

OBRAZEC ZA PRIPRAVO PROGRAMA USPOSABLJANJA

I. Osnovni podatki o programu

NASLOV PROGRAMA:	ANIMIRANI FILM V VRTCU
Program v pristopu: (ustrezno izbršite oz. ohranite)	Pristop 1
Raven izobraževanja (razvojne skupine izberejo izmed ponujenimi, lahko jih izberejo tudi več)	- predšolska vzgoja
Ključne besede	- digitalizacija
Izvajalec programa	Organizacija, ki program izvaja: DRUŠTVO ZA IZVAJANJE FILMSKE VZGOJE SLON Trg Prekomorskih brigad 1 1000 Ljubljana
Podatki o koordinatorju programa	Ime in priimek: ROMANA EPIH Telefon: 041 832 812 E-pošta: romana.epih@vrtec-medvode.si
Podatki o predavateljih	Navede se: - število predavateljev 6 predavateljev - njihova imena, znanstveni naslovi (mag., dr.) oz. strokovni naslovi (npr. univ. dipl. ped., mag. prof., ipd.), nazivi (npr. asistent, strokovni delavec svetovalec, strokovni delavec mentor, strokovni delavec drugi, docent, izredni profesor, ipd.) - njihova delovna doba - število ur, ki jih bodo izvedli v programu - njihove strokovne ali znanstvene reference Filmski pedagogi društva Slon: Jelena Dragutinović, univzitetna diplomirana filozofinja, Samozaposlena v kulturi, filmska pedagoginja Delovna doba: 4 leta Jelena Dragutinović je diplomirala na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani z diplomskim delom <i>Fantazija med psihologijo in pravljico</i> . Diplomsko delo je obravnavalo pojem fantazije pri psihoanalizi, analizo pravljic ter način kako pravljice v določeni starosti nagovarjajo otrokovo nezavedno. Kot mentorica ustvarjalnih delavnic za otroke je prvič začela delati pri

Društvo Ateje 2050 leta 2005, kjer je do leta 2012 vodila *Malo kreativno šolo*, namenjeno ustvarjalnim programom za otroke in mlade. Leta 2010 se je pridružila mentorski ekipi *Zavoda Sezam*, kjer je izvajala delavnice za najmlajše, bila vodja interaktivnega projekta reciklažnih iger na *Luninem festivalu* ter mednarodnega prostovoljnega tabora. V letih 2013/14 je v *KUD Mreža* koordinirala dejavnosti za otroke, reciklažne delavnice in počitniška varstva, Poletne Kreativnosti. Od leta 2011 je z *Kulturno umetniškim društvom Plac* oblikovala in koordinirala program delavnic za vse generacije na festivalu *Teden kulture na Placu*, kjer je tudi izvajala delavnice za najmlajše. Leta 2014 se je pridružila mentorjem *Vzgojno-izobraževalnega programa animiranega filma Slon*, ki ga je takrat vodila Andreja Goetz in je deloval pod okriljem *Društva za oživljanje zgodbe 2 koluta*. Leta 2016 se je oblikoval v samostojno *Društvo za izvajanje filmske vzgoje Slon*. Leta 2017 je prevzela vodenje socialnih omrežij in aktivnejšo vlogo v društvu, pomagala je oblikovati *program Slon na Mednarodnem festivalu animiranega filma Animateka* in mentorirala otroško žirijo festivala. Leta 2019 je prevzela koordinacijo delavnic in vodenje projektov izobraževalnega programa *Društva Slon*. V okviru programa si prizadeva za širjenje filmske kulture na področju animiranega filma med otroki, mladimi, strokovnimi delavci in splošno javnostjo. V svojem delu se povezuje z različnimi društvi, zavodi, festivali in drugimi kulturnimi organizacijami. Od leta 2020 deluje tudi kot selektorica animiranih filmov iz celega sveta za *otroški tekmovalni program Slon festivala Animateka*, leta 2022 se je priključila koordinaciji družinskega in šolskega filmskega programa. Leta 2021 je prevzela vodenje in koordinacijo projekta izobraževanja za pedagoge, *ABC animiranega filma*, ki deluje pod okriljem *Art kino mreže Slovenija*. Letos je postala del selekcije za *otroški festival ZOOM*, ki ga organizira *Pionirski dom*, ter *Stop Trik festivala*, ki ga organizira *Pekarna magdalenske mreže* v Mariboru..

Petra Gajžler, diplomirana kulturologinja
Samozaposlena v kulturi, filmska pedagoginja
Delovna doba 8,5 let

Petra Gajžler je izkušena predavateljica, aktivna ustvarjalica in koordinatorica programa Slon, deluje v delovnih skupinah Ministrstva za kulturo, pripravlja pedagoška gradiva, piše filmsko kritiko. Objavljenih je več medijskih intervjujev, prispevkov in zgodb njenega dela in udejstvovanja.

Gašper Markun, univ. dipl. socialni delavec
Samozaposlen v kulturi (igralec, režiser in filmski pedagog)
Delovna doba: 2 leti

Njegove izkušnje s področja ukvarjanja s filmom so različne vloge v filmih, statiranje, sinhronizacija in reklame.

Lene Lekše, magistrica kiparstva
Samozaposlena v kulturi, kiparka
Delovna doba: 3 leta

Lene Lekše (1995) je leta 2021 magistrirala na oddelku za kiparstvo na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje (ALUO) v Ljubljani. Je prejemnica Nagrade skupine OHO in dveh študentskih nagrad ALUO. Sodelovala je na več skupinskih razstavah, med drugim v Vent Space (Talin, 2020), Likely to happen (Beograd, 2022), Galeriji Škuc (Ljubljana, 2019) in Centru Esseker (Osijek, 2017), na festivalu Curated by v Galeriji Krobath (Dunaj, 2022) in v okviru Svetlobne gverile (Ljubljana, 2023). Njeno delo je bilo leta 2019 uvrščeno na 9. trienale sodobne umetnosti U3, *Živo in mrtvo*, v Moderni galeriji v Ljubljani. Samostojno se je predstavila v Galeriji DobraVaga (Ljubljana, 2019), Galeriji Alkatraz (Ljubljana,

2020) in Galeriji P74 (Ljubljana, 2022). Leta 2021 je prejela dvomesečno rezidenco za mlade umetnike na Residency Unlimited v New Yorku.

Poleg umetniške prakse se ukvarja tudi z vodenjem delavnic o sodobni umetnosti in izobraževalni programi iz področja filmske vzgoje za otroke in mlade. Od leta 2014 deluje kot mentorica na delavnicah animiranega filma pri društvu SLON. V okviru festivalov Animateka in Stopitlik asistira produkcijske delavnice. Leta 2023 je vodila likovni krožek na gimnaziji Poljane ter prevzela koordinacijo in mentorstvo pedagoških vsebin v Ljubljanski Mestni galeriji. V galeriji p74 od leta 2018 vodi program "parasitki" - pogovori in delavnice o sodobni umetnosti za vrste.

Janja Kosi, magistrica slikarstva

Samozaposlena v kulturi, slikarka

Delovna doba: 3 leta

Janja Kosi se aktivno in profesionalno ukvarja z ilustracijo in animacijo. Postavila je vrsto samostojnih in skupinskih razstav. Njena pedagoška dejavnost obsega:

- Ilustracije za učbenik in delovni zvezek za učenje slovenščine na avstrijskem koroškem namenjen učencem 1. razreda, Mohorjeva družba - projekt v delu.
- ZMEČKANO SRCE - slikanica, napisala Vesna Ina Črnko, Samozaložba.

ILUSTRACIJE ZA PEDAGOŠKI PROGRAM ZA MUZEJ NOVEJŠE ZGODOVINE SLOVENIJE.

- SCHERBAUMOVA OPICA, slikanica, Muzej narodne osvoboditve Maribor.

MAVRIČNA ČAROVNICA – KAKO JE ČAROVNIČKA DOBILA SVOJE IME, napisala Vesna Ina Črnko, ilustracije za otroško slikanico.

- MUZEJSKA POLETNA NOČ 2020, Kratka promocijska animacija.
- Vinjete za priročnik lahkoege branja za Zavod RISA (teme: zakon o osebni asistenci, zakon o socialni vključenosti).
- POLETNA MUZEJSKA NOČ 2019, kratka promocijska animacija.
- Vinjete za priročnik lahkega branja za Zavod RISA (tema: alkoholizem).
- VOJKO, kratka animacija, Animateka 2018, Ljubljana.
- COFFEE & TEETH, Ilustracije za promocijsko knjigo privatne zobne ordinacije Ustna medicina (sodelovanje z AV studio).
- Ilustracije za plakat za ozaveščanje ljudi o pljučni hipertenziji.
- Obrazstavne delavnice k razstavi OD... DO..., MGLC.
- **Društvo SLON**, mentorica pri izvajanju delavnica animiranega filma.

Pod mojim somentorstvom ustvarjeni filmi potujejo po svetovnih

festivalih otroškega filma kot so na primer: ChioIdren film festival Seattle ZDA; Fresh film festival - Limeric, Irska; Gold coast international film festival, ZDA; Dubrovnik film festival, Dubrovnik - Hrvaška in drugi. Nagrajeni filmi:

- Ptič, ki je sedel na vejo - Srebrna nagrada na festivalu KIDZCINEMA, Mumbai, Indija.
- Gospod Začetek, otvoritev otroškega programa na Animateki, Ljubljana.
- Čisto navadna in nič čarobna enciklopedija grmovja, 3. nagrada, Enimation, Maribor.
- Čisto navadna in nič čarobna enciklopedija grmovja, Posebna omemba žirije za doprinos društva Slon h otroški produkciji, festival Kidikem, Beograd, Srbija.

Andreja Goetz, univerzitetna diplomirana grafična oblikovalka
Samozaposlena v kulturi, filmska pedagoginja

Delovna doba: 10 let

Kot mentorica animiranega filma se je leta 2009 pridružila Vzgojno izobraževalnemu programu animiranega filma Slon, danes Društvo Slon v katerem poleg mentorskega dela skrbi za oblikovanje programa. Pri svojem delu se trudi otrokom in mladim približati animirani film in jih navdušiti nad lastnim ustvarjanjem. Poleg mentorskega dela izvaja tudi pedagoško vodene pogovore ob filmih in izvaja izobraževanja za pedagoge. Pri aktivnostih se povezuje z različnimi vzgojno-izobraževalnimi zavodi ter kulturnimi in mladinskimi organizacijami po vsej Sloveniji (Kinodvor, Kulturni dom Franca Bernika Domžale, Pionirski dom, Moderna galerija, Javni sklad za kulturne dejavnosti, Muzej in galerije mesta Ljubljana, Muzej novejšje zgodovine, Mednarodni grafični likovni center, Zavod za slepe in slabovidne, Zavod mladi zmaji, Mladinski center Žalec, ...).

Leta 2014 je bila zaposlena kot koordinatorka in mentorica za področje animiranega filma v nacionalnem projektu Art kino mreže Slovenije (Nacionalni filmsko-vzgojni program animiranega filma 2014/2015) v katerem je bila zadolžena za koordinacijo in izvedbo delavnic animiranega filma po vsej Sloveniji.

Leta 2016 je kot soavtorica sodelovala pri nastajanju prvega slovenskega priročnika za animirani film za vrtnice in osnovne šole *Animirajmo!*, izšel pri Zavodu republike Slovenije za šolstvo.

Je članica strokovne žirije, sooblikovalka otroškega programa in koordinatorka delavnic za otroke pri *Mednarodnem festivalu animiranega filma Animateka*. Kot članica strokovne žirije sodeluje še pri natečaju *Živel strip! Živela animacija!* namenjen osnovnim in srednjim šolam iz Furlanije- Julijske krajine in Slovenije.)

Je pobudnica mednarodnega združenja pedagogov iz področja animiranega filma *Animation Educators Network*, ki je bilo ustanovljen maja 2022. Njegov namen je, da si filmski pedagogi iz področja animiranega filma med seboj izmenjujejo izkušnje in se med seboj povezujejo v mednarodnih projektih.

<p>Področje kompetenc (ustrezno izbršite oz. ohranite)</p>	<p>Digitalne kompetence</p>
<p>Kratek opis programa (max 150 besed)</p>	<p>Izobraževanje za pedagoge ANIMIRANI FILM V VRTCU Izobraževanje bo potekalo 4 x 4 pedagoške ure. Pred vsakim srečanjem bodo udeleženci dobili navodila za pripravo. Po srečanju jim bomo poslali tudi PPT prezentacije teoretičnega dela.</p> <p>1. SREČANJE: Pedagoški pogovor s filmsko pedagoginjo ob kratkih animiranih filmih Na srečanju udeleženci spoznajo pomen filmske vzgoje in različne praktične prijeme za poglabljanje filmske izkušnje.</p> <p>2. SREČANJE: Zgodovina animiranega filma in optične naprave Animirani film ima zanimivo in pestro zgodovino, ki jo bomo ob slikovnih in video primerih spoznali v kratkem uvodnem delu. Del te zgodovine so tudi optične igrače, ki so nadvse primerne kot učni pripomoček za najmlajše s katerim naredijo prve korake v ustvarjalni svet animiranega filma. V praktičnem delu, ki sledi se bomo spoznali s postopkom izdelave treh optičnih igrač, ki veljajo za predhodnice animiranega filma. Z njimi lahko na preprost način spoznamo zakonitosti globljih podob in hkrati dobimo droben vpogled v delovanje našega vidnega aparata. Udeleženci se bodo razdelili v tri skupine in krožili med tremi delavnicami, kjer se bodo zadržali po 45 minut.</p> <p>3. SREČANJE: Osnovne tehnike animiranega filma Na delavnici se bodo udeleženci spoznali z osnovnimi tehnikami animiranega filma, ki so preproste za izdelavo in jih lahko enostavno vključimo v učni proces. Udeleženci se bodo razdelili v tri skupine in krožili med tremi postajami, kjer se bodo zadržali po 45 minut.</p> <p>4. SREČANJE: Montaža videa in zvoka Udeleženci se bodo spoznali z zaključno fazo vsakega filmskega dela. To je urejanje video posnetkov in zvočno opremljanje. Vsak bo urejal video posnetke na svojem telefonu ali tablici s pomočjo brezplačne aplikacije CapCut. Vsak bo uporabljal svoj video material, ki ga je ustvaril na 3. srečanju. Sledi zvočno opremljanje filma z zvoki, ki jih bomo dobili iz avtorsko dostopnih spletnih zvočnih knjižnic ali jih posneli s pomočjo telefona.</p>
<p>Trajanje programa (število ur usposabljanja, večkratnik števila 8)</p>	<p><input type="checkbox"/> 8 ur <input checked="" type="checkbox"/> 16 ur <input type="checkbox"/> 24 ur <input type="checkbox"/> ___ ur</p> <p>[Programi usposabljanj za doseganje trajnostnih in finančnih kompetenc trajajo največ 8 ur. Programi usposabljanj za doseganje digitalnih kompetenc trajajo praviloma 16 ali 24 ur.]</p>
<p>Največje število udeležencev</p>	<p>Odvisno od prostora Preko zooma do 250</p>
<p>Pogoji za vključitev v program</p>	<p>Podrtitev ravnatelja v Katsu</p>
<p>Ciljne skupine, ki jim je program namenjen (ustrezno izbršite oz. ohranite)</p>	<p>v predšolski vzgoji: vzgojiteljice, pomočnice/ki vzgojitelja/ic</p>
<p>Spletno okolje programa in podatki za dostop</p>	<p>Vpiše se povezavo do programa na portalu digitrajni.si ali do drugega spletnega okolja programa, če je na voljo</p>

<p>Način izvedbe programa</p>	<p>Program se bo izvajal (izbrišite oz. ohranite vse ustrezne izvedbene načine):</p> <ul style="list-style-type: none"> - kombinirano (na daljavo in fizično)
<p>Izpeljave</p>	<ul style="list-style-type: none"> - število izpeljav, 1 (4 srečanja) ali glede na število prijavljenih - rok prijave, ? - rok odjave, ? - izpeljava od/izpeljava do, ? - termin (čas počitnic, med tednom, konec tedna – petek popoldne, sobota, nedelja), med tednom - datum evalvacije. ?

II. Kompetence, ki jih udeleženci pridobijo s programom

Generične / medpodročne kompetence	Kompetenčni sklop	Koda	Kompetenca	Indikatorji kompetentnosti [za medpodročne kompetence]
	Generične / medpodročne kompetence	A	G-A1	Išče ustrezne informacije, kritično razmišlja, strukturirano rešuje probleme in logično sklepa.
A		G-A2	Učinkovito upravlja s časom in prednostnimi nalogami, načrtuje lastno delo in je zmožen agilnega mišljenja. Je miselno fleksibilen, zmožen učenja, ustvarjalen, prilagodljiv, upošteva tudi drugačne perspektive in znanje uporablja v različnih kontekstih.	
A		G-A4	Oblikuje navdihujoče vizije, sodelavce spodbuja k angažiranemu delovanju, jim predstavlja zgled, tvori organizacijsko zavest in se pogaja v korist vseh strani.	
B		G-B1	Usmerjen je k doseganju zastavljenih ciljev, prevzema odgovornost zanje, je odločen in se uspešno spopada z negotovostjo.	
Specifične kompetence [ustrezno navedi področje]	C	G-C3	Zmožen je računalniškega, oblikovalskega in problemskega razmišljanja.	
	D	G-E1		
	Kompetenčni sklop	Koda	Kompetenca	Indikatorji kompetentnosti
	A	D-A1	Brskata, išče in filtrira podatke, informacije in digitalne vsebine.	Identificira osnovne informacijske potrebe, izvaja preprosta iskanja, razume najdene osnovne informacije in uporablja preproste filtre za izboljšanje iskanja. Ustvarjalno uporablja informacijske vire, stalno izpopolnjuje svoje iskalne spretnosti in se prilagaja novim trendom in tehnologijam.
B	D-B1	Interaktira z uporabo digitalnih tehnologij.	Uporablja osnovne digitalne tehnologije za komunikacijo, razume osnovna načela digitalne interakcije in se pri komuniciranju s pomočjo enostavnih digitalnih tehnologij prilagaja različnim digitalnim okoljem.	
C	D-C1	Razvija digitalne vsebine	Pozna digitalna orodja za ustvarjanje vsebin (urejevalniki besedil, preprosta grafična orodja in urejevalniki videa) ter jih	

			osnovno uporablja. Pozna, da obstajajo različni digitalnimi formati in da jih uporabljamo za določen namen.
	D-C2	Umešča in poustvarja digitalne vsebine.	Razume pomen in pozna osnove poustvarjanja in prilagajanja obstoječih digitalnih vsebin za nove kontekste ali cilje. Strateško uporablja poustvarjene vsebine za dosego pedagoških, raziskovalnih ali profesionalnih ciljev.
	D-C3	Razume avtorske pravice in licence na področju digitalnih informacij in vsebin.	Zaveda se pomena spoštovanja avtorskih pravic.

III. Struktura vsebin in njihova didaktična izvedba

VSEBINA 1: (1 PU) Teoretični uvod.		Število ur: 4	Koda kompetence: G-A1, D-C3	Dan: Dan 1
<p>Opis vsebine in dejavnosti</p> <p>Na srečanju udeleženci spoznajo pomen filmske vzgoje in različne praktične prijeme za poglobljanje filmske izkušnje.</p> <p>(1 PU) Uvod: Spoznamo pomen filmske vzgoje za mlade gledalce. Predmet je filmska vzgoja, ki obravnava film kot umetnost. Izpostavljamo doživetje filma, spoznavanje osnov filmske umetnosti in filmsko ustvarjalnost.</p> <p>(2 PU) Ogleđ in pogovor ob filmih. Skupaj si ogleđamo šest sporočilno in likovno bogatih filmov za otroke ob katerih bomo izvedli demonstracijo pogovora s filmsko pedagoginjo. Ob tem bomo spoznali tudi pogloblitve splošne smernice in izhodišča za pripravo na pogovor ob filmih s katerim spodbudimo mlade gledalce k doživljanju ter kritičnemu in ustvarjalnemu razumevanju filma. Voden pogovor se bo izvedel ob programu Čarobna prijateljstva, ki je bil izbran posebej za predšolske otroke od 3. leta naprej.</p> <p>(1 PU) Dodatne aktivnosti po filmu. Za vsak film predstavimo ustvarjalne in raziskovalne aktivnosti kot dopolnitev in dodatno utrditev filmskih doživetij.</p>	<p>Način izvedbe</p> <p>NA DALJAVO</p>	<p>Nosilec / predavatelj</p> <p>Društvo za izvajanje filmske vzgoje Slon</p>	<p>Učna gradiva, spletno okolje</p> <p>»V pripravi.« PPT</p>	<p>Rezultat dela udeležencev</p> <p>»Ni predvideno.«</p>

VSEBINA 2: Zgodovina animiranega filma in optične naprave		Število ur: 4	Koda kompetence: G-A1, G-A4, G-C3 D-C3,	Dan: Dan 2
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
<p>Animirani film ima zanimivo in pestro zgodovino, ki jo bomo ob slikovnih in video primerih spoznali v kratkem uvodnem delu. Del te zgodovine so tudi optične igrače, ki so nadvse primerne kot učni pripomoček za najmlajše s katerim naredijo prve korake v ustvarjalni svet animiranega filma. Udeleženci se bodo razdelili v tri skupine in krožili med tremi delavnicami, kjer se bodo zadržali po 45 minut.</p> <p>(1 PU) Teoretični uvod. Spoznamo najzgodnejši razvoj animiranega filma skozi preproste optične igrače. Spoznamo njihove izumitelje, delovanje ter možnost uporabe pri vsakodnevnem pedagoškem procesu.</p> <p>(3 PU) Delavnica. 3x 1PU</p> <p>Tri skupine med seboj krožijo. Na vsaki postaji se zadržimo 1 PU. Ob pomoči mentorja na vsaki izdelajo eno optično igračo.</p> <ol style="list-style-type: none"> postaja. Tavmatrop in 2-stranski slikofrc: Preprosta optična igrača, ki jo izdelamo zgolj z dvema sličicama na dva različna načina. postaja. Slikofrc. Optična igrača, ki vsebuje 12 ali več sličic, speta v knjižico. Na vsak list narišemo novo risbo in jo prelistamo. Postopek 	NA DALJAVO ALI V ŽIVO	Društvo za izvajanje filmske vzgoje Slon	Udeleženci še pred srečanjem prejmejo načrt s pomočjo katerega si sami izdelajo svoj zoetrop.	V praktičnem delu, postopek izdelave treh optičnih igrač, ki veljajo za predhodnice animiranega filma. Z njimi lahko na preprost način spoznamo zakonitosti gibljivih podob in hkrati dobimo droben vpogled v delovanje našega vidnega aparata.

izdelave je enak tradicionalni risani tehniki. 3. postaja. Zoetrop: Izdelali bomo serijo 12 sličic ki jih lahko gledamo s pomočjo optične igrache zoetrop.			
--	--	--	--

VSEBINA 3: Osnovne tehnike animiranega filma		Število ur: 4	Koda kompetence: G-A1, G-A2, G-A4, G-E1, D-A1, D-C1, D-B2		Dan: Dan 3
Opis vsebine in dejavnosti	Nacin izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev	
<p>Na delavnici se bodo udeleženci spoznali z osnovnimi tehnikami animiranega filma, ki so preproste za izdelavo in jih lahko enostavno vključimo v učni proces. Udeleženci se bodo razdelili v tri skupine in krožili med tremi postajami, kjer se bodo zadržali po 45 minut.</p> <p>(1 PU) Teoretični uvod Spoznamo osnove, principe in terminologijo animiranega filma ter različne tehnike ustvarjanja.</p> <p>(3PU) Delavnica. 3x 1PU</p> <p>Spoznamo se s pripravo delovnega okolja in aplikacijo Stop Motion Studio, ki jo bomo uporabljali v nadaljnjem praktičnem delu. Tri skupine med seboj krožijo. Na vsaki postaji se zadržimo 1 PU. Ob pomoči mentorja na vsaki izdelamo animacije v določeni animacijski tehniki:</p> <p>1. postaja. Digitalna risana animacija s pomočjo pametnih telefonov. Udeležencem bomo predstavili, kako oživljati podobe s pomočjo risanja. Namesto risanja na</p>	<p>FIZIČNO, V ŽIVO</p>	<p>Društvo za izvajanje filmske vzgoje Slon</p>	<p>V PRIPRAVI, PPT</p>	<p>Izdelava animacije, uporaba aplikacije Flipclip, risana animacija, lutka s kolaž animacijo in uporaba plastelina pri animaciji.</p>	

papir bomo uporabili mobilno aplikacijo Flipacip v kateri lahko rišemo na zaslon in tako risbe neposredno prenesemo v digitalno obliko. Mentor bo udeležence postopoma vodil skozi vsako fazo risanja in jih spoznal z naprednejšimi funkcijami aplikacije. Vsak bo pri delu uporabljal svoj telefon in tako na koncu ustvaril kratko risano animacijo. Udeleženci jo bodo lahko izvozili v obliki videa, ga delili na spletnih omrežjih ali zgolj shranili kot spomin na mobilni ali kateri drugi napravi.

2. postaja. **Kolaž tehnika.** Snemamo iz vrha navzdol. Izdelamo dvodimenzionalno lutko iz papirja in nekaj preprostih trikov kolaž animacije za boljši učinek.

3. postaja. **Animacija predmetov in plastelina.** Snemamo frontalno. Iz plastelina izdelamo preprost in zanimiv lik in spoznamo nekaj preprostih animacijski trikov za boljši učinek. Animacijo plastelina bomo kombinirali z obstoječimi predmeti.

VSEBINA 4: Montaža videa in zvoka		Število ur: 4	Koda kompetence: G-B1, G-A4, G-C3, G-E1, D-A1, D-C1, D-B1, D-C3	Dan: Dan 4
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
Udeleženci se bodo spoznali z zaključno fazo vsakega filmskega dela. To je urejanje video posnetkov in zvočno opremljanje. Vsak bo urejal video posnetke na svojem telefonu ali tablici s pomočjo brezplačne	FIZIČNO ALI NA DALJAVO	Društvo za izvajanje filmske vzgoje Slon	PPT IN ŠE V PRIPRAVI	Znanje urejanja video posnetkov: video in zvok.



<p>aplikacije CapCut. Vsak bo uporabljal svoj video material, ki ga je ustvaril na 3. srečanju. Sledi zvočno opremljanje filma z zvoki, ki jih bomo dobili iz avtorsko dostopnih spletnih zvočnih knjižnic ali jih posneli s pomočjo telefona.</p> <p>(1PU) Uvod. Spoznamo se z osnovnimi pojmi filmske montaže (kader, plani, rakurzi) ter njihovimi izraznimi možnostmi.</p> <p>(1,5 PU) Montaža videa. Spoznamo aplikacijo za urejanje video in foto materiala CapCut in pomembne funkcije, ki jih potrebujemo za urejanje preprostega videa. Ob pomoči mentorja gremo skupaj čez vse faze montaže.</p> <p>(1,5 PU) Montaža zvoka. Spoznali bomo kako posneti različne simulacije zvočnih učinkov in kako jih uredimo skupaj z video gradivom. Spoznamo pomembne funkcije za urejanje zvoka v aplikaciji CapCut.</p>				
--	--	--	--	--

Prav tako mora biti iz celote vsebin razvidno, da bodo (in s katerimi vsebinami) dosežene vse kompetence, ki so kot kompetence programa določene pod poglavjem II. Posamezna vsebina lahko prispeva k doseganju ene ali več kompetenc.]

IV. Pogoji za uspešen zaključek programa

<p>Obveznosti udeležencev ter način preverjanja doseganja kompetenc</p>	<p>Aktivna udeležba – izdelava pripomočkov in videa po vsebini na izobraževanju.</p>
<p>Drugi pogoji za uspešen zaključek programa</p>	<p>Izpolnjen vprašalnik – evalvacija</p>

V. Obravnava in potrditev programa (izpolni Krovna razvojna skupina)

<p>Recenzijo predloga programa sta opravila:</p> <p>(tu vpišemo imeni dveh recenzentov, zunanjih ali članov RS)</p>	<p>Recenzenta potrjujeva pozitivno recenzentsko oceno programa:</p> <p>Recenzent 1  (podpis)</p> <p>Recenzent 2  (podpis)</p> <p>ANDRAŽ CASERMAN ANDRAŽ CASERMAN Datum: 2024.01.16 1430:45 - 01:00</p> <p>Digitalno podpisal ANDRAŽ CASERMAN Datum: 2024.01.16 1430:45 - 01:00</p>
<p>Predlog programa obravnavan na KRS dne:</p>	
<p>Sklep KRS:</p>	

