemu delu. Najpomembnejši poudarek naj imata snemanje in rokovanje z opremo, saj ravno skozi neposredno izkušnjo dijaki razvijajo ključne spretnosti za delo z zvokom. Zaželeni so obiski snemalnih studiev in srečanja z gosti iz snemalne in oblikovne filmske prakse. Praktične naloge naj vključujejo snemanje govora, ambientov in efektov kakor tudi osnovno zvočno montažo in obdelavo posnetkov. Pri montaži zvoka naj se učitelj prilagodi posameznim skupinam in njihovim specifičnim nalogam ali izzivom, s čimer omogoči ciljno usmerjeno učenje.

Delo v delavnici se lahko, zlasti pri snemanju in montaži, izvaja v strnjenih časovnih enotah, kot so popoldanske ali celodnevne aktivnosti, kar omogoča poglobljeno delo in boljše osredotočenost na ustvarjalni proces.

Pomemben didaktični vidik delavnice je tudi povezovanje z drugimi vsebinsko sorodnimi delavnicami. Priporočljivo je tesno sodelovanje z delavnico Snemanje in montaža, kjer dijaki skupaj načrtujejo snemalne dneve, si izmenjujejo opremo in sodelujejo pri snemanju zvoka ter pri zvočni montaži. S tem se spodbujata medpredmetno sodelovanje in poglobljanje razumevanja filmske produkcije kot celote. V povezavi z delavnico Posebne avdiovizualne tehnike in elementi lahko dijaki snemajo in urejajo zvočne efekte, glasbene podlage in govorne elemente za animirane projekte. V sodelovanju z delavnico Gledališko ustvarjanje pa lahko ustvarjajo zvočno podobo radijskih iger in zvočnih interpretacij, kar dodatno razširja ustvarjalne možnosti in spodbuja izraznost v zvočni obliki.

Tak način dela razvija tehnične, ustvarjalne in komunikacijske spretnosti dijakov ter jih postopno usposablja za samostojno delo z zvokom v različnih kontekstih.



AKUSTIKA IN ZVOČNE VSEBINE V FILMU

CILJI

Dijak:

O: razvija razumevanje osnov akustike in zvoka ter prepoznava zakonitosti snemanja v interierih in eksterierih, pri tem pa upošteva trajnostno rabo virov in vpliv snemanja na okolje;

SC (2.1.3.1 | 5.1.5.1)

O: analizira in razlikuje vlogo različnih zvočnih elementov v filmu, kot so govor, ambientalni zvoki, sinhroni šumi in glasba, pri tem pa uporablja digitalna orodja za analizo in vrednotenje zvočnih posnetkov ter razvija kritično mišljenje;

SC (4.1.2.1 | 2.2.2.1)

O: posluša, analizira in raziskuje zvočne vsebine v filmu, se z njimi izraža, razvija domišljijo ter pogloblja in širi znanje.

SC (1.3.3.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

» ob poslušanju filmskih primerov prepozna zvočne elemente (govor, ambiente, sinhrono šume, glasbo), opredeli njihov namen in lastnosti v filmskem kontekstu;

» loči med mono in stereo zvokom oziroma posnetkom ter razume osnovne značilnosti prostorske postavitve zvoka;

» razume osnovne fizikalne zakonitosti akustike interierov in eksterierov;

» *kritično ovrednoti zvočno podobo različnih avdiovizualnih del ter argumentirano predlaga rešitve za izboljšanje zvočne kompozicije.*

TERMINI

- zvočni ambienti
- mono
- stereo
- akustika
- zvočne vsebine
- interier
- eksterier
- sinhroni šumi

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Ta skupina ciljev naj v učnem procesu predstavlja uvod v področje filmskega zvoka. Priporočljivo je, da se te vsebine obravnavajo pregledno, jasno in časovno učinkovito, saj je ključno, da se čim več ur nameni praktičnemu delu, povezanim z ostalima skupinama ciljev.

Pri obravnavi osnov filmskega zvoka lahko učitelj vključi tudi analizo video vsebin, ki so jih dijaki morda ustvarili v preteklih letih. Skupinsko vrednotenje teh primerov omogoča dijakom, da prepoznajo uspešne zvočne rešitve ter hkrati razmišljajo o tem, kako bi lahko izboljšali zvočno podobo. Takšna refleksija prispeva k boljšemu razumevanju pomena zvoka v filmu in deluje kot uvodna motivacija za nadaljnje ustvarjalno in tehnično delo v okviru delavnice.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Ocenjevanje znanja v okviru prve skupine ciljev ni nujno, saj se večina vsebin in razumevanja pokaže pri izvajanju in ocenjevanju praktičnega dela pri drugi skupini ciljev – zvočna oprema in tehnike snemanja. Poleg tega je za ta sklop predvidenih zelo malo ur, zato je smiselno večino časa nameniti pripravi na praktično delo.

Če učitelj oceni, da je ocenjevanje znanja vseeno smiselno (npr. za boljše razumevanje, motivacijo ali diferenciacijo znanja v skupini), je priporočeno, da to stori v obliki ustnega ocenjevanja. V tem primeru se upoštevajo opisni kriteriji.

OPISNI KRITERIJI

Primeri opisnih kriterijev, ki jih lahko v skladu z veljavno zakonodajo uporabimo pri ustnem ocenjevanju:

Pojasnilo: Pri ustnem ocenjevanju se ocenjuje dijakovo razumevanje osnovnih pojmov s področja filmskega zvoka, zlasti sposobnost prepoznavanja različnih zvočnih plasti (govor, ambient, sinhroni šumi, glasba), razumevanje njihove vloge v filmu ter poznavanje osnov akustike.

Odlično znanje: Dijak jasno in samostojno razloži ključne pojme, pravilno uporablja strokovno terminologijo, razlikuje med zvočnimi plastmi in njihovo vlogo v filmu ter razume osnove akustike. Znanje podkrepi s konkretnimi primeri in izkaže kritično razmišljanje.

Prav dobro znanje: Dijak snov dobro razume in večinoma pravilno uporablja pojme. Ve, kako prepoznati in opisati osnovne zvočne elemente v filmu ter poda nekaj primerov. Terminologijo večinoma uporablja ustrezno, razlaga pa ni povsem poglobljena.

Dobro znanje: Dijak pozna osnovne pojme in razlikuje zvočne elemente, vendar jih ne zna povezati širše. V odgovoru se opira na pomoč učitelja. Terminologijo uporablja delno ali površno.

Zadostno znanje: Dijak prepozna le nekatere bistvene pojme. Razlaga je skopa, strokovni jezik šibak, povezovanje snovi ni jasno. Večino odgovora poda s pomočjo podvprašanj.

Nezadostno znanje: Dijak snovi ne razume, pojmov ne pozna ali jih napačno uporablja. Ne zna razlikovati zvočnih elementov in ne pokaže osnovnega razumevanja akustike, tudi ob pomoči ne doseže razumljive razlage.

ZVOČNA OPREMA IN TEHNIKE SNEMANJA

CILJI

Dijak:

O: pravilno uporablja, raziskuje in pozna zvočno snemalno opremo ter z njo povezane termine, se z njimi izraža, razvija domišljijo ter pogloblja in širi znanje;

SC (1.3.3.1)

O: usvaja in smiselno uporablja načine in tehnike snemanja v eksterierih in interierih ter se učinkovito spoprijema s kompleksnostjo in negotovostjo snemanja, pri tem pa razvija prilagodljivost in inovativnost;

SC (3.1.2.3 | 5.1.2.1)

O: pri snemanju upošteva akustične zakonitosti;

I: *pri snemanju ustvarjalno uporablja virtualne/MIDI inštrumente, pri tem pa uporablja digitalna orodja za ustvarjanje novih zvočnih vsebin, spodbuja inovativnost, uživa in se veseli lastnih dosežkov.*

SC (1.3.4.1 | 4.3.1.1 | 5.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » **smiselno uporabi in poveže različne mikrofone in snemalne naprave ter pripomočke za snemanje zvoka;**
- » **usvoji osnovne načine snemanja govora, ambienta in sinhronih šumov;**
- » *posname različne glasbene vsebine za video oziroma film;*
- » **posname govor in ambiente za video oziroma film;**
- » *posname sinhrono šume za video oziroma film;*
- » *posname zvoke ali glasbo z MIDI instrumenti in virtualnimi zvoki;*
- » *posname nadsinhronizacije za video oziroma film;*
- » **pri snemanju upošteva fizikalne zakonitosti zvoka in akustike interierjev in eksterierov;**
- » *nasname dodatne govorne posnetke za video oziroma film.*

TERMINI

- akustika ◦ snemalnik zvoka ◦ dinamični in kondenzatorski mikrofoni ◦ interier ◦ eksterier
- MIDI inštrumenti ◦ virtualni zvoki ◦ zvočni formati ◦ rezolucija zvočnih posnetkov
- nadsinhronizacija ◦ mikroman ◦ VST ◦ ojačanje ◦ vhodni signal ◦ XLR-konektor

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Ta skupina ciljev naj bo usmerjena v praktično usvajanje veščin, povezanih s tehničnim in ustvarjalnim delom z zvočno snemalno opremo. Poudarek naj bo na postopnem in ponavljajočem se testiranju snemanja različnih zvočnih vsebin, še preden se dijaki lotijo konkretnega snemanja za določen film ali video. Učitelj naj dijake spodbuja k eksperimentiranju in raziskovanju različnih tehnik snemanja ter k poglobljenemu razumevanju uporabe snemalne opreme v različnih prostorskih in zvočnih pogojih.

Dijaki naj se čim pogosteje urijo v rokovanju z osnovno snemalno opremo: snemalniki, mikrofoni, mikrofonskimi palicami, slušalkami in kabli. Pri tem naj razvijajo tudi vlogo mikromana – osebe, ki obvladuje tehnično in organizacijsko plat snemanja zvoka. Priporočljivo je, da snemajo v parih ali manjših skupinah, saj takšna organizacija spodbuja sodelovanje, komunikacijo in porazdelitev vlog.

Po vsakem testnem snemanju naj sledi refleksija – poslušanje in skupna analiza posnetkov, kjer dijaki prepoznajo kakovost zvoka, možne tehnične pomanjkljivosti in iščejo rešitve za izboljšave. Tako razvijajo kritično presojo ter občutek za tehnično natančnost in estetsko vrednost zvoka.

Pred začetkom snemanja konkretnih filmskih vsebin naj dijaki skupaj z učiteljem pregledajo scenarij in ugotovijo, katera snemalna oprema bo najustreznejša za posamezne prizore. Takšna priprava je še posebej pomembna, kadar je snemalna oprema omejena in je treba razpoložljive vire premišljeno razdeliti med več snemalnih skupin.

Uporaba sodobnejših snemalnikov s tehnologijo 32-bit float je lahko v veliko pomoč, saj dijakom omogoča več ustvarjalne svobode, hkrati pa zmanjšuje tveganje za tehnične napake, kot je zvočna distorzija zaradi nepravilnega nastavljanja vhodnega signala. S tem se lahko osredotočijo na vsebinsko in umetniško plat snemanja. Po potrebi naj dijaki tudi samostojno nasnamejo dodatni govor ali ustvarijo avtorske sinhrono šume, ki dopolnjujejo film.

Pri celotnem procesu je pomembno, da učitelj dijake spodbuja k samostojnemu odločanju, k razumevanju zvočnih pogojev snemanja in k učinkovitemu spoprijemanju z nepredvidljivimi situacijami na terenu. Snemanje naj ne bo le tehnična vaja, ampak ustvarjalna praksa, ki vključuje domišljijo, užitek ob lastnem napredku in zavedanje o vlogi zvoka v filmskem izrazu.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Učitelj pri izvajanju nalog kontinuirano spremlja napredek dijaka pri ustvarjanju ter zagotavlja kakovostne in pravočasne povratne informacije. Skozi ustvarjalni proces sistematično ugotavlja

doseganje zastavljenih ciljev. Povratne informacije so usmerjene v spodbujanje dijakovega razvoja, samostojnosti in ustvarjalnega izražanja.

Priporočena sta praktično preverjanje in ocenjevanje znanja. Lahko sta izvedena v učilnici ali preko oddaje nalog, ki jih dijak opravlja pri pouku ali doma. Preverjajo in ocenjujejo se proces in pridobljena znanja ter spretnosti.

OPISNI KRITERIJI

Primeri opisnih kriterijev, ki jih lahko v skladu z veljavno zakonodajo uporabimo pri ocenjevanju praktičnih vaj ali končnih izdelkov:

Pojasnilo: Pri praktičnem preverjanju se ocenjujejo dijakova uporaba snemalne opreme, razumevanje snemalnih postopkov ter njihova samostojna in učinkovita izvedba v različnih prostorskih pogojih. Pomembna sta tudi način dela v skupini in zmožnost presoje glede uporabe primerne opreme. Upošteva se tudi časovna točnost izvedbe.

Odlično znanje – dijak samostojno, natančno in tehnično brezhibno izvede vse naloge. Suvereno rokuje s snemalniki, mikrofoni, mikrofonskimi palicami in drugo opremo ter zna pravilno nastaviti snemanje (tudi z 32-bitnimi float snemalniki). Upošteva akustiko prostora in v skupini deluje zanesljivo in konstruktivno.

Prav dobro znanje – večino nalog dijak izvede samostojno in brez večjih napak. Dobro uporablja opremo, razume osnove akustike in se zna prilagoditi različnim snemalnim pogojem. Težave zna prepoznati in jih sam odpraviti.

Dobro znanje – naloge izvede počasneje ali ob pomoči učitelja. Pozna osnovne funkcije snemalne opreme, a je še negotov. Akustične razlike prepoznava le delno, pojavijo se tehnične ali izvedbene napake.

Zadostno znanje – opravi osnovne naloge s precej pomoči. Ima težave z rokovanjem opreme in ocenjevanjem akustičnih pogojev. Pogosto izbira neustrezne rešitve, delo je lahko površno ali zamujeno.

Nezadostno znanje – ne zmore samostojno izvesti osnovnih nalog. Napačno uporablja opremo, ne prepozna akustičnih razlik, snemanje ni izvedeno ali vsebuje večje pomanjkljivosti.



UREJANJE POSNETIH ZVOČNIH VSEBIN

CILJI

Dijak:

O: zvočne posnetke zbira, obdeluje, prikazuje, shranjuje in ureja v računalniškem programu samostojno ali v povezavi z videom. Pri tem tudi vrednoti verodostojnost in zanesljivost posnetkov ter skrbi za varnost podatkov;

SC (4.1.3.1 | 4.4.2.1)

O: analizira in po potrebi spreminja zvočne posnetke s pomočjo zvočnih efektov, pri tem pa uporablja ustvarjalno mišljenje in digitalna orodja za izboljšanje kakovosti zvoka;

SC (4.1.2.1 | 5.1.2.1 | 4.3.2.1)

O: z mešanjem zvoka smiselno oblikuje in ustvari celotno podobo zvoka za video oziroma film, pri tem pa sodeluje z drugimi in upošteva različne poglede ter vlogo zvoka v skupnosti;

SC (5.3.4.1 | 2.2.2.1)

I: svobodno izraža želje po uporabi glasbe v filmu in jih ustvarjalno udeleži.

SC (1.3.4.2)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » uredi glasnost in umeščenost zvoka v prostoru (panorama) za celoten video oziroma film;
- » pozna osnovne funkcije računalniškega programa za urejanje zvoka;
- » s pomočjo zvočnih efektov spremeni in obdelava zvočne posnetke;
- » pravilno sinhronizira video posnetke s pripadajočim zvokom;
- » pri ustvarjanju celotne zvočne podobe za video oziroma film uporabi vse zvočne vsebine razen glasbe;
- » ustvari avtomatizacijo glasnosti in panorame skozi celoten video oziroma film;
- » zvočno podobo videa oziroma filma pravilno izvozi v profesionalni zvočni format (48 kHz/24 bit WAV);
- » pri ustvarjanju celotne zvočne podobe za video oziroma film uporabi vse zvočne vsebine (tudi glasbo);
- » pri delu z zvočno podobo filma uporabi napredne zvočne efekte (npr. odstranjevalec šuma, odstranjevalec odmeva, večpasovni kompresor, odstranjevalec sibilantov, omejevalnik, normalizacija glasnosti po standardu Lufs) in zna kritično presoditi, kdaj in kako jih uporabiti za izboljšanje kakovosti posnetkov.

TERMINI

- sinhronizacija ◦ izenačevalnik ◦ mp3 ◦ panorama ◦ zvočni efekti ◦ zvočne vsebine
- zvočni formati ◦ deesser ◦ kompresor ◦ mešanje zvoka ◦ normalizacija po standardu LUFS
- format WAV ◦ omejevalnik ◦ odstranjevalec odmeva ◦ odstranjevalec šuma
- odstranjevalec sibilantov ◦ navzkrižni preliv ◦ postopno ojačanje ◦ postopno utišanje
- večpasovni kompresor

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

Delo v tretjem sklopu naj bo osredotočeno na obdelavo, nadgradnjo in končno zvočno podobo filmskega izdelka. Učitelj naj najprej izbere programsko orodje za urejanje zvoka, ki naj bo čim bolj povezljivo z orodji za video montažo, ki jih dijaki že uporabljajo. Priporočljivo je, da učitelji različnih filmskih delavnic sodelujejo in usklajeno načrtujejo potek dela, saj tako dijaki hitreje razumejo smisel povezovanja posameznih faz filmske produkcije. Če se za video montažo uporablja npr. Adobe Premiere Pro, je smiselna uporaba Adobe Audition za urejanje zvoka, če so tehnične in finančne možnosti šole temu naklonjene.

Približno polovico časa, predvidenega za ta sklop, naj učitelj nameni sistematičnemu uvajanju v izbrani program – od osnovnih funkcij do naprednejših orodij, ki omogočajo kakovostno zvočno produkcijo. Drugo polovico naj dijaki namenijo konkretni obdelavi zvoka za svoje filme oziroma video izdelke. Priporočljivo je, da zvočno montažo izvajajo šele po zaključeni video montaži, saj se tako lahko bolj osredotočijo na usklajevanje slikovne in zvočne plasti.

Pri samem delu naj dijaki uporabljajo vse osnovne gradnike zvočne podobe: govor, sinhrono šume, glasbo in ambientalne posnetke. Poudarek naj bo na jasnosti govora in uravnoteženosti zvočnega miksa. Pri tem se lahko uporabijo tudi naprednejše tehnike obdelave, kot so normalizacija, uporaba efektov (kompresor, izenačevalnik, omejevalnik, odstranjevalec sibilantov, odstranjevalec šuma, odstranjevalec odmeva), delo z merjenjem LUFS, uporaba zvočnih navzkrižnih prelivov ter postopnih ojačanj oz. utišanj. Uporabo 32-bit float zvočnih posnetkov naj učitelj pojasni z vidika njihove fleksibilnosti pri obdelavi in prednosti pri preprečevanju distorzij.

Dijaki naj se naučijo izvažanja končnega zvočnega miksa v profesionalni kakovosti (48 kHz/24 bit WAV), uporabljajo naj tudi knjižnice zvokov (npr. Soundly ali sorodne aplikacije), kjer poiščejo ustrezne sinhrono šume in glasbo. Te vsebine naj nato smiselno umestijo v končni video izdelek.

Delo naj poteka projektno, v skupinah ali parih, z jasnim poudarkom na poslušanju, tehnični izvedbi in ustvarjalnosti. Učitelj naj sproti podaja usmeritve in omogoča refleksijo opravljenega dela.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Učitelj pri izvajanju nalog kontinuirano spremlja napredek dijaka pri ustvarjanju ter zagotavlja kakovostne in pravočasne povratne informacije. Skozi ustvarjalni proces sistematično ugotavlja doseganje zastavljenih ciljev. Povratne informacije so usmerjene v spodbujanje dijakovega razvoja, samostojnosti in ustvarjalnega izražanja.

Priporočena sta praktično preverjanje in ocenjevanje znanja. Lahko sta izvedena v učilnici ali preko oddaje nalog, ki jih dijak opravlja pri pouku ali doma. Preverjajo in ocenjujejo se proces, pridobljene spretnosti in končni izdelek.

OPISNI KRITERIJI

Primeri opisnih kriterijev, ki jih lahko v skladu z veljavno zakonodajo uporabimo pri ocenjevanju praktičnih vaj ali končnih izdelkov:

Pojasnilo: Pri praktičnem preverjanju se ocenjujejo dijakova sposobnost samostojne in ustvarjalne uporabe programa za obdelavo zvoka, urejanje in oblikovanje zvočne podobe ter učinkovita uporaba tehničnih in ustvarjalnih postopkov. Upoštevata se tehnična natančnost in umetniška smiselnost oblikovane zvočne podobe.

Odlično znanje – dijak samostojno, tehnično natančno in ustvarjalno oblikuje celostno zvočno podobo filma. Uporablja različne postopke in zvočne efekte ter jih zna smiselno kombinirati. Učinkovito sinhronizira govor in sliko, uporablja vse zvočne vsebine (sinhroni šumi, ambient, govor, glasba) in zvočno dinamiko uravnoteži z upoštevanjem LUFS. Izvoz zvoka je ustrezno nastavljen (48 kHz/24-bit WAV), izdelek pa je kakovosten in celostno premišljen.

Prav dobro znanje – dijak večino nalog opravi samostojno in kakovostno. Uporablja večino osnovnih orodij v programu, pri tem pa korektno izvede montažo zvoka. Zna prilagoditi glasnost, panoramo in dinamiko posameznih zvočnih elementov ter uporabi osnovne efekte. Sinhronizacija in izvoz zvoka sta večinoma pravilna. Uporaba dodatnih zvočnih elementov (sinhroni šumi, ambient, govor) je smiselna, vendar morda manj izrazita ali neenakomerno izvedena.

Dobro znanje – dijak spretno, vendar počasneje opravi več kot dve tretjini nalog. Pozna večino osnovnih postopkov montaže zvoka (npr. rezanje, postopno ojačanje in utišanje, premikanje posnetkov, osnovno uravnavanje glasnosti) ter večino ustrezne terminologije. Pri izvajanju nalog potrebuje občasno dodatno pomoč v obliki predlogov ali usmeritev. Sinhronizacija zvoka in videa je izvedena, a lahko vsebuje manjše napake. Uporaba zvočnih učinkov in dodatnih vsebin (npr. ambient, sinhroni šumi) je osnovna, vendar smiselna. Izvoz končne zvočne podobe je tehnično ustrezen, a morda ne optimalen.

Zadostno znanje – dijak slabše, a vsaj delno opravi približno polovico predvidenih nalog. Pozna le nekatere postopke montaže zvoka in uporablja omejeno terminologijo. Večino nalog izvede ob večji pomoči učitelja, s sprotnimi predlogi in navodili. Zvočna podoba vsebuje več tehničnih pomanjkljivosti (npr. neuravnotežena glasnost, premalo razločen govor, manjkajoči elementi).

Uporaba zvočnih učinkov ali dodatnih vsebin je osnovna ali pomanjkljiva. Končni izvoz ni vedno ustrezno nastavljen.

Nezadostno znanje – dijak ne zna uporabljati programa za obdelavo zvoka ali pa to počne nepravilno in brez razumevanja osnovnih postopkov. Ne zna sinhronizirati zvoka z videom, zvočna podoba je nepovezana, zmedenega nivoja in brez smiselne rabe zvočnih učinkov. Končni izdelek ni primeren za predstavitev ali pa sploh ni oddan.



POSEBNE AVDIOVIZUALNE TEHNIKE IN ELEMENTI

IZBIRNO

OPIS TEME

Posebne avdiovizualne tehnike in elementi je praktična delavnica, ki se osredotoča na posebne vidike obdelave filmske slike in na animiranje. Spekter področij, ki jih delavnica lahko pokriva, je zelo širok. Dijaki lahko v okviru delavnice spoznajo in raziskujejo posebne učinke, grafično oblikovanje in animiranje filmskih špic, animacijo, virtualno resničnost ali video v prostoru.

Delavnica v prvi fazi omogoča usvajanje osnovnih tehnik obdelave slike in/ali animiranja, nato pa se v drugi fazi podrobneje posveča izbrani tehniki in izbranemu izdelku. Nadgrajuje specifična znanja, pridobljena znotraj drugih filmskih predmetov in delavnic, kot so znanje uporabe ročnih nastavitev fotoaparata, montažne tehnike, poznavanje filmskega jezika ipd.

Namenjena je predvsem **podpori ustvarjanja vizualne podobe filmskih izdelkov** in se na ta način vsebinsko in praktično povezuje z drugimi predmeti. V okviru pouka dijaki tako lahko izdelajo animacijo ali posebne učinke za film, ki ga sicer razvijajo v okviru delavnice Snemanje in montaža, izdelajo vizualno kompleksno oblikovano in animirano filmsko špico ali naredijo povsem samostojen izdelek, kot je na primer kratka animacija, eksperimentalni film, izsek virtualne resničnosti ali video za gledališki ali filmski prostor.

Čeprav je poudarek na obdelavi slike, animiranju in snemanju, ki se prilagaja posebnim učinkom (npr. snemanje na zeleni podlagi, t. i. green screen), so pridobljena znanja in sposobnosti koristni tudi pri snemanju filmov in načrtovanju samostojne avdiovizualne produkcije nasploh. Raziskovanje različnih možnosti obdelave filmske slike, animiranja, različnih postavitve videa v prostoru se lahko izvaja le kot poizkusne vaje ali eksperimentiranje, vsaj ena vaja pa naj bo dolgoročneje zasnovana in bo predstavljala končni izdelek.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Posebne avdiovizualne tehnike in elementi (PATE) se najpogosteje povezujejo z delavnico Snemanje in montaža, možna pa je tudi povezava z drugimi predmeti in delavnicami, kot so: Filmsko ustvarjanje, Scenarij in režija, Igra pred kamero in Filmski zvok. Dijaki pri tem usvojijo osnove izbranega vizualnega vidika filma, naj bodo to posebni učinki, animacija, virtualna resničnost ali video za gledališki ali galerijski prostor. Ob praktičnem delu raziskujejo različne ustvarjalne pristope v prej navedenih medijih in poglobljajo svoje znanje o različnih vizualnih vidikih filma.

Kot že rečeno, se delavnica Posebne avdiovizualne tehnike in elementi najpogostejše in najenostavnejše povezuje z delavnico Snemanje in montaža. V sodelovanju z učiteljem in delom v tej delavnici se lahko zasnuje načrt za izdelavo prizora s posebnim učinkom, ki je potreben v filmu, ki ga dijaki snemajo in montirajo pri tej delavnici. V okviru takega sodelovanja se na primer lahko snema prizor na zelenem ozadju (angl. green screen), pripravijo se posebni učinki za fantastično scenografijo, izdelava kratek animirani prizor, ki bo del končnega filma, ali se izdelava vizualno kompleksna prijavna ali odjavna špica ipd.

Sodelovanje je možno tudi s predmetom filmsko ustvarjanje. Tu je najbolj smiselno sodelovanje v okviru tem postprodukcije in spoznavanja zvrsti eksperimentalnega filma, saj lahko teoretično znanje, pridobljeno znotraj filmskega ustvarjanja, nadgradimo s praktičnimi vajami v okviru delavnice PATE. Sodelovanje z delavnico Scenarij in režija ter z delavnico Igra pred kamero je najbolj smiselno ob načrtovanju prizorov s posebnimi učinki, ki vsebujejo igralca. Primer takih prizorov sta na primer prizor lika, ki se pogovarja sam s sabo, in prizor pogovora lika s fantastičnim bitjem. V okviru delavnice Scenarij in režija se ob upoštevanju specifik dela s posebnimi učinki lahko prizor scenaristično izpili in režijsko načrtuje snemanje, v okviru delavnice Igra pred kamero se igralci lahko pripravijo na posebno specifično igranje, ko si moraš kot soigralca predstavljati sebe ali fantastični lik; znotraj delavnice PATE pa se dijaki posvetijo posebnim tehničnim vidikom snemanja in obdelave slike (keying, maping) ali izdelavi in animiranju fantastičnega bitja. Sodelovanje z delavnico Filmski zvok je možno predvsem za končne izdelke, ki močno temeljijo na zvoku ali glasbi. V okviru takega sodelovanja lahko na primer nastane animirani glasbeni video ali glasbeni video z mnogimi posebnimi učinki.

Če nobeno od zgoraj navedenih sodelovanj ni mogoče ali smiselno lahko znotraj delavnice Posebne avdiovizualne tehnike in elementi nastanejo tudi samostojni končni izdelki, kot so kratka animacija, kratek prizor s posebnimi učinki, kratki eksperimentalni film ali kratko avdiovizualno delo virtualne resničnosti. V posebnih primerih je možno tudi sodelovanje z gledališko smerjo, pri čemer so končni izdelki podobni, kot jih navajamo zgoraj, le da so prilagojeni za gledališče.

Predlagamo, da se proces dela pri delavnici zasnuje v dveh fazah.

V prvi fazi (na primer prvih 50 % ur) dijaki skozi različne kratke praktične vaje spoznavajo in raziskujejo posamezne izbrane tehnike (npr. posebne učinke in animacijo), v drugi fazi pa se osredotočijo zgolj na uporabo ene tehnike in dokončanje enega končnega izdelka samostojno ali v skupini. Priporoča se raziskovanje ene, dveh do največ treh tehnik, odvisno od tega, kakšne so zahteve projekta, razpoložljiva tehnologija in znanja učitelja ali želje dijakov.

Medtem ko v prvi fazi dijaki spoznavajo opremo in tehniko raziskujejo skozi preprostejše vaje, naj v drugi fazi dijaki samostojno, v parih ali skupini iščejo tudi kompleksnejše vizualne rešitve. Učitelj najprej aktivno usmerja dijake in jih dosledno opozarja na morebitne pomanjkljivosti, nato kot mentor spremlja delovni proces nastanka vedno kompleksnejših izdelkov, pri čemer naj le-ti ob razvijanju izdelka upoštevajo tudi vsebinsko plat le-tega. Učitelj naj dijake vodi tudi skozi razmišljanje o povezavi med estetskim pristopom, vsebino in zvrstjo ali žanrom izdelkov, ki jih ustvarjajo. Večino časa naj dijak posveti praktičnemu delu, pri čemer naj ima samo montiranje, obdelava slike ali animiranje največji poudarek, tako da dijaki dobijo čim več praktičnih izkušenj.

Zelo se spodbuja delo v skupini, saj delo s posebnimi učinki in animacija zahtevata precej časa, angažmaja in vztrajnosti.

Dijaki naj ob zaključku procesa analizirajo zaključni izdelek in predstavijo potek svojega razmišljanja in raziskovanja, ki so ga prehodili skozi celoten proces dela.

Zaradi lažjega povezovanja delavnice z delavnico Snemanje in montaža (SIM) je smiselno delavnico Posebne avdiovizualne tehnike in elementi (PAT) izvajati v drugi polovici leta. Pouk sklopa Posebne avdiovizualne tehnike in elementi naj poteka v strnjenem sklopu po več (najmanj dveh) šolskih ur skupaj. Delo lahko poteka tudi strnjeno v večjih časovnih sklopih (popoldanske ali celodnevne dejavnosti).

CILJI

Dijak:

I: *spoznava programsko opremo in programska orodja za posebne učinke in/ali 2D računalniško animacijo, ter razvija spretnosti uporabe programske opreme in grafične tablice, pri čemer pazi na organiziranost in urejenost pri shranjevanju in obdelovanju podatkov;*

SC (4.1.3.1)

I: *spoznava in raziskuje programsko opremo in programska orodja za 3D računalniško animacijo in/ali za oblikovanje virtualne realnosti;*

SC (4.1.3.1 | 4.2.4.1)

I: *praktično spoznava in preizkuša računalniška orodja za montažo slike in zvoka v živo;*

I: *raziskuje posebnosti priprave videa za določen uprizoritveni oziroma prostorski kontekst (gledališče, galerija, javni prostor ipd.);*

SC (4.5.3.1 | 4.2.4.1)

O: *ob snovanju in ustvarjanju končnega izdelka v izbranem mediju radovedno preizkuša mnogovrstne pristope k reševanju problemov, raziskuje umetniške jezike, spoznava ustvarjalne postopke, razvija ustvarjalno mišljenje in domišljijo ter aktivno in angažirano sodeluje z drugimi;*

SC (1.3.3.1 | 2.4.2.1)

O: *ob ustvarjanju končnega izdelka v izbranem mediju se privaja sprotnemu prilagajanju nepredvidenim težavam in spremembam;*

SC (5.3.2.2)

O: *s praktičnim delom v delavnici spodbuja sodelovanje v parih ali skupini in goji čut za odgovornost, enakopravnost in sočutje, ob tem pa razvija tudi individualne sposobnosti, kot so razvijanje čuta za estetiko, samoiniciativnost, organiziranost in vztrajnost, ki so pomembne za doseganje osebnih ciljev in ciljev skupine.*

SC (1.2.3.1 | 2.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » ob predloženi praktični vaji pokaže osnovne funkcije računalniškega programa za ustvarjanje posebnih učinkov in/ali 2D računalniške animacije;
- » ob predloženi praktični vaji pokaže osnovne funkcije računalniškega programa za ustvarjanje 3D računalniške animacije ali virtualne realnosti;
- » ob predloženi praktični vaji pokaže osnovne funkcije računalniškega programa za montažo slike v živo z enokanalno ali večkanalno projekcijo;
- » na primeru izdelane praktične vaje utemelji, kako je pri procesu dela upošteval prostorski kontekst (gledališče, galerija, javni prostor ipd.), v katerega je vključil video;
- » pokaže primer praktične vaje v izbranem mediju, pojasni postopke, ki jih je izvedel, in razloži, kako je nalogo ustvarjalno nadgradil;
- » samostojno ali v skupini izvede eno od naslednjih nalog v obliki končnega izdelka: oblikuje posebne učinke ali animacijo za filmski izdelek v nastajanju; oblikuje samostojni filmski izdelek; oblikuje samostojni izdelek virtualne realnosti ali oblikuje video izdelek za gledališko predstavo ali galerijski prostor;
- » pokaže vlogo in pomen izbranega vizualnega elementa filma, ki ga je v okviru delavnice razvijal, in predstavi potek lastnega kreativnega procesa pri ustvarjanju tega dela.

TERMINI

- animacija ◦ posebni učinki ◦ ključna poza ◦ 2D ◦ 3D ◦ sličica za sličico ◦ faza gibanja
- pričakovanje (angl. anticipation) ◦ tempiranje (angl. timing) ◦ vektorska/rastrska slika

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA SKUPINO CILJEV

V delavnici Posebne avdiovizualne tehnike in elementi naj učitelj spodbuja raziskovalni in eksperimentalni pristop k uporabi digitalnih orodij ter izpostavi razumevanje povezave med tehnologijo in umetniškim izrazom. Učenci naj ob praktičnih vajah spoznavajo osnovne funkcije programov za ustvarjanje posebnih učinkov, 2D- in 3D-animacij, montažo slike v živo ter uporabo virtualne realnosti. Učitelj naj postopoma uvaja naloge od enostavnih do kompleksnejših. Poudarek naj bo na samostojnem raziskovanju funkcij, reševanju konkretnih tehničnih izzivov in uporabi digitalnih orodij za izražanje lastne ustvarjalne ideje.

Za doseg ciljev se priporočata kombinacija praktičnega prikaza delovanja digitalnih orodij, individualnega dela in skupinskih projektov ter mentorjeva sprotna povratna informacija.

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Učitelj pri izvajanju pouka kontinuirano spremlja napredek dijaka pri ustvarjanju ter zagotavlja kakovostne in pravočasne povratne informacije. Skozi celoten ustvarjalni proces sistematično ugotavlja doseganje zastavljenih ciljev in na podlagi pridobljenih informacij sproti prilagaja svoje pedagoške pristope. Povratne informacije so usmerjene v spodbujanje dijakovega razvoja, samostojnosti in ustvarjalnega izražanja.

V nadaljevanju učitelj izpelje preverjanje dijakovega ustvarjanja. Priporočene oblike preverjanja vključujejo praktične vaje, izdelke ter demonstracijo pridobljenih veščin.

Preverjanju naj sledi ocenjevanje. Izbira načina ocenjevanja naj ustreza naravi dejavnosti in ciljem izobraževalnega procesa. Priporočamo, da se znanje v okviru delavnice Posebne avdiovizualne tehnike in elementi primarno izkazuje prek praktičnih vaj in praktičnih končnih izdelkov.

Praktične vaje so krajše in se lahko izvedejo v eni blok uri. Na primer dijaki v okviru spoznavanja osnov o animaciji ali posebnih učinkih izvedejo kratko praktično vajo v animiranju ali izdelavi posebnega učinka.

Končni izdelek je po drugi strani zahtevnejši, navadno ga izvedemo po obravnavanju večjega sklopa ciljev in vključuje več načrtovanja in ustvarjalnega razmisleka dijakov in kombiniranja več znanj in praktičnih izkušenj, ki so jih pridobili med poukom. Končni izdelek navadno nastane v sodelovanju z drugimi delavnicami ali tudi samostojno. Dijak na primer posname prizor na zelenem ozadju, ozadje zamenja ali doda druge posebne učinke in ta prizor vključi v končni film, ki nastane v okviru predmeta snemanje in montaža. Dijak lahko kot končni izdelek v manjši skupini izdelata tudi kratko animacijo, glasbeni video ipd. Več primerov je v didaktičnih priporočilih. Ob predložitvi praktičnih vaj in končnih izdelkov je zaželeno, da dijaki svoje izdelke tudi ustno zagovarjajo.

Dijak naj svoje znanje izkaže z vsaj eno krajšo praktično vajo in enim končnim izdelkom.

Dodatno je mogoče pridobiti oceno tudi z ustnim spraševanjem, pri čemer dijak pokaže splošno znanje o pomenu in nalogi posebnih avdiovizualnih tehnik in elementov v izdelovanju filmskega izdelka. Predlagamo ustno pojasnjevanje s hkratnim praktičnim prikazom uporabe montažnega programa ali programa za animiranje ali izdelavo posebnih učinkov.

OPISNI KRITERIJI

Primeri opisnih kriterijev, ki jih lahko v skladu z veljavno zakonodajo uporabimo pri ocenjevanju praktičnih vaj ali končnih izdelkov:

Pojasnilo: **Kakovostne prvine za področje filmskih vaj so:** dramaturška suverenost – tehnična dodelanost – suverena rabe tempiranja, elastičnosti, pričakovanja in zamujene akcije, lokov in drugih prvin animiranja; kompozicije, osvetlitve, rakurzov, objektivov in drugih elementov filmske fotografije – barvitost – strogost – sproščenost – ekspresivnost – realističnost – stiliziranost – natančnost – čustvenost – duhovitost – pripovednost – poetičnost – abstraktnost – simbolnost.

Odlično znanje – pri analizi in poznavanju pojmov je dijak sposoben sinteze in izvirne nadgradnje, ima dovolj prvin razpravljanja, primerjanja, utemeljevanja, vrednotenja, ki kaže na poglobljeno znanje. Pri izdelku je delo inovativno in dovolj dovršeno, kandidat izkazuje dobro obvladovanje filmskega jezika in poznavanje uporabe izraznih sredstev; kaže tendenco po avtorski izraznosti in ustvarjalno vizijo; delo je vsebinsko močno in intenzivno, vsebuje pomembne prvine kakovosti.

Prav dobro znanje – dijak je sposoben primerjave in sinteze s prvinami razpravljanja, primerjanja, utemeljevanja; izdelek izkazuje dobro obvladovanje tehnike in suvereno obvladovanje elementov filmskega jezika, ki jih zna uporabljati skladno z namenom; delo je inovativno in dodelano; vsebuje veliko prvin kakovosti.

Dobro znanje – dijak je pri analizi in poznavanju pojmov sposoben primerjati, vključuje prvine razpravljanja, refleksije, primerjanja, utemeljevanja in vrednotenja, izdelek je sorazmerno dodelan in inovativen; dijak izkazuje določeno usposobljenost in poznavanje tehničnih znanj; pokaže več prvin kakovosti.

Zadostno znanje – dijak pri analizi, opisovanju in razlagi pokaže zelo malo teoretičnega znanja in poznavanja pojmov, izdelek je nedomiseln, neprepričljiv; kandidat pokaže malo strokovnega znanja in spretnosti; izrazno je okoren, površen, nedodelan, z napakami; pokaže le nekaj prvin kakovosti.

Nezadostno znanje – dijak ne izkazuje poznavanja glavnih pojmov pri posamezni temi, pri prepoznavanju različnih specifik je nesuveren in jih s težavo opredeljuje; pri izdelkih je nedomiseln in neprepričljiv; kaže na veliko pomanjkanje strokovnega znanja in spretnosti; delo je brez ustvarjalne vizije in angažmaja, v njem je malo prvin kakovosti.



VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA

Splošno o filmu, filmska teorija

- » Giannetti, L. (2008). *Razumeti film* (11. izd.). Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Jovanović, J. (2008). *Uvod v filmsko mišljenje*. Ljubljana: UMco.
- » Kavčič, B., in Vrdlovec, Z. (1999). *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan.
- » Pelko, S. (2014). *Filmski pojmovnik za mlade*. Maribor: Aristej.

Scenarij in režija

- » Field, S. (2015). *Scenarij*. Ljubljana: UMco.
- » Howard, R., in Mabley, E. (2017). *Orodja scenaristike: Scenaristov vodič po tehnikah in elementih pisanja scenarija*. Ljubljana: AGRFT.
- » Marčetić, L., Luzar, M., Prosenc, S., Hočevar, M., Premrov, J., & Srebotnjak, M. (2023). *Scenaristični vodnik: Kako pravilno oblikovati scenarij ter sebi in filmski ekipi poenostaviti življenje* [Elektronska izdaja]. Ljubljana: Društvo slovenskih režiserjev in režiserk.
- » McKee, R. (2008). *Zgodba*. Ljubljana: UMco.
- » Proferes, N. (2005). *Film directing fundamentals*. Oxford: Focal Press.

Snemanje in montaža

- » Čok, R. (2014). *Kako ujeti gibljive podobe: Fotografija v filmu in videu; Filmska in videomontaža*. Ljubljana: UMco.
- » Figgis, M. (2008). *Kako narediti film z digitalno tehnologijo: Priročnik za filmske zanesenjake*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Grove, E. (2010). *130 projektov za uvod v snemanje filmov*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Villain, D. (2000). *Montaža*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- » Tarkovski, A. (1997). *Ujeti čas: razmišljanja o filmu*. EWO.

Igra pred kamero

- » Barr, T. (1997). *Acting for camera*. London: HarperCollins Publishers.
- » Manderino, N. (1985). *All about method acting*. Los Angeles: Manderino Books.
- » Merlin, J. (2001). *Auditioning*. New York: Vintage Books.
- » Trucker, P. (1993). *Secrets of screen acting*. London: Routledge.
- » Weston, J. (2021). *Directing actors*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- » Wooster, R., in Conway, P. (2020). *Screen acting skills*. London: Methuen Drama/Bloomsbury Publishing.

Filmski zvok

- » Reichenberg, M. (2015). *Poslušajmo filme: Filmska glasba skozi čas, ki se je prerasel*. Ljubljana: Samozaložba.
- » Rose, J. (2008). *Producing great sound for film and video*. Burlington, MA: Focal Press.
- » Senior, M. (2011). *Mixing secrets for the small studio*. Oxford, UK: Focal Press/Elsevier.
- » Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- » Viers, R. (2012). *The location sound bible: How to record professional dialog for film and TV*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Posebne avdiovizualne tehnike in elementi

- » Čok, R. (2014). *Kako ujeti gibljive podobe: Fotografija v filmu in videu; Filmska in videomontaža*. Ljubljana: UMco.
- » Čučkov, Z. (2007). *Osnove filmske in televizijske montaže*. Ljubljana: Radiotelevizija Slovenija.
- » Figgis, M. (2008). *Kako narediti film z digitalno tehnologijo: Priročnik za filmske zanesenjake*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Goetz, A. (2016). *Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
- » Grove, E. (2010). *130 projektov za uvod v snemanje filmov*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Pelko, S. (2014). *Filmski pojmovnik za mlade*. Maribor: Aristej.
- » Villain, D. (2000). *Montaža*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.

SCENARIJ IN REŽIJA

- » Field, S. (2015). *Scenarij*. Ljubljana: UMco.
- » Howard, R., in Mabley, E. (2017). *Orodja scenaristike: Scenaristov vodič po tehnikah in elementih pisanja scenarija*. Ljubljana: AGRFT.
- » Marčetić, L., Luzar, M., Prosenc, S., Hočevár, M., Premrov, J., & Srebotnjak, M. (2023). *Scenaristični vodnik: Kako pravilno oblikovati scenarij ter sebi in filmski ekipi poenostaviti življenje* [Elektronska izdaja]. Ljubljana: Društvo slovenskih režiserjev in režiserk.
- » McKee, R. (2008). *Zgodba*. Ljubljana: UMco.
- » Proferes, N. (2005). *Film directing fundamentals*. Oxford: Focal Press.

SNEMANJE IN MONTAŽA

- » Čok, R. (2014). *Kako ujeti gibljive podobe: Fotografija v filmu in videu; Filmska in videomontaža*. Ljubljana: UMco.
- » Figgis, M. (2008). *Kako narediti film z digitalno tehnologijo: Priročnik za filmske zanesenjake*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Grove, E. (2010). *130 projektov za uvod v snemanje filmov*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Villain, D. (2000). *Montaža*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- » Tarkovski, A. (1997). *Ujeti čas: razmišljanja o filmu*. EWO.

IGRA PRED KAMERO

- » Barr, T. (1997). *Acting for camera*. London: HarperCollins Publishers.
- » Manderino, N. (1985). *All about method acting*. Los Angeles: Manderino Books.
- » Merlin, J. (2001). *Auditioning*. New York: Vintage Books.
- » Trucker, P. (1993). *Secrets of screen acting*. London: Routledge.
- » Weston, J. (2021). *Directing actors*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- » Wooster, R., in Conway, P. (2020). *Screen acting skills*. London: Methuen Drama/Bloomsbury Publishing.

FILMSKI ZVOK

- » Reichenberg, M. (2015). *Poslušajmo filme: Filmska glasba skozi čas, ki se je prerasel*. Ljubljana: Samozaložba.
- » Rose, J. (2008). *Producing great sound for film and video*. Burlington, MA: Focal Press.
- Senior, M. (2011). *Mixing secrets for the small studio*. Oxford, UK: Focal Press/Elsevier.
- » Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- » Viers, R. (2012). *The location sound bible: How to record professional dialog for film and TV*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

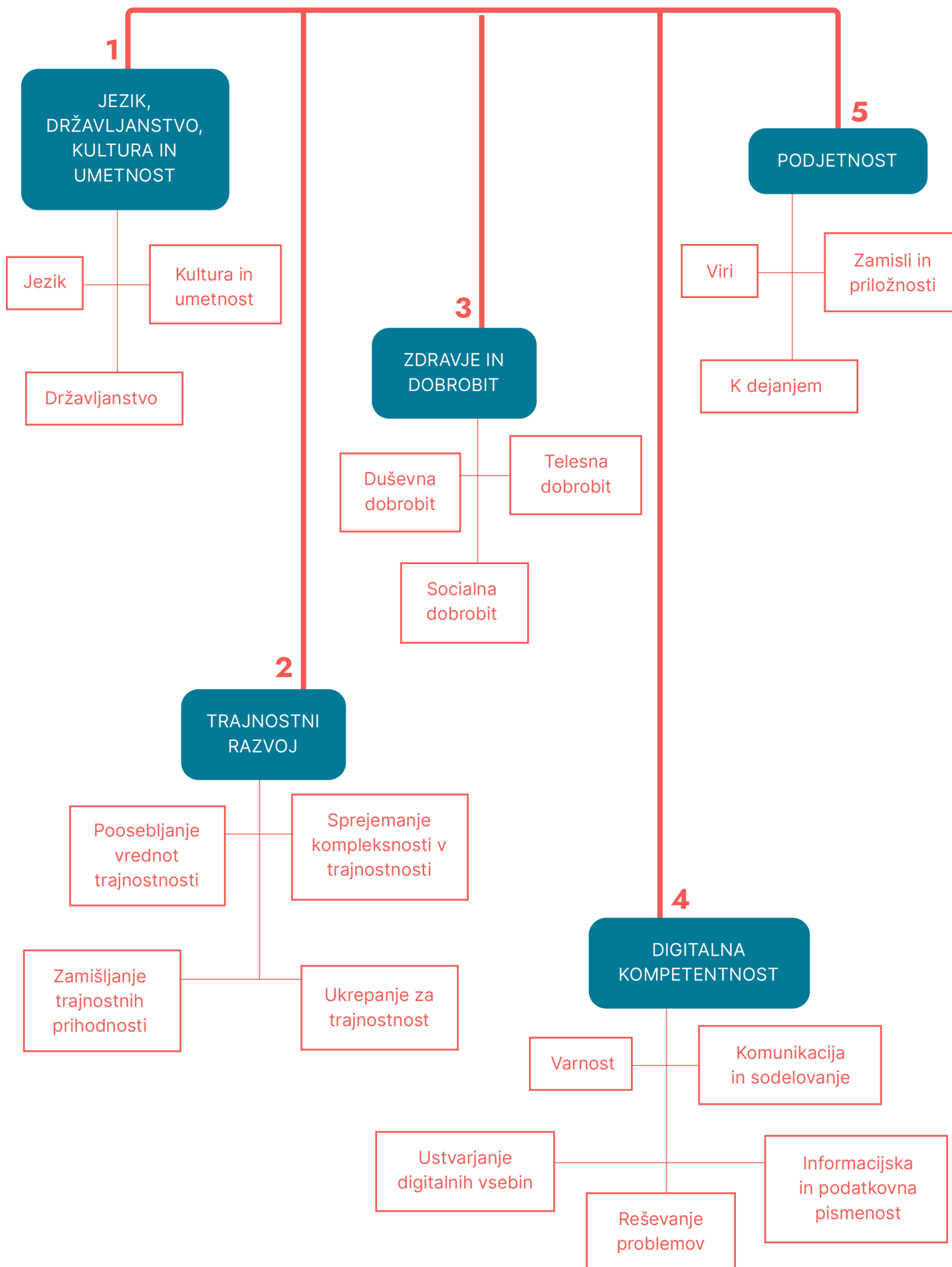
POSEBNE AVDIOVIZUALNE TEHNIKE IN ELEMENTI

- » Čok, R. (2014). *Kako ujeti gibljive podobe: Fotografija v filmu in videu; Filmska in videomontaža*. Ljubljana: UMco.
- » Čučkov, Z. (2007). *Osnove filmske in televizijske montaže*. Ljubljana: Radiotelevizija Slovenija.
- » Figgis, M. (2008). *Kako narediti film z digitalno tehnologijo: Priročnik za filmske zanesenjake*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Goetz, A. (2016). *Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
- » Grove, E. (2010). *130 projektov za uvod v snemanje filmov*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Pelko, S. (2014). *Filmski pojmovnik za mlade*. Maribor: Aristej.
- » Villain, D. (2000). *Montaža*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.

PRILOGE



KLJUČNI CILJI PO PODROČJIH SKUPNIH CILJEV



1 /// JEZIK, DRŽAVLJANSTVO, KULTURA IN UMETNOST



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

1.1 JEZIK

1.1.1 Strokovna besedila	1.1.1.1 Pri posameznih predmetih razvija zmožnost izražanja v različnih besedilnih vrstah (referat, plakat, povzetek, opis, pogovor itd.).
1.1.2 Strokovni jezik	1.1.2.1 Se zaveda, da je učenje vsebine posameznega predmeta hkrati tudi spoznavanje njegove strokovne terminologije; torej učenje jezika na ravni poimenovanj za posamezne pojme in na ravni logičnih povezav. 1.1.2.2 Se izraža z ustrezno terminologijo predmeta in skrbi za ustrezno govorno ter pisno raven svojega strokovnega jezika.
1.1.3 Univerzalni opis jezika kot sistema	(pri vseh predmetih:) 1.1.3.1 Se zaveda podobnosti ter razlik med jeziki in je na to pozoren tudi pri uporabi gradiv v tujih jezikih, pri uporabi prevajalnikov, velikih jezikovnih modelov, avtomatsko prevedenih spletnih strani itd. (pri vseh jezikovnih predmetih:) 1.1.3.2 Se zaveda, da različne jezike lahko opisujemo na podoben način; pri pouku tujih jezikov zato uporablja znanje, pridobljeno pri pouku učnega jezika, in obratno: zna primerjati jezike, ki se jih uči, in razpozna podobnosti ter razlike med njimi.
1.1.4 Razumevanje pomena branja	1.1.4.1 Pri vseh predmetih redno bere, izbira raznolika bralna gradiva, jih razume, poglobljeno analizira in kritično vrednoti.
1.1.5 Jezik in nenasilna komunikacija	1.1.5.1 Razvija lastne sporazumevalne zmožnosti skozi nenasilno komunikacijo.

1.2 DRŽAVLJANSTVO

1.2.1 Poznavanje in privzemanje človekovih pravic ter dolžnosti kot temeljnih vrednot in osnov državljanske etike	1.2.1.1 Pozna, razume in sprejema človekove pravice kot skupni evropski in ustavno določeni okvir skupnih vrednot ter etike. 1.2.1.2 Razume, da so človekove pravice univerzalne in nepogojene, da uveljavljajo vrednote svobode in enakosti. 1.2.1.3 Razume in sprejema, da je obstoj pravic pogojen s spoštovanjem individualne dolžnosti do enake pravice drugega. 1.2.1.4 Razume in sprejema, da je dolžnost do enake pravice drugega dolžnost zaradi dolžnosti (ne le pravica zaradi individualnega interesa). 1.2.1.5 Razume in sprejema človekove pravice in dolžnosti kot osnovno, vsem državljanom skupno etiko (moralo), ki uveljavlja vrednote spoštovanja človekovega dostojanstva, pravičnosti, resnice, zakona, lastnine, nediskriminacije in strpnosti.
1.2.2 Etična refleksija	1.2.2.1 Spozna, da obstajajo moralna vprašanja, pri katerih ni vnaprej danih od vseh sprejetih odgovorov. 1.2.2.2 Razvija občutljivost za moralna vprašanja ter sposobnost, da o njih razmišlja skupaj z drugimi.
1.2.3 Sodelovanje z drugimi v skupnosti in za skupnost	1.2.3.1 Z namenom uresničevanja skupnega dobrega sodeluje z drugimi ter podaja in uresničuje predloge, ki kakovostno spreminjajo skupnosti. 1.2.3.2 Prek lastnega delovanja ozavešča pomen skrbi za demokratično skupnost ter krepi zavedanje o pomenu pripadnosti skupnosti za lastnodobrobit in dobrobit drugih.
1.2.4 Aktivno državljanstvo in politična angažiranost	1.2.4.1 Ob zavedanju pozitivnega pomena politike kot skupnega reševanja izzivov in skrbi za dobrobit vseh, pa tudi iskanja kompromisov in preseganja konfliktov, pozna raznolike oblike demokratičnega političnega angažiranja in se vključuje v politične procese, ki vplivajo na življenja ljudi.
1.2.5 Znanje za kritično mišljenje, za aktivno državljansko držo	1.2.5.1 Uporabi znanja vsakega predmetnega področja za kritično in aktivno državljansko držo.

1.3 KULTURA IN UMETNOST

1.3.1 Sprejemanje, doživljanje in vrednotenje kulture in umetnosti	1.3.1.1 Intuitivno ali zavestno (individualno in v skupini) vzpostavlja odnos do kulture, umetnosti, umetniške izkušnje in procesov ustvarjanja ter ob tem prepozna lastna doživetja in se vživlja v izkušnjo drugega itd.).
1.3.2 Raziskovanje in spoznavanje kulture ter umetnosti	1.3.2.1 Raziskuje in spozna kulturo, umetnost, umetniške zvrsti ter njihova izrazna sredstva v zgodovinskem in kulturnem kontekstu.
1.3.3 Izražanje v umetnosti in z umetnostjo	1.3.3.1 Je radoveden in raziskuje materiale in umetniške jezike, se z njimi izraža, razvija domišljijo ter pogloblja in širi znanje tudi na neumetniških področjih.
1.3.4 Uživanje v ustvarjalnem procesu ter dosežkih kulture in umetnosti	1.3.4.1 Uživa v ustvarjalnosti, se veseli lastnih dosežkov in dosežkov drugih. 1.3.4.2 V varnem, odprtem in spodbudnem učnem okolju svobodno izraža želje in udejanja ustvarjalne ideje.
1.3.5 Živi kulturo in umetnost	1.3.5.1 Živi kulturo in umetnost kot vrednoto v domačem in šolskem okolju ter prispeva k razvoju šole kot kulturnega središča in njenemu povezovanju s kulturnim in z družbenim okoljem.

2 /// TRAJNOSTNI RAZVOJ



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

2.1 POOSEBLJANJE VREDNOT TRAJNOSTNOSTI

2.1.1 Vrednotenje trajnostnosti	2.1.1.1 Kritično oceni povezanost lastnih vrednot in vrednot družbe s trajnostnostjo glede na svoje trenutne zmožnosti ter družbeni položaj.
2.1.2 Podpiranje pravičnosti	2.1.2.1 Pri svojem delovanju upošteva etična načela pravičnosti, enakopravnosti ter sočutja.
2.1.3 Promoviranje narave	2.1.3.1 Odgovoren odnos do naravnih sistemov gradi na razumevanju njihove kompleksnosti in razmerij med naravnimi ter družbenimi sistemi.

2.2 SPREJEMANJE KOMPLEKSNOSTI V TRAJNOSTNOSTI

2.2.1 Sistemsko mišljenje	2.2.1.1 K izbranemu problemu pristopa celostno, pri čemer upošteva povezanost okoljskega, gospodarskega in družbenega vidika. 2.2.1.2 Presoja kratkoročne in dolgoročne vplive delovanja posameznika in družbenih skupin v družbi, družbe na lokalni, regionalni, nacionalni ter globalni ravni.
2.2.2 Kritično mišljenje	2.2.2.1 Kritično presoja informacije, poglede in potrebe o trajnostnem razvoju z vidika naravnega okolja, živih bitij in družbe, pri čemer upošteva različne poglede, pogoje z osebnim, socialnim in kulturnim ozadjem.
2.2.3 Formuliranje problema	2.2.3.1 Pri opredelitvi problema upošteva značilnosti problema – (ne)jasnost, (ne)opredeljenost, (ne)določljivost problema – in lastnosti reševanja – (ne)definirane, (ne)sistemske rešitve – ter vpletenost deležnikov.

2.3 ZAMIŠLJANJE TRAJNOSTNIH PRIHODNOSTI

2.3.1 Pismenost za prihodnost	2.3.1.1 Na podlagi znanja, znanstvenih dognanj in vrednot trajnostnosti razume ter vrednoti možne, verjetne in želene trajnostne prihodnosti (scenarije). 2.3.1.2 Presoja dejanja, ki so potrebna za doseganje želene trajnostne prihodnosti.
2.3.2 Prilagodljivost	2.3.2.1 V prizadevanju za trajnostno prihodnost tvega in se kljub negotovostim prilagaja ter sprejema trajnostne odločitve za svoja dejanja.
2.3.3 Raziskovalno mišljenje	2.3.3.1 Pri načrtovanju in reševanju kompleksnih problemov/-atik trajnostnosti uporablja in povezuje znanja in metode različnih znanstvenih disciplin ter predlaga ustvarjalne in inovativne ideje in rešitve.

2.4 UKREPANJE ZA TRAJNOSTNOST

2.4.1 Politična angažiranost	2.4.1.1 Ob upoštevanju demokratičnih načel kritično vrednoti politike z vidika trajnostnosti ter sodeluje pri oblikovanju trajnostnih politik in prakse na lokalni, regionalni, nacionalni ter globalni ravni.
2.4.2 Kolektivno ukrepanje	2.4.2.1 Pri prizadevanju in ukrepanju za trajnostnost upošteva demokratična načela in aktivno ter angažirano (konstruktivno) sodeluje z drugimi.
2.4.3 Individualna iniciativa	2.4.3.1 Se zaveda lastnega potenciala in odgovornosti za trajnostno delovanje in ukrepanje na individualni, kolektivni ter politični ravni.

3 /// ZDRAVJE IN DOBROBIT



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

3.1 DUŠEVNA DOBROBIT

3.1.1 Samozavedanje	3.1.1.1 Zaznava in prepoznavna lastno doživljanje (telesne občutke, čustva, misli, vrednote, potrebe, želje) ter lastno vedenje. 3.1.1.2 Skozi izkušnje razume povezanost različnih vidikov lastnega doživljanja (telesni občutki, čustva, misli, vrednote, potrebe, želje) v specifičnih situacijah (npr. ob doživljanju uspeha in neuspeha v učnih in socialnih situacijah).
3.1.2 Samouravnavanje	3.1.2.1 Uravnava lastno doživljanje in vedenje (npr. v stresnih učnih in socialnih situacijah). 3.1.2.2 Razvija samozaupanje in samospoštovanje. 3.1.2.3 Se učinkovito spoprijema z negotovostjo in kompleksnostjo. 3.1.2.4 Učinkovito upravlja, organizira čas učenja in prosti čas.
3.1.3 Postavljanje ciljev	3.1.3.1 Prepoznavna lastne interese, lastnosti, močna in šibka področja ter v skladu z njimi načrtuje kratkoročne in dolgoročne cilje (vezane na duševno, telesno, socialno in učno področje). 3.1.3.2 Spremlja doseganje in spreminjanje načrtovanih ciljev. 3.1.3.3 Razvija zavzetost in vztrajnost ter krepi zmožnosti odložitve nagrade.
3.1.4 Prožen način razmišljanja	3.1.4.1 Razvija osebno prožnost, razvojno miselno naravnost, radovednost, optimizem in ustvarjalnost. 3.1.4.2 Učinkovito se spoprijema s problemskimi situacijami, ki zahtevajo proaktivno miselno naravnost.
3.1.5 Odgovornost in avtonomija	3.1.5.1 Krepi odgovornost, avtonomijo in skrbi za osebno integriteto.

3.2 TELESNA DOBROBIT

3.2.1 Gibanje in sedenje	3.2.1.1 Razume pomen vsakodnevnega gibanja za zdravje in dobro počutje. 3.2.1.2 Razvija pozitiven odnos do gibanja. 3.2.1.3 Vključuje se v različne gibalne dejavnosti, tudi tiste, ki razbremenijo naporen vsakdan. 3.2.1.4 Razume škodljivosti dolgotrajnega sedenja, razvija navade za prekinitev in zmanjšanje sedenja.
3.2.2 Prehrana in prehranjevanje	3.2.2.1 Razume pomen uravnotežene prehrane. 3.2.2.2 Razvija navade zdravega prehranjevanja. 3.2.2.3 Oblikuje pozitiven odnos do hrane in prehranjevanja.
3.2.3 Sprostitev in počitek	3.2.3.1 Razume pomen počitka in sprostitve po miselnem ali telesnem naporu. 3.2.3.2 Spozna različne tehnike sproščanja in uporablja tiste, ki mu najbolj koristijo. 3.2.3.3 Razume pomen dobrih spalnih navad za učinkovito telesno in miselno delovanje ter ravnanje.
3.2.4 Varnost	3.2.4.1 Spozna različne zaščitne ukrepe za ohranjanje zdravja. 3.2.4.2 Ravna varno in odgovorno, pri čemer skrbi za ohranjanje zdravja sebe in drugih.
3.2.5 Preventiva pred različnimi oblikami zasvojenosti	3.2.5.1 Usvaja znanje o oblikah in stopnjah zasvojenosti ter o strategijah, kako se jim izogniti oz. jih preprečiti z zdravim življenjskim slogom.

3.3 SOCIALNA DOBROBIT

3.3.1 Socialno zavedanje in zavedanje raznolikosti	3.3.1.1 Ozavešča lastno doživljanje in vedenje v odnosih z drugimi. 3.3.1.2 Zaveda se in prepoznava raznolikosti v ožjem (oddelek, vrstniki, družina) in širšem okolju (šola, lokalna skupnost, družba).
3.3.2 Komunikacijske spretnosti	3.3.2.1 Razvija spretnosti aktivnega poslušanja, asertivne komunikacije, izražanja interesa in skrbi za druge.
3.3.3 Sodelovanje in reševanje konfliktov	3.3.3.1 Konstruktivno sodeluje v različnih vrstah odnosov na različnih področjih. 3.3.3.2 Krepi sodelovalne veščine, spretnosti vzpostavljanja in vzdrževanja kakovostnih odnosov v oddelku, družini, šoli, širši skupnosti, temelječih na spoštljivem in asertivnem komuniciranju ter enakopravnosti.
3.3.4 Empatija	3.3.4.1 Krepi zmožnosti razumevanja in prevzemanja perspektive drugega. 3.3.4.2 Prepoznavna meje med doživljanjem sebe in drugega. 3.3.4.3 Uravnava lastno vedenje v odnosih, upoštevajoč več perspektiv hkrati.
3.3.5 Prosocialno vedenje	3.3.5.1 Krepi prepoznavanje in zavedanje potrebe po nudenju pomoči drugim. 3.3.5.2 Prepoznavna lastne potrebe po pomoči in strategije iskanja pomoči. 3.3.5.3 Krepi družbeno odgovornost.

4 /// DIGITALNA KOMPETENTNOST



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

4.1 INFORMACIJSKA IN PODATKOVNA PISMENOST

4.1.1 Brskanje, iskanje in filtriranje podatkov, informacij ter digitalnih vsebin	4.1.1.1 Izraža informacijske potrebe, išče podatke, informacije in vsebine v digitalnih okoljih ter izboljšuje osebne strategije iskanja.
4.1.2 Vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin	4.1.2.1 Analizira, primerja in kritično vrednoti verodostojnost in zanesljivost podatkov, informacij in digitalnih vsebin.
4.1.3 Upravljanje podatkov, informacij in digitalnih vsebin	4.1.3.1 Podatke zbira, obdeluje, prikazuje in shranjuje na najustreznejša mesta (trdi disk, oblak, USB itd.), tako da jih zna kasneje tudi najti.

4.2 KOMUNIKACIJA IN SODELOVANJE

4.2.1 Interakcija z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.1.1 Sporazumeva se z uporabo različnih digitalnih tehnologij in razume ustrezna sredstva komunikacije v danih okoliščinah.
4.2.2 Deljenje z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.2.1 Deli podatke, informacije in digitalne vsebine z drugimi z uporabo ustreznih digitalnih tehnologij. Deluje v vlogi posrednika in je seznanjen s praksami navajanja virov ter avtorstva.
4.2.3 Državljijsko udejstvovanje z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.3.1 Išče in uporablja portale za udejstvovanje v družbi. Poišče skupine, ki zastopajo njegove interese, s pomočjo katerih lahko aktivno daje predloge za spremembe.
4.2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.4.1 Z digitalnimi orodji soustvarja skupno vsebino in se zavzema za krepitev sodelovanja med člani.
4.2.5 Spletni bonton	4.2.5.1 Pri uporabi digitalnih tehnologij in omrežij prilagaja svoje vedenje pričakovanjem ter pravilom, ki veljajo v določeni skupini.
4.2.6 Upravljanje digitalne identitete	4.2.6.1 Ustvari eno ali več digitalnih identitet in z njimi upravlja, skrbi za varovanje lastnega ugleda ter za ravnanje s podatki, ki nastanejo z uporabo številnih digitalnih orodij in storitev v različnih digitalnih okoljih.

4.3 USTVARJANJE DIGITALNIH VSEBIN

4.3.1 Razvoj digitalnih vsebin	4.3.1.1 Ustvarja in ureja digitalne vsebine v različnih formatih.
4.3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin	4.3.2.1 Digitalne vsebine obogati z dodajanjem slik, glasbe, videoposnetkov, vizualnih efektov idr.
4.3.3 Avtorske pravice in licence	4.3.3.1 Pozna licence in avtorske pravice. Spoštuje pravice avtorjev in jih ustrezno citira.
4.3.4 Programiranje	4.3.4.1 Zna ustvariti algoritem za rešitev enostavnega problema. Zna odpraviti preproste napake v programu.

4.4 VARNOST

4.4.1 Varovanje naprav	4.4.1.1 Deluje samozaščitno; svoje naprave zaščiti z ustreznimi gesli, programsko opremo in varnim ravnanjem, jih ne pušča brez nadzora v javnih prostorih idr.
4.4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti	4.4.2.1 Varuje osebne podatke in podatke drugih ter prepoznava zaupanja vredne ponudnike digitalnih storitev.
4.4.3 Varovanje zdravja in dobrobiti	4.4.3.1 Digitalno tehnologijo uporablja uravnoteženo, skrbi za dobro telesno in duševno dobrobit ter se izogiba negativnim vplivom digitalnih medijev.
4.4.4 Varovanje okolja	4.4.4.1 Zaveda se vplivov digitalnih tehnologij in njihove uporabe na okolje.

4.5 REŠEVANJE PROBLEMOV

4.5.1 Reševanje tehničnih težav	4.5.1.1 Prepozna tehnične težave pri delu z napravami ali digitalnimi okolji ter jih rešuje.
4.5.2 Prepoznavanje potreb in opredelitev tehnoloških odzivov	4.5.2.1 Prepoznava in ocenjuje potrebe, izbira ter uporablja digitalna orodja in jih prilagaja lastnim potrebam.
4.5.3 Ustvarjalna uporaba digitalne tehnologije	4.5.3.1 S pomočjo digitalne tehnologije ustvarja rešitve in novosti v postopkih ter izdelkih.
4.5.4 Prepoznavanje vrzeli v digitalnih kompetencah	4.5.4.1 Prepozna vrzeli v svojih digitalnih kompetencah, jih po potrebi izboljšuje in dopolnjuje ter pri tem podpira tudi druge.

**5.1 ZAMISLI IN PRILOŽNOSTI**

5.1.1 Odkrivanje priložnosti	5.1.1.1 Prepoznavava avtentične izzive kot priložnosti za ustvarjanje vrednost zase in za druge.
5.1.2 Ustvarjalnost in inovativnost	5.1.2.1 Pri reševanju izzivov na ustvarjalen način uporablja znanje in izkušnje za ustvarjanju boljših rešitev. 5.1.2.2 Pripravi nabor možnih rešitev izziva, pri čemer stremi k oblikovanju vrednosti za druge.
5.1.3 Vizija	5.1.3.1 Oblikuje vizijo prihodnosti, ki vključuje odgovore na vprašanja, kaj namerava početi v prihodnosti, kakšen želi postati in kakšno skupnost želi sooblikovati.
5.1.4 Vrednotenje zamisli	5.1.4.1 Vrednoti rešitve ob upoštevanju kriterijev po načelu ustvarjanja dobrobiti za druge in izbere ustrezno rešitev.
5.1.5 Etično in trajnostno razmišljanje	5.1.5.1 Prepozna in ovrednoti vpliv svojih odločitev ter ravnanj na skupnost in okolje.

5.2 VIRI

5.2.1 Samozavedanje in samoučinkovitost	5.2.1.1 Prepozna svoje želje, močna in šibka področja ter zaupa, da lahko pozitivno vpliva na ljudi in situacije.
5.2.2 Motiviranost in vztrajnost	5.2.2.1 Je pozitivno naravnani, samozavesten in osredotočen na proces reševanja izziva. 5.2.2.2 Vztraja pri opravljanju kompleksnejših nalog.
5.2.3 Vključevanje virov	5.2.3.1 Pridobi podatke in sredstva (materialna, nematerialna in digitalna), potrebne za prehod od zamisli k dejanjem, s katerimi odgovorno in učinkovito upravlja, pri čemer upošteva učinkovito izrabo lastnega časa in finančnih sredstev.
5.2.4 Vključevanje človeških virov	5.2.4.1 Spodbuja in motivira druge pri reševanju skupnih nalog. 5.2.4.2 Poišče ustrezno pomoč posameznika (npr. vrstnika, učitelja, strokovnjak itd.) ali strokovne skupnosti. 5.2.4.3 Razvije spretnosti za učinkovito komunikacijo, pogajanje, vodenje, ki so potrebne za doseganje rezultatov.
5.2.5 Finančna pismenost	5.2.5.1 V različnih življenjskih situacijah prepozna in rešuje finančne izzive (viri finančnih sredstev, skrb za denar, poslovanje npr. z banko, zavarovalnico ter drugimi finančnimi institucijami, ocena potrebnih sredstev, tveganj in odločitev o zadolževanju ter naložbi, varčevanju). 5.2.5.2 Sprejema odgovorne finančne odločitve za doseganje blaginje (osebne in za skupnost). 5.2.5.3 Pridobiva ustrezno znanje na področju finančne pismenosti za kakovostno vsakdanje in poklicno življenje.

5.3 K DEJANJEM

5.3.1 Prevzemanje pobude	5.3.1.1 Spodbuja in sodeluje pri reševanju izzivov, pri čemer prevzema individualno in skupinsko odgovornost.
5.3.2 Načrtovanje in upravljanje	5.3.2.1 V procesu reševanja problemov si zastavlja kratkoročne, srednjeročne in dolgoročne cilje, opredeli prednostne naloge in pripravi načrt. 5.3.2.2 Prilagaja se nepredvidenim spremembam.
5.3.3 Obvladovanje negotovosti, dvoumnosti in tveganja	5.3.3.1 Na nepredvidene situacije se odziva s pozitivno naravnanoostjo in ciljem, da jih uspešno razreši. 5.3.3.2 Pri odločitvah primerja in analizira različne informacije, da zmanjša negotovost, dvoumnost in tveganja.
5.3.4 Sodelovanje	5.3.4.1 Sodeluje z različnimi posamezniki ali skupinami. 5.3.4.2 Morebitne spore rešuje na konstruktiven način in po potrebi sklepa kompromise.
5.3.5 Izkusveno učenje	5.3.5.1 Z reševanjem izzivov pridobiva nove izkušnje in jih upošteva pri sprejemanju nadaljnjih odločitev. 5.3.5.2 Presoja uspešnost doseganja zastavljenih ciljev in pri tem prepozna priložnosti za nadaljnje učenje. 5.3.5.3 Prepozna priložnosti za aktivno uporabo pridobljenega znanja v novih situacijah. 5.3.5.4 Povratne informacije uporabi za nadaljnji razvoj podjetnostne kompetence.