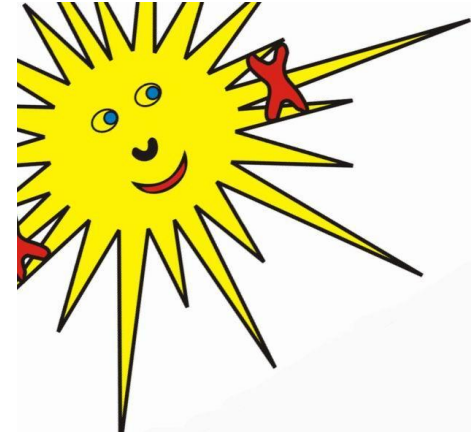




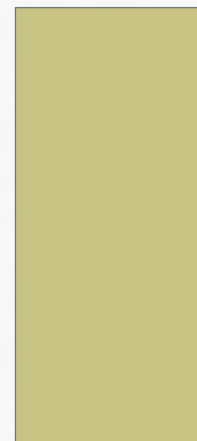
IZBIRNI PREDMETI

2025/26

MULTIMEDIJA

(8. razred)

OSNOVNA ŠOLA ŠMARJETA



MULTIMEDIJA

VSEBINA PREDMETA:

- **Uvod v multimedijo**

Spoznajo pojem multimedije ter različne vrste medijev: besedilo, slike, zvok, video in animacija..

- **Obdelava besedilnih vsebin**

Uporaba osnovnih in naprednejših funkcij za urejanje in oblikovanje besedila z namenom vključevanja v multimedijske projekte.

- **Digitalna obdelava slik**

Učenci se naučijo osnov grafične obdelave: spreminjanje velikosti, izrezovanje, uporaba filtrov, slojev in različnih orodij (npr. Canva, Photopea ali GIMP).

- **Zajem in obdelava zvoka**

Uporaba preprostih programov za snemanje in obdelavo zvoka (npr. Audacity): rezanje, mešanje, dodajanje efektov. Spoznajo osnovne zvočne formate in kodeke.

MULTIMEDIJA

VSEBINA predmeta:

- **Ustvarjanje in montaža videoposnetkov**

Načrtovanje kratkega videa (scenarij, snemalni načrt), snemanje in montaža s pomočjo enostavnih programov (npr. Clipchamp, WeVideo, Shotcut). Dodajanje podnapisov, glasbe in prehodov.

- **Animacija in gibanje slik**

Uporaba osnovnih tehnik za ustvarjanje preprostih animacij (npr. s programi Piskel, Wick Editor ali Powtoon). Razumevanje gibanja, časovnice in sličic.

- **Sestavljanje multimedijskega izdelka**

Povezovanje različnih elementov (slike, besedilo, zvok, video) v zaključeno celoto – predstavitev, plakat, videoposnetek, digitalna zgodba ali preprosta spletna stran.

- **Varnost in avtorske pravice**

Ozaveščanje o varni uporabi medijev, odgovorni rabi interneta in spoštovanju avtorskih pravic pri uporabi multimedijskih vsebin.

MULTIMEDIJA

CILJI PREDMETA:

- spozna pomen in uporabo multimedijских vsebin v sodobni družbi;
- razvija osnovne spretnosti pri delu z različnimi mediji (besedilo, slika, zvok, video, animacija);
- zna uporabiti ustrezna programska orodja za zajem, obdelavo in kombiniranje različnih multimedijских vsebin;
- zna načrtovati in izvesti preproste multimedijские projekte samostojno ali v skupini;
- spoštuje pravila varne in odgovorne rabe IKT ter upošteva avtorske in etične vidike uporabe digitalnih vsebin;
- zna predstaviti svoj multimedijский izdelek in o njem reflektirati.

MULTIMEDIJA

POTEK DELA:

- Uvod v predmet: spoznavanje osnovnih pojmov, pregled ciljev in predstavitev primerov multimedijskih izdelkov.
- Učenje uporabe različnih orodij za zajem in obdelavo besedila, slik, zvoka, videa in animacij s pomočjo enostavnih brezplačnih programov.
- Praktično delo po postajah ali v skupinah: učenci preizkušajo posamezne medije in ustvarjajo kratke izdelke.
- Razvijanje projektnega pristopa: načrtovanje, zbiranje gradiva in priprava lastnega multimedijskega izdelka.
- Sodelovalno delo in izmenjava idej: predstavitve vmesnih rezultatov, sodelovanje pri evalvaciji in izboljševanju izdelkov.
- Zaključek: predstavitev končnih izdelkov, samoevalvacija, skupna refleksija in pogovor o pridobljenem znanju ter izkušnjah.

MULTIMEDIJA

INTERAKTIVNA PODPORA OZ. POVEZAVA Z IKT

- Uporaba spletnih orodij za ustvarjanje in urejanje multimedijskih vsebin (npr. Canva, WeVideo, Animaker) za spodbujanje ustvarjalnosti in samostojnosti.
- Sodelovalno delo v spletnih okoljih (npr. Google Drive), kjer učenci skupaj načrtujejo in izdelujejo projekte v realnem času.
- Vključevanje interaktivnih učnih vsebin, kvizov in učnih iger (npr. Kahoot, Quizizz, Genially) za ponavljanje in utrjevanje znanja na zanimiv način.
- Raba mobilnih naprav in aplikacij za zajem fotografij, snemanje videa ali ustvarjanje animacij, kar učencem omogoča učenje tudi izven razreda.
- Razvijanje digitalne pismenosti in kritičnega mišljenja pri iskanju, presoji in uporabi multimedijskih vsebin iz spleta.
- Spodbujanje refleksije in evalvacije z uporabo digitalnih orodij za povratno informacijo (npr. Padlet, Mentimeter, Forms).

MULTIMEDIJA

OCENJEVANJE (učenci pridobijo 3 ocene)

- **Sprotno ocenjevanje praktičnih nalog**

Učenci redno oddajajo krajše izdelke (npr. obdelana slika, kratek zvočni posnetek, animacija ipd.), ki jih učitelj oceni glede na tehnično izvedbo, ustvarjalnost in upoštevanje navodil.

- **Projektno delo / večji izdelek**

Učenci samostojno ali v skupini načrtujejo in izdelajo zaključni multimedijiški izdelek (npr. predstavitev, video, digitalna zgodba). Ocenjuje se vsebina, tehnična dovršenost, uporaba različnih medijev ter predstavitev izdelka.

- **Sodelovanje pri pouku**

Upošteva se aktivnost učenca, sodelovanje v skupinskem delu, pripravljenost za pomoč in samostojno delo.

- **Ustna ali pisna refleksija**

Učenci podajo razmislek o svojem delu, orodjih, ki so jih uporabljali, težavah, s katerimi so se srečali, in svojem napredku.

- **Uporaba digitalnih kvizov ali vprašalnikov**

Občasno se znanje preveri s pomočjo interaktivnih orodij (npr. Forms, Kahoot) – preverjanje razumevanja pojmov in orodij, ki jih uporabljajo pri predmetu.