

Uvod v projekt Digizmaga

V šolskem letu 2024/25 je Srednja medijska in grafična šola Ljubljana pristopila k nacionalnemu projektu Digitalno je zmagovalno – Digizmaga, ki poteka od septembra 2024 do junija 2026. Projekt je usmerjen v razvoj digitalnih kompetenc dijakov in učiteljev, vključevanje sodobnih digitalnih orodij ter umetne inteligence v izobraževalni proces. Spodbuja medpredmetno povezovanje, ustvarjalno uporabo tehnologij, sodelovalno učenje ter povezovanje šole z gospodarstvom in strokovno javnostjo. Projekt je nastal na podlagi javnega razpisa Ministrstva za vzgojo in izobraževanje ter je sofinanciran s sredstvi Sklada za okrevanje in odpornost.

V projekt je bilo vključenih približno 650 dijakov.

Sodelovali pa so vsi učitelji šole, od tega je bilo 10 učiteljev neposredno vključenih v razvojne aktivnosti, inovativne oddelke, pripravo učnih scenarijev in izvajanje projektnih dejavnosti. Pripravili in izvedli smo 19 učnih scenarijev s področij medijskega oblikovanja, animacije, tipografije, AV-produkcije, digitalne pismenosti, trajnostnega razvoja in umetne inteligence. V projekt je bilo vključenih tudi 6 inovativnih oddelkov, kjer je potekalo intenzivno medpredmetno povezovanje med strokovnimi in splošnoizobraževalnimi predmeti. Izvedli smo več kot 40 različnih aktivnosti, med njimi projektne tedne, strokovne delavnice, kolegialne

hospitacije, ekskurzije, predstavitve in srečanja partnerjev. V projektu sodeluje 11 partnerjev iz različnih regij Slovenije, nosilec projekta pa je Biotehniški izobraževalni center Ljubljana.

V okviru projekta smo razvijali digitalne kompetence po evropskem okviru DigComp 2.2.

Predvsem informacijsko in podatkovno pismenost, ustvarjanje digitalnih vsebin, sodelovanje v digitalnem okolju, varno uporabo tehnologij ter reševanje problemov z uporabo digitalnih orodij. Poseben poudarek je bil namenjen odgovorni uporabi umetne inteligence, avtorskemu pravu in trajnostnemu razvoju. Pomemben del projekta so bile tudi kolegialne hospitacije, ki smo jih izvajali skupaj s partnerji projekta, predvsem z BIC Ljubljana in Šolskim centrom za pošto, ekonomijo in telekomunikacije Ljubljana. Hospitacije so omogočale izmenjavo dobrih praks, opazovanje pouka ter razvoj sodobnih digitalno podprtih učnih pristopov.

Projekt je bil predstavljen tako na nacionalni kot tudi na mednarodni ravni. Sodelovali smo na konferencah Utrip prihodnosti 2025, Trendi in izzivi 2026 ter EDU Izzivi 2025, udeležili pa smo se tudi mednarodnega sejma Bett UK 2026 v Londonu. Poleg tega smo sodelovali pri dejavnostih CodeWeek ter predstavljali primere dobrih praks s področja digitalne pedagogike in umetne inteligence.

V okviru projekta smo izvedli več strokovnih delavnic in tednov dejavnosti. Dijaki so sodelovali na petdnevni animacijski delavnici pod vodstvom francoske animatorke Julie Peguet, kjer so ustvarjali animirane filme ter spoznavali profesionalna orodja stop animacije. Izvedli smo tudi delavnico Digitalna knjiga, pri kateri smo gostili grafično oblikovalko in ilustratorko Matejo Leban iz podjetja Ouli. Dijaki so oblikovali digitalne publikacije v programih Adobe Photoshop in Adobe InDesign ter jih objavili na spletu.

Pomemben del projekta je bilo tudi izobraževanje učiteljev. Učiteljski zbor je obiskala priznana klimatologinja in Nobelova nagrajenka dr. Lučka Kajfež Bogataj, ki je predavala o trajnostnem razvoju, podnebnih spremembah ter vplivu digitalizacije in umetne inteligence na družbo in okolje.

Dijaki so v okviru projekta ustvarili digitalne knjige, zgodbe, scenarije, animirane filme, spletne strani, multimedijske izdelke in projekte s področja umetne inteligence. Pri delu so uporabljali sodobna digitalna orodja, umetno inteligenco, WordPress, Scratch, HTML/CSS ter programe Adobe Photoshop, Illustrator in InDesign.

Koordinatorica projekta je bila mag. Mojca Guštin, v razvojni in projektni skupini pa so sodelovali tudi Barbara Logar-Sušnik, mag. Boštjan Miha Jambrek ter ostali učitelji in strokovni sodelavci šole. Pomembno podporo projektu je nudila ravnateljica

Ana Šterbenc, ki je spodbujala uvajanje inovativnih pristopov in razvoj digitalnih kompetenc.

Projekt DigiZmaga je pomembno prispeval k razvoju sodobnega, digitalno podprtega izobraževanja na naši šoli. Z medpredmetnim povezovanjem, sodelovanjem učiteljev ter ustvarjalnim delom dijakov smo razvijali ključne kompetence za prihodnost ter ustvarili pomembno podlago za nadaljnji razvoj inovativnih pedagoških pristopov.



SMGŠ

Pixel

Časopis dijakov
Srednje medijske in grafične šole
Ljubljana

Odgovorna urednica
Amadeja Klemenčič

Tehnični urednici
Barbara Logar-Sušnik
Mojca Guštin

Naslov uredništva
Srednja medijska in grafična šola
Ljubljana
Pokopališka 33
1000 Ljubljana
e-pošta: pixel@smgs.si

Tisk
SMGŠ

Naklada
50 izvodov

Digitalno učenje v praksi: učni scenariji in inovativni oddelki

Pomemben del projekta Digizmaga je predstavljalo razvijanje in izvajanje učnih scenarijev, s katerimi smo v pouk sistematično vključevali sodobne digitalne pristope, projektno delo ter uporabo inovativnih digitalnih orodij. V okviru projekta smo pripravili in izvedli 19 učnih scenarijev, ki so potekali tako pri rednem pouku kot tudi v okviru tednov dejavnosti. Scenariji so bili zasnovani medpredmetno, raziskovalno in projektno, pri čemer smo spodbujali aktivno vlogo dijakov, sodelovalno delo ter razvoj ustvarjalnosti, kritičnega mišljenja in odgovorne uporabe digitalnih tehnologij.

Pomemben del priprave učnih scenarijev je bilo tudi strokovno izobraževanje učiteljev. V okviru projekta smo gostili Majo Vičič Krabonja, ki je izvedla predavanje o načrtovanju in pisanju učnih scenarijev. Predstavila je primere dobre prakse, pomen jasne didaktične strukture ter načine smiselnega vključevanja digitalnih orodij in umetne inteligence v učni proces. Predavanje je učiteljem ponudilo dragocene usmeritve za pripravo medpredmetno povezanih, sodobno zasnovanih učnih scenarijev ter spodbudilo izmenjavo idej in strokovnih izkušenj.

V projekt so bili vključeni tudi inovativni oddelki, v katerih smo preizkušali medpredmetno povezovanje ter razvijanje digitalnih kompetenc skozi praktično delo. V šolskem letu 2024/25 sta bila v projekt vključena oddelka 3. B in 3. D, kjer so sodelovali predmeti tipografija in reprodukcija (TRE), izražanje s sliko in zvokom (ISZ) ter medijsko

oblikovanje (MOB). V šolskem letu 2025/26 pa se je projekt razširil še na oddelke 1. F, 3. D, 3. E in 4. C, pri katerih so sodelovali predmeti slovenščina (SLO), digitalna pismenost (DIP), informatika in komunikacijska tehnologija (IKT), psihologija (PSI), tržno komuniciranje (TRA), medijsko oblikovanje (MOB), tipografija in reprodukcija (TRE) ter snemanje in montaža (SMO).

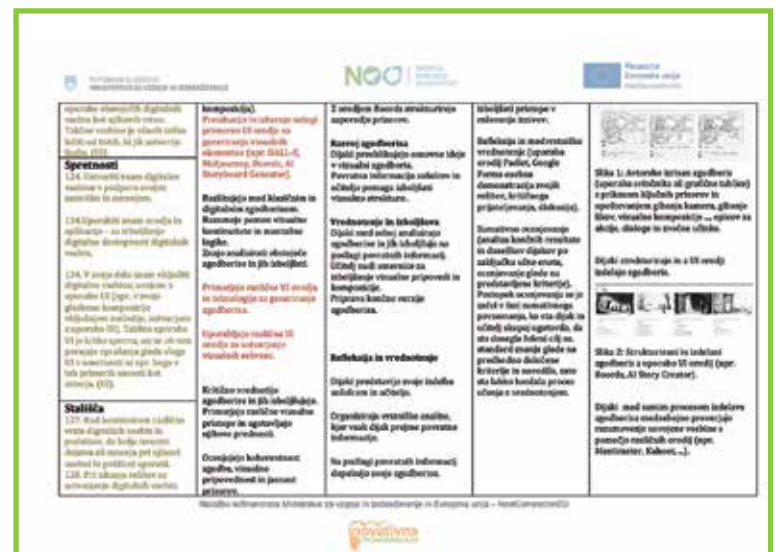
Projekt je povezoval učitelje različnih strokovnih področij. V začetni projektni skupini so v šolskem letu 2024/25 so sodelovali Mojca Guštin, Boštjan Miha Jambrek in Barbara Logar-Sušnik. V naslednjem šolskem letu so se projektni skupini pridružili še Veronika Trček, Mojca Groleger, Amadeja Klemenčič, Iza Izabela Bettelino in Žiga Čavič. Sodelovanje učiteljev različnih predmetnih področij je omogočilo povezovanje strokovnih znanj, izmenjavo pedagoških pristopov ter oblikovanje sodobnega učnega okolja, ki temelji na sodelovanju, raziskovanju in ustvarjalnosti.

V šolskem letu 2024/25 smo v inovativnem oddelku 3. B izvedli tri učne scenarije, povezane z uporabo umetne inteligence in sodobnih digitalnih orodij pri ustvarjanju vsebin. Dijaki so pri predmetu izražanje s sliko in zvokom raziskovali uporabo generativne umetne inteligence pri ustvarjanju in analizi zgodb ter razvijali kritično vrednotenje digitalnih vsebin in razumevanje etičnih vprašanj uporabe umetne inteligence. Izveden je bil tudi scenarij izdelave personaliziranega GPT-ja, kjer so dijaki z uporabo GPT Builderja

ustvarjali lastne digitalne pomočnike, oblikovali pozive in analizirali delovanje modelov umetne inteligence. Pri predmetu tipografija in reprodukcija pa so dijaki ustvarjali digitalno knjigo – od razvoja zgodbe z uporabo orodij ChatGPT in Writesonic do grafične priprave in oblikovanja knjige v programih Adobe InDesign in Canva. Scenariji so dijakom omogočili

povezovanje ustvarjalnega pisanja, oblikovanja in kritične uporabe umetne inteligence v ustvarjalnem procesu.

V inovativnem oddelku 3. D smo prav tako izvedli tri učne scenarije, osredotočene na razvoj digitalnih kompetenc in uporabo umetne inteligence v ustvarjalnem procesu. Dijaki so pri predmetu izražanje s sliko in zvokom raziskovali uporabo



Primer učnega scenarija za medijsko oblikovanje.

Vir: Barbara Logar-Sušnik



Primer učnega scenarija za digitalno pismenost.

Vir: Barbara Logar-Sušnik

umetne inteligence pri oblikovanju zvočne slike, ustvarjali govorne posnetke, glasbo in zvočne učinke ter primerjali umetno generirane in ročno obdelane zvočne vsebine. Pri predmetu tipografija in reprodukcija so ustvarjali slikovno gradivo za digitalno knjigo z uporabo orodij MidJourney, DALL-E, Canva in Adobe Photoshop ter razvijali razumevanje vizualne komunikacije in priprave gradiva za tisk. Pri predmetu medijsko oblikovanje pa so dijaki ustvarjali zgodborise za animirani film, pri čemer so uporabljali sodobna digitalna orodja in umetno inteligenco, kot so Boords, ChatGPT, MidJourney in DALL-E. Razvijali so sposobnost vizualnega pripovedovanja, načrtovanja prizorov, gibanja kamere ter oblikovanja vizualne podobe animacije. Učni scenariji so spodbujali projektno delo, sodelovanje, kritično mišljenje ter ustvarjalno uporabo sodobnih digitalnih tehnologij v medijskem in grafičnem izobraževanju.

V šolskem letu 2025/26 smo učne scenarije izvajali v več inovativnih oddelkih, kjer smo povezovali različna strokovna področja, digitalna orodja ter sodobne pedagoške pristope. Scenariji so bili zasnovani medpredmetno in projektno, s poudarkom na razvijanju digitalnih kompetenc, kritičnega mišljenja, ustvarjalnosti ter odgovorne uporabe umetne inteligence in digitalnih tehnologij.

V oddelku 1. F so dijaki pri predmetih slovenščina, informatika in komunikacijska tehnologija ter digitalna pismenost pripravljali seminarske naloge, digitalne predstavitve, ankete in interaktivne vsebine. Pri delu so uporabljali sodobna digitalna orodja, razvijali informacijsko pismenost, kritično vrednotenje virov ter se učili odgovorne uporabe umetne inteligence in spletnih vsebin. Poseben poudarek

je bil namenjen sodelovalnemu delu, ustvarjanju digitalnih vsebin in pravilnemu navajanju virov.

V oddelku 3. D so učni scenariji povezovali psihologijo, trajnostni razvoj in medijsko oblikovanje. Dijaki so raziskovali trajnostne teme, izvajali ankete in analize podatkov ter pripravljali digitalne predstavitve in vizualne prikaze rezultatov. Projektno delo jih je spodbujalo k sodelovanju, raziskovanju realnih problemov in razumevanju vpliva posameznika na družbo ter okolje.

V oddelku 3. E smo pri predmetih slovenščina, trajnostni razvoj in medijsko oblikovanje razvijali sposobnost povezovanja strokovnih vsebin z medijsko komunikacijo. Dijaki so pripravljali besedila, slogane, scenarije in digitalne predstavitve ter pri tem razvijali ustvarjalnost, kritično presojo informacij in razumevanje pomena trajnostnega razvoja v sodobni družbi. Pri delu so uporabljali različna digitalna orodja ter pridobivali izkušnje projektnega in sodelovalnega dela.

V oddelku 4. C so dijaki pri predmetih tipografija in reprodukcija, medijsko oblikovanje ter snemanje in montaža sodelovali pri oblikovanju celostne grafične podobe trajnostne kampanje. Oblikovali so logotipe, tipografske in barvne rešitve ter pripravljali vizualne elemente za spletne strani in digitalne medijske vsebine. Projektno delo je dijakom omogočilo povezovanje strokovnega znanja z realnimi projektnimi situacijami ter razvijanje estetske presoje, vizualne komunikacije in odgovorne uporabe digitalnih vsebin.

V šolskem letu 2025/26 smo učne scenarije razširili tudi v okviru dejavnosti Europe Code Week. Dijaki 1. letnikov so pri

predmetu digitalna pismenost skozi dejavnosti Unplugged + Scratch razvijali osnove računalniškega mišljenja, algoritmov in programiranja ter ustvarjali animirane črke in besede v okolju Scratch. Dijaki 2. letnikov so pri predmetu medijsko oblikovanje izdelovali osebne spletne strani Moje digitalne spretnosti z uporabo HTML5 in CSS3 ter spoznavali pomen dostopnosti, vizualne hierarhije in odgovorne uporabe digitalnih vsebin. Dijaki 4. letnikov pa so v okolju WordPress raziskovali možnosti urejanja spletnih vsebin z uporabo HTML in CSS zapisa ter razvijali napredne kompetence

spletnega oblikovanja in prilaganja digitalnih vsebin.

Z izvedbo učnih scenarijev smo dijakom omogočili aktivno, ustvarjalno in kritično uporabo digitalnih tehnologij ter povezovanje znanja različnih predmetnih področij v sodobnem učnem okolju. Projekt Digizмага je tako pomembno prispeval k razvoju sodobnih, digitalno podprtih oblik poučevanja ter krepitvi digitalnih kompetenc dijakov in učiteljev.



Primer učnega scenarija za izražanje s sliko in zvokom. Vir: Barbara Logar-Sušnik



Primer učnega scenarija za trajnostni razvoj.

Vir: Barbara Logar-Sušnik

Kolegialne hospitacije – izmenjava dobrih praks

V okviru projekta imajo kolegialne hospitacije pomembno vlogo pri razvoju sodobnih pedagoških pristopov.

Gre za obliko strokovnega sodelovanja, kjer učitelji med seboj izmenjujejo izkušnje, opazujejo pouk ter skupaj reflektirajo uporabo digitalnih tehnologij v izobraževanju.

Na Srednji medijski in grafični šoli Ljubljana smo hospitacije gostili v dveh šolskih letih. Prve so potekale 7. marca 2025, ko so pouk predstavili Mojca Guštin, Boštjan Miha Jambrek in Barbara Logar-Sušnik. Udeleženci iz partnerskih šol so spremljali pouk pri različnih strokovnih predmetih, kjer so dijaki aktivno ustvarjali digitalne vsebine. Pri medijskem oblikovanju so z uporabo umetne inteligence razvijali ideje za sinopsise in scenarije, pri izražanju s sliko in zvokom pa so snemali in montirali videoposnetke ter analizirali vizualne in zvočne elemente.

Poseben poudarek je bil na povezovanju teorije s prakso ter na samostojnem, ustvarjalnem delu dijakov.

V šolskem letu 2025/26 smo hospitacije ponovno izvedli 10. februarja 2026, ko je pouk predstavila Barbara Logar-Sušnik. Tokratni poudarek je bil na medpredmetnem povezovanju in nadaljnjem razvoju digitalnih kompetenc, zlasti na področju ustvarjanja digitalnih vsebin in smiselne uporabe digitalnih orodij v učnem procesu. Srečanja so se udeležili kolegi iz Šolskega centra za pošto, ekonomijo in telekomunikacije ter iz BIC Ljubljana, Gimnazije in veterinarske šole, kar je omogočilo bogato strokovno razpravo in izmenjavo pogledov.

Povratne informacije udeležencev so pokazale visoko stopnjo zadovoljstva s hospitacijami.

Izpostavili so jasno zastavljene cilje učnih ur, visoko angažiranost dijakov ter uporabo inovativnih didaktičnih pristopov. Posebej so pohvalili sprotno vključevanje digitalnih orodij, medvrstniško sodelovanje in refleksijo učnega procesa.

Kolegialne hospitacije so se izkazale kot učinkovit način profesionalnega razvoja učiteljev.

Omogočajo prenos konkretnih idej v prakso, spodbujajo sodelovanje med šolami ter prispevajo k uvajanju sodobnih, digitalno podprtih učnih pristopov. Projekt Digizmaga tako ne krepi le digitalnih kompetenc dijakov, temveč tudi povezuje strokovno skupnost učiteljev, ki skupaj soustvarja kakovostno izobraževanje prihodnosti.



Hospitacija pri predmetu izražanje s sliko in zvokom.

Foto: Nejc Šinkovec



Strokovna razprava učiteljev po hospitaciji.

Foto: Nejc Šinkovec



Opazovanje učnega procesa pri predmetu digitalna pismenost. Foto: Mojca Guštin

Srečanja v živo in strokovna izmenjava

V okviru projekta Digizmaga so imela pomembno vlogo redna srečanja projektne skupine v živo.

Ta srečanja so omogočala neposredno sodelovanje med partnerji, izmenjavo dobrih praks ter skupno načrtovanje projektnih aktivnosti.

Poleg organizacijskega dela so bila srečanja namenjena tudi strokovnemu izobraževanju, kjer smo spoznavali sodobne pristope poučevanja, digitalna orodja ter primere njihove smiselne uporabe v učnem procesu.

V šolskem letu 2024/2025 smo se srečali 11. oktobra 2024 v Ljubljani, kjer smo začrtali smernice projekta in oblikovali temelje sodelovanja med šolami. Januarja 2025 je sledilo srečanje v Celju na Strokovnem izobraževalnem centru Alme M. Karlin, aprila istega leta pa še srečanje v Novem mestu na GRM Novo mesto – Centru biotehnike in turizma ter Kmetijski šoli in

biotehniški gimnaziji. Na srečanjih smo izmenjevali izkušnje z uvajanjem digitalnih kompetenc v pouk ter predstavljali primere dobrih praks.

V letu 2026 se je sodelovanje nadaljevalo marca v Slovenskih Konjicah na Šolskem centru Slovenske Konjice-Zreče ter novembra v Šolskem centru Slovenj Gradec, kjer nas je gostil Šolski center Slovenj Gradec. Srečanja so še dodatno okrepila sodelovanje med partnerji ter omogočila nadaljnjo izmenjavo idej, učnih pristopov in izkušenj pri uvajanju sodobnih, digitalno podprtih oblik poučevanja.

Z obiskovanjem različnih šol po Sloveniji smo pridobili vpogled v raznolike učne prakse ter okrepili strokovno povezovanje med institucijami. Tak način dela pomembno prispeva k razvoju projekta in spodbuja uvajanje inovativnih pristopov v izobraževanje.



Projektno srečanje v Celju.

Foto: Arhiv Digizmaga



Projektno srečanje v Slovenskih Konjicah.

Foto: Arhiv Digizmaga



Projektno srečanje v Novem Mestu.

Foto: Arhiv Digizmaga



Projektno srečanje v Ljubljani.

Foto: Arhiv Digizmaga

Raziskujemo preteklost, ustvarjalnost in avtorske pravice

V okviru nacionalnega projekta Digizmaga smo na Srednji medijski in grafični šoli Ljubljana izvedli projektni teden, posvečen razvoju digitalnih kompetenc, ustvarjalnosti in kritičnega razumevanja digitalne kulture. Dejavnosti so bile usmerjene v razvoj različnih kompetenc digitalne pismenosti, skladno z evropskim okvirom DigComp 2.2, zlasti na področjih informacijske in podatkovne pismenosti, ustvarjanja digitalnih vsebin, varnosti in reševanja problemov.

Obisk Računalniškega muzeja v Ljubljani (1. letnik)

V aprilu smo z dijaki 1. letnikov obiskali Računalniški muzej v Ljubljani, kjer smo poglobljali znanje o zgodovinskem razvoju informacijsko-komunikacijskih tehnologij (IKT).

Glavni cilji ogleda:

- spoznavanje ključnih mejnikov v razvoju računalništva
- razumevanje vloge posameznikov pri digitalni revoluciji
- izkustveno učenje o tehnološki dediščini

Dijaki so se lahko dotaknili in preizkusili naprave, kot so mehanski kalkulatorji, luknjičaste kartice, analogni računalniki, prenosni računalniki iz 80. let ter igralne konzole iz preteklosti.

S tem so krepili tehnično in zgodovinsko pismenost, razvijali kritično mišljenje ter pridobili zavedanje o kulturni vrednosti digitalne preteklosti.



Dijaki na obisku Računalniškega muzeja v Ljubljani.

Foto: Barbara Logar-Sušnik

Digitalno oblikovanje (2. letnik)

Dijaki 2. letnika so imeli delavnice, kjer so pridobili praktične veščine za delo s programi:

- Adobe Photoshop (obdelava slik)
- Adobe InDesign (postavitve tiskovin)
- Adobe Illustrator (vektorska grafika)

Poudarek je bil na razvoju vizualne pismenosti, razumevanju osnov oblikovalskih načel ter integraciji digitalnih orodij v ustvarjalne prakse.



Delavnica digitalnega oblikovanja.

Foto: Barbara Logar-Sušnik

Obisk Animateke in Kinotripa (3. in 4. letnik)

Dijaki 3. in 4. letnika so se 6. decembra 2024 udeležili projekcije Kinotripovega jagodnega izbora v sklopu mednarodnega festivala Animateka.

Ogledali so si sedem kratkih animiranih filmov, ki jih je izbrala 9. generacija Kinotripa – mladinskega filmskega festivala, na katerem mladi izbirajo filme za mlade. Med njimi je sodeloval tudi naš dijak Mark Antonij Novak.

Filmi so se dotikali tem:

- rak in bolezen
- družinska dinamika in stiske
- tematike LGBT
- depresija in identiteta

Po ogledu so sledile debatne ure z ustvarjalci. Med gosti sta bili tudi režiserki:

- Bára Holzknechtová (Češka), avtorica filma Individuality,
- Ana Čigon in slovenska režiserka filma Maček med vrati (Catlands).

Dijaki so skozi diskusijo spoznali pomen avdiovizualne umetnosti kot družbenega komentatorja, pomen avtentičnega izraza in kompleksnosti ustvarjalnega procesa.



Projekcija Kinotripovega jagodnega izbora na Animateki.

Foto: Arhiv SMGŠ



Ogled animiranih filmov in pogovor z ustvarjalci.

Foto: Arhiv SMGŠ

Delavnica: Avtorske pravice (4. letnik)

Dijaki 4. letnika so se poglobili v avtorske pravice in etična vprašanja ustvarjanja v digitalnem okolju.

Delavnica je vključevala:

- razumevanje osnov avtorskega prava (kaj pomeni imeti avtorske pravice)
- pravilno uporabo vsebin drugih avtorjev
- licenciranje (Creative Commons, viri royalty-free)
- pregled zakonodaje v Sloveniji in EU

Poseben poudarek je bil namenjen izzivom avtorskega prava v kontekstu umetne inteligence (UI):

- dijaki so spoznali, kako sistemi umetne inteligence (npr. ChatGPT in Midjourney) uporabljajo obstoječe vsebine in kakšen vpliv ima to na pravice izvirnih avtorjev;
- razmišljali so o etičnih dilemah in pravni "sivi coni", povezani z ustvarjanjem s pomočjo UI, zlasti pri generativnih modelih, ki temeljijo na velikih podatkovnih zbirkah brez eksplicitnega dovoljenja avtorjev.

Cilj delavnice je bil razviti kritično presojo, etično odgovornost in pravno ozaveščenost pri ustvarjanju digitalnih vsebin v času hitro razvijajoče se umetne inteligence.



Predavanje o avtorskih pravicah in umetni inteligenci. Foto: Boštjan Miha Jambrek



Praktično delo pri delavnici avtorskih pravic.

Foto: Boštjan Miha Jambrek

Teden programiranja – Code Week

Od 20. do 24. oktobra je na šoli potekal Europe Code Week, ki smo ga izvedli v okviru projekta Digizмага. V dejavnosti so bili vključeni dijaki vseh letnikov programa medijski tehnik, ki so skozi različne naloge razvijali svoje digitalne kompetence.

CodyRoby in Scratch (1. letnik)

Dijaki 1. letnika so pri urah digitalne pismenosti v okviru dejavnosti Unplugged + Scratch najprej spoznavali temeljne koncepte računalniškega mišljenja na analogen in igriv način. S pomočjo namizne igre Cody & Roby so skozi sodelovalno delo razvijali razumevanje osnovnih pojmov, kot so algoritem, zaporedje korakov in odpravljanje napak (debugiranje). Takšen pristop brez uporabe računalnika jim je omogočil, da so se osredotočili na logiko reševanja problemov in postopnost razmišljanja.

Pridobljeno znanje so nato prenesli v digitalno okolje Scratch, kjer so ustvarjali preproste projekte z animiranim besedilom. Pri tem so uporabljali osnovne programske gradnike, kot so dogodki, gibanje in pogoji, ter jih povezovali v delujoče celote. S postopnim nadgrajevanjem projektov so razvijali razumevanje programskih struktur ter preizkušali različne načine interakcije.

Dejavnost je dijakom omogočila prehod od izkustvenega učenja k digitalnemu ustvarjanju ter jih spodbujala k logičnemu razmišljanju, ustvarjalnosti in samostojnemu reševanju problemov.



Igranje namizne igre Cody & Roby.

Foto: Barbara Logar-Sušnik



Ustvarjanje animacij v programu Scratch.

Foto: Barbara Logar-Sušnik

HTML in CSS (2. letnik)

Pri urah medijskega oblikovanja so dijaki 2. letnika v okviru dejavnosti HTML in CSS razvijali temeljna znanja spletnega oblikovanja ter jih povezovali z lastno predstavitvijo v digitalnem okolju. Njihova naloga je bila izdelava osebne spletne strani z naslovom Moje digitalne spretnosti z uporabo HTML5 in CSS3.

Pri delu so se osredotočili na pravilno strukturiranje vsebine, uporabo slik, povezav ter osnovno oblikovanje spletnih strani z uporabo CSS-a. Posebno pozornost so namenili tudi dostopnosti in odgovorni rabi digitalnih vsebin, pri čemer so upoštevali licence Creative Commons ter pravilno navajanje virov.

Dejavnost je dijakom omogočila povezovanje tehničnega znanja z ustvarjalnostjo ter razvoj kompetenc s področja spletnega oblikovanja.



Izdelava osebne spletne strani v HTML in CSS.

Foto: Barbara Logar-Sušnik



Programiranje spletne strani v HTML in CSS.

Foto: Barbara Logar-Sušnik

Umetna inteligenca (3. letnik)

Pri urah izražanja s sliko in zvokom so dijaki 3. letnika v okviru Tedna dejavnosti raziskovali možnosti uporabe generativne umetne inteligence kot sodelavca v učnem procesu. Najprej so spoznali osnove oblikovanja personaliziranega GPT asistenta ter principe priprave učinkovitih pozivov za delo z umetno inteligenco.

Njihova naloga je bila, da v treh pedagoških urah razvijejo spletno aplikacijo, ki bi jim pomagala pri predmetu izražanje s sliko in zvokom. Delo je potekalo po »Disneyevi« NLP-metodi, ki spodbuja ustvarjalno razmišljanje, načrtovanje in preverjanje idej.

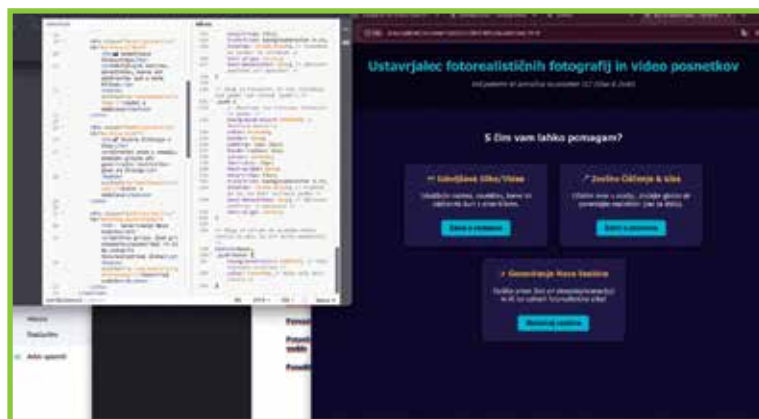
Na podlagi učnega gradiva s področja naratologije, vizualizacije in filmskih izraznih sredstev so dijaki pripravili podroben načrt delovanja aplikacije ter oblikovali personaliziran GPT in pozive za generiranje računalniške kode. Umetna inteligenca je pripravila začetno kodo, dijaki pa so jo nato urejali in nadgrajevali v programskem okolju Brackets.

Pri dejavnosti je imel učitelj predvsem vlogo moderatorja, usmerjevalca in mentorja, ki dijakom pomaga razvijati ideje ter jih spodbuja k ustvarjalni in odgovorni uporabi umetne inteligence.



Razvoj spletne aplikacije z uporabo UI.

Foto: Boštjan Miha Jambrek



Oblikovanje in urejanje kode s pomočjo GenUI.

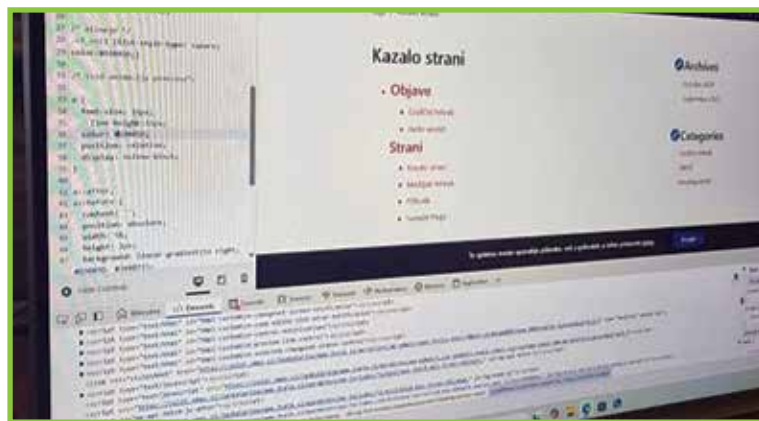
Foto: Boštjan Miha Jambrek

WordPress (4. letnik)

Pri urah medijskega oblikovanja so dijaki 4. letnikov v okviru Tedna programiranja (Europe Code Week) nadgradili svoje znanje dela z urejevalnikom spletnih vsebin WordPress. Spoznali so, da delo v sistemih WCMS ne temelji zgolj na uporabi vnaprej pripravljenih grafičnih vmesnikov, temveč omogoča tudi neposreden poseg v strukturo spletne strani.

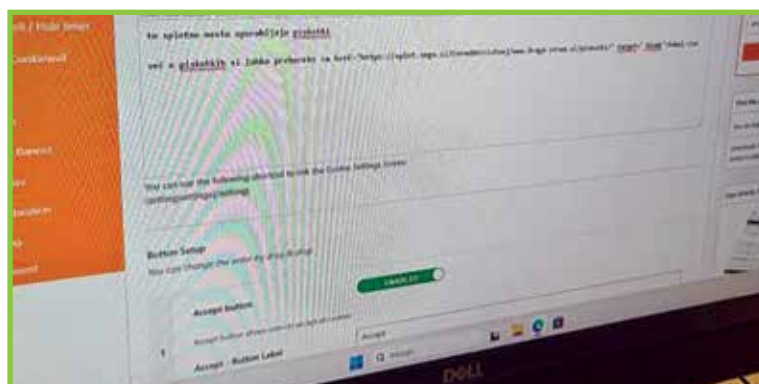
Dijaki so raziskovali, kako lahko vsebino v WordPressu vstavljajo in urejajo z uporabo lastnega HTML in CSS zapisa. S tem so pridobili boljše razumevanje delovanja spletnih strani ter večji nadzor nad oblikovanjem in postavitvijo vsebine. Praktično delo jim je omogočilo, da so preizkušali različne rešitve, prilagajali videz strani ter razvijali občutek za funkcionalno in estetsko oblikovanje.

Takšen pristop spodbuja poglobljeno razumevanje digitalnih orodij ter dijake pripravlja na samostojno in ustvarjalno delo na področju spletnega oblikovanja.



Urejanje spletne strani v okolju WordPress.

Foto: Veronika Trček



Vstavljanje HTML in CSS kode v WordPress.

Foto: Veronika Trček

Umetna inteligenca in trajnostni razvoj

V času hitrega razvoja digitalnih tehnologij in umetne inteligence postaja vse pomembnejše vprašanje, kako te tehnologije uporabljati odgovorno, etično in trajnostno. Prav tem izzivom smo se posvetili na Srednji medijski in grafični šoli Ljubljana v okviru projektnega tedna Digizmaga, ki je potekal med 24. in 28. marcem 2026. Projektni teden je združil dijake vseh letnikov in učitelje v skupnem raziskovanju odnosa med tehnologijo, družbo in okoljem. Skozi različne dejavnosti so dijaki razvijali digitalne kompetence, kritično mišljenje ter razumevanje vpliva umetne inteligence na prihodnost.

Od zgodovine računalništva do prihodnosti umetne inteligence (1. letnik)

Dijaki 1. letnika so obiskali Računalniški muzej, kjer so spoznali razvoj računalniške tehnologije – od prvih mehanskih in analognih naprav do sodobnih digitalnih sistemov. Ob ogledu razstave so se seznanili z razvojem računalnikov, igralnih konzol, programske opreme in drugih tehnologij, ki so pomembno vplivale na vsakdanje življenje ter razvoj sodobne družbe.

Poseben poudarek je bil namenjen razumevanju hitrega tehnološkega razvoja in sprememb, ki jih prinaša digitalizacija. Dijaki so razmišljali o vplivu tehnologije na komunikacijo, delo in izobraževanje, hkrati pa tudi o trajnostnih vidikih uporabe digitalnih naprav, kot so poraba energije, elektronski odpadki in življenjska doba naprav.

Obisk muzeja je dijakom omogočil vpogled v zgodovino razvoja računalništva ter jih spodbudil k razmisleku o povezavi med tehnološkim napredkom, družbo in trajnostnim razvojem.



Obisk Računalniškega muzeja v Ljubljani.

Foto: Barbara Logar-Sušnik

Trajnost v praksi: ponovna uporaba in krožno gospodarstvo (2. letnik)

Dijaki 2. letnika so v okviru Tedna dejavnosti obiskali Center ponovne uporabe Ljubljana, kjer so spoznali pomen ponovne uporabe predmetov in trajnostnega ravnanja z viri. Ob predstavitvi delovanja centra so izvedeli, kako lahko z obnovo, popravilom in ponovno uporabo izdelkov zmanjšujemo količino odpadkov ter podaljšujemo življenjsko dobo predmetov.

Dijaki so razpravljali o vplivu sodobne tehnologije na okolje ter o tem, kako lahko umetna inteligenca pomaga pri učinkovitejšem upravljanju virov, zmanjševanju odpadkov in razvoju trajnostnih rešitev za prihodnost.

Obisk jim je omogočil vpogled v konkretne primere krožnega gospodarstva ter jih spodbudil k razmišljanju o bolj odgovorni in trajnostni uporabi tehnologije in materialov.



Obisk Centra ponovne uporabe Ljubljana.

Foto: Maša Gregorčič

Kritično razmišljanje o umetni inteligenci (3. letnik)

Dijaki 3. letnika so se poglobili v ustvarjanje in analizo vsebin z uporabo umetne inteligence. Preizkušali so različna orodja generativne umetne inteligence ter primerjali vsebine, ki jih ustvari umetna inteligenca, z vsebinami, ki jih ustvarijo ljudje. Pri tem so analizirali kakovost besedil, slik in drugih digitalnih vsebin ter razvijali sposobnost kritičnega vrednotenja informacij.

Poseben poudarek je bil namenjen razmisleku o zanesljivosti, avtentičnosti in etičnih vprašanjih, povezanih z uporabo umetne inteligence. Dijaki so skozi praktično delo spoznavali prednosti in omejitve sodobnih orodij ter razmišljali o njihovi odgovorni uporabi v izobraževanju in vsakdanjem življenju.

Takšen pristop jim je omogočil boljše razumevanje vpliva umetne inteligence na družbo ter razvoj kritičnega odnosa do digitalnih vsebin.



Analiza vsebin z uporabo umetne inteligence.

Foto: Boštjan Miha Jambrek

Vpogled v vrhunsko znanost (4. letnik)

Dijaki 4. letnika so v okviru Tedna dejavnosti obiskali Institut Jožef Stefan, kjer so se srečali s strokovnjaki s področja umetne inteligence in sodobnih digitalnih tehnologij. Spoznali so, kako umetna inteligenca deluje v praksi ter na katerih področjih se danes uporablja – od raziskovalnega dela do industrije in vsakdanjih digitalnih storitev.

Poseben poudarek je bil namenjen razpravi o ključnih vprašanjih sodobne digitalne družbe, kot so varstvo osebnih podatkov, transparentnost algoritmov ter odgovorna in etična uporaba tehnologije. Dijaki so skozi pogovor z raziskovalci dobili vpogled v aktualne izzive razvoja umetne inteligence ter razmišljali o njenem vplivu na prihodnost družbe, dela in izobraževanja.



Predavanje na Institutu Jožef Stefan.

Foto: Mojca Guštin

Tudi učitelji v vlogi učencev

Pomemben del projektnega tedna je bilo tudi izobraževanje učiteljev. Gostili smo dr. Lučko Kajfež Bogataj, priznana slovensko klimatologinjo in soprejemnico Nobelove nagrade za mir, ki je predavala o podnebnih spremembah, trajnostnem razvoju ter vplivu človekovega delovanja na okolje.

Predavanje je odprlo številna pomembna vprašanja o vlogi izobraževanja pri oblikovanju trajnostne prihodnosti ter o odgovornosti posameznika in družbe pri soočanju z okoljskimi izzivi. Poseben poudarek je bil namenjen tudi povezavi med tehnologijo, digitalizacijo in trajnostnim razvojem ter razmisleku, kako lahko sodobna digitalna orodja prispevajo k bolj odgovornemu ravnanju z viri.

Srečanje je učiteljem ponudilo dragocen vpogled v aktualne okoljske izzive ter spodbudilo razmislek o vključevanju trajnostnih vsebin v pedagoško delo.



Predavanje dr. Lučke Kajfež Bogataj.

Foto: Mojca Guštin

Animacijska delavnica

V okviru projekta Digizmag je na Srednji medijski in grafični šoli Ljubljana v mesecu decembru potekala petdnevna delavnica animacije pod vodstvom priznane francoske animatorke Julie Peguet, ki ima več kot 15-letne izkušnje na področju animiranega filma. Julia Peguet je mednarodno priznana avtorica animiranih projektov, najbolj znana po svojem delu v priljubljeni animirani seriji Bacek Jon. Od leta 2016 sodeluje s slovensko produkcijsko hišo ZVVIKS, kjer kot glavna animatorka prispeva k ustvarjanju kratkih lutkovnih filmov Koyaa. Poleg tega je avtorica strokovne knjige Secrets d'animateur, ki je leta 2021 izšla tudi v slovenskem jeziku in se uporablja kot učbenik pri pouku animacije v programu medijski tehnik.

Delavnica je bila zasnovana tako, da je dijakom omogočila vpogled v kompleksnost in umetnost stop animacije, pri čemer so razvijali lastne animirane filme z uporabo različnih tehnik in digitalnih orodij. Poudarek je bil na kreativnosti, strukturiranem procesu animiranja in praktični uporabi filmskega jezika. Dijaki so se naučili vse, od

zasnove zgodbe in oblikovanja likov do tehnik gibanja in postprodukcije, kar vključuje tudi obvladovanje sodobne tehnologije in digitalnih rešitev, ki animacijo dvignejo na višjo raven.

Julia Peguet je z dijaki delila svoje bogato strokovno znanje in izkušnje, kar je še posebej dragoceno za mlade, ki se šele podajajo v svet animacije. Tako so skozi intenzivno ustvarjalno delo v studiu pridobili neprecenljive veščine in razširili svoj pogled na možnosti, ki jih ponuja sodobna animacija.

Opis poteka delavnice, kot ga je doživljala dijakinja Tajda Kožuh.

“Delavnica se je začela ob devetih zjutraj. Prvi dan smo se z Julio pogovorili o tem, kaj razumemo kot stop animacijo in koliko o tej temi že vemo, nato smo se razdelili v štiri skupine. Prva in druga skupina sta izdelovali like in ozadja iz kolaža, časopisov, revij, tretja skupina je izdelovala z blagom in četrta s plastelinom.

Po uvodu je vodja vsake skupine prišel do Julie, ona

pa je razložila delovanje profesionalnega programa za animiranje pri stop animaciji (Dragonframe). Ostali člani so med tem načrtovali, kako bodo izgledali njihovi liki, kaj se bo dogajalo z njimi, ter sestavili zgodbo (story board). Delavnica se je zaključila ob dveh popoldne, dijaki pa smo lahko ostali še dlje in dokončali naloge.

Drugi dan smo obnovili dejavnosti prejšnjega dne in začeli izdelovati svoje like. Julia nam je med izdelovanjem pomagala in nas vodila. Izdelovanje likov nam je vzelo kar nekaj časa, a smo še isti dan pred koncem vsi postavili vse potrebne elemente (like, ozadja, postavitev luči ...) za animiranje.

Tretji dan smo se najprej dogovorili o nastavitvah, ki jih bomo uporabili v programu, nato pa končno začeli animirati. Animiranje je potekalo tako, da smo slikali začetno pozico lika, ga premaknili in nato še enkrat slikali. Na tak način smo animirali do konca tretjega dneva in skoraj cel četrti dan.

Četrti dan smo po končanem animiranju animaciji dodali različne zvočne učinke. Peti dan smo se pogovorili o tem, kakšna

je bila naša izkušnja, in si pogledali animacije, ki smo jih ustvarili. Po zaključku predstavitve je Julia Peguet dijakom omogočila odprto diskusijo, med katero smo imeli priložnost zastaviti vprašanja o njenih profesionalnih izkušnjah, pristopu do dela in specifičnih tehnikah, ki jih uporablja pri ustvarjanju animiranih filmov.

Delavnica se mi je zdela zelo zanimiva.

Julia je dobro razložila, kar koli smo jo vprašali. Animiranje je bilo zabavno in poučno, so pa kakšne stvari veliko težje, kot sem si predstavljala. Vesela sem, da sem se udeležila delavnice, ker sem spoznala veliko novih ljudi in se naučila novih tehnik. Vsi udeleženi smo skozi celotno delavnico neizmerno uživali. Zahvalili bi se Juliji Peguet za vse podano znanje in potrpljenje ter profesorici Mojci Guštin za organizacijo in spodbudne besede.”

Izdelan kratki animirani film si lahko ogledate na povezavi: https://youtu.be/Y_Wl-z1MIg.

Tajda Kožuh



Izdelava animacije pod mentorstvom Julie Peguet.

Foto: Klara Ivančič



Načrtovanje likov in zgodbe za animacijo.

Foto: Klara Ivančič

Delavnica Digitalna knjiga

V okviru projekta je 13. maja 2026 na Srednji medijski in grafični šoli Ljubljana potekala delavnica Digitalna knjiga, namenjena dijakom oddelka 2. D pri predmetu tipografija in reprodukcija. Delavnica je povezovala področja grafičnega oblikovanja, tipografije, digitalnega založništva in sodobnih digitalnih kompetenc ter dijakom omogočila vpogled v realne delovne procese grafične stroke.

V uvodnem delu smo gostili strokovnjakinjo iz gospodarstva, ki je dijakom predstavila svoje grafično podjetje ter proces nastajanja digitalne knjige v profesionalnem okolju. Dijaki so spoznali potek dela od idejne zasnove, priprave besedila in slikovnega gradiva do končnega oblikovanja in spletne objave publikacije. Predavanje je dijakom približalo povezovanje ustvarjalnosti, tehničnega znanja in

zahtev sodobnega digitalnega založništva.

V nadaljevanju je sledil praktični del delavnice. Dijaki so prejeli pripravljeno zgodbo, slikovno gradivo in tehnična navodila za izdelavo digitalne knjige. V programu Adobe Photoshop so pripravili in optimizirali slike za spletno uporabo, nato pa v programu Adobe InDesign oblikovali večstransko digitalno publikacijo. Posebno pozornost so namenili tipografiji, vizualni hierarhiji, postavitvi strani in berljivosti digitalnega medija.

Končne publikacije so izvozili v PDF-formatu, primernem za spletno objavo, jih objavili na šolskem strežniku ter izdelali QR-kode za dostop do svojih knjig. Tako so dijaki spoznali celoten proces nastanka digitalne publikacije – od priprave gradiva do končne distribucije uporabniku.

Delavnica je bila zasnovana z namenom razvoja digitalnih kompetenc po okviru DigComp 2.2. Dijaki so pri delu razvijali predvsem kompetence s področja:

- ustvarjanja digitalnih vsebin
- priprave in optimizacije slikovnega gradiva
- oblikovanja večstranskih publikacij
- organizacije digitalnih datotek,
- objave digitalnih vsebin na spletu
- odgovorne in ustvarjalne uporabe digitalnih tehnologij

Posebna vrednost delavnice je bila povezovanje šole z gospodarstvom ter vključevanje praktičnih izkušenj iz realnega delovnega okolja.

Dijaki so skozi projektno delo razvijali ustvarjalnost, samostojnost, estetsko občutljivost in tehnične spretnosti, hkrati pa pridobili pomembne izkušnje s področja sodobnega digitalnega oblikovanja.

Projekt Digizmag s tovrstnimi dejavnostmi spodbuja razvoj sodobnih digitalnih kompetenc ter povezuje izobraževanje, ustvarjalnost in prakso v digitalnem okolju.



Predavanje strokovnjakinje iz gospodarstva.

Foto: Barbara Logar-Sušnik



Dijaki pri delu na digitalni publikaciji.

Foto: Barbara Logar-Sušnik



Oblikovanje digitalne knjige v programu Adobe InDesign. Foto: Barbara Logar-Sušnik

Sejem Bett UK 2026

V okviru projekta Digizмага smo se med 20. in 23. januarjem 2026 učitelji, ki že drugo leto sodelujemo v projektu udeležili mednarodnega sejma Bett UK 2026, ki je potekal na prizorišču ExCeL London. Bett velja za največji in najvplivnejši dogodek na področju izobraževalnih tehnologij, namenjen izobraževanju od osnovnošolske do srednješolske ravni (K12).

Poseben poudarek letošnjega sejma je bil namenjen uporabi umetne inteligence v izobraževanju, pri čemer so razstavljalci in strokovnjaki izpostavili, da UI že pomembno spreminja učne procese, vlogo učiteljev ter razvoj kompetenc mladih za prihodnost.

Predstavljene so bile rešitve, namenjene podpori učiteljem, personalizaciji učenja, razvoju digitalnih in ustvarjalnih

spretnosti dijakov ter odgovorni in varni rabi tehnologije v šolskem okolju.

Na sejmu smo se udeležili tudi predstavitve podjetja Microsoft, kjer nam je g. Jernej Pangeršiš podrobneje predstavil delovanje Microsoft Copilota ter drugih Microsoftovih orodij, ki podpirajo sodoben izobraževalni proces. Predstavitve je osvetlila, kako lahko umetna inteligenca učiteljem pomaga pri pripravi učnih gradiv, organizaciji dela, analizi učnih dosežkov ter kako lahko dijakom služi kot podpora pri učenju, raziskovanju in razvoju ustvarjalnih idej.

Izpostavljeni so bili tudi ključni izzivi sodobnega izobraževanja, kot so obremenjenost učiteljev, dobrobit dijakov, neenak dostop do digitalne infrastrukture ter naraščajoči kibernetški izzivi v šolskem okolju, pri čemer lahko premišljena raba digitalnih orodij in umetne inteligence predstavlja pomemben del rešitve.

Obisk sejma Bett UK 2026 nam je ponudil dragocen vpogled v aktualne trende in dobre prakse, ki pomembno vplivajo na razvoj izobraževanja in potrjujejo pomen vključevanja sodobnih digitalnih orodij v pouk

na Srednji medijski in grafični šoli Ljubljana. Pridobljena znanja in izkušnje bodo dragocena podpora pri nadaljnjem razvoju pedagoškega dela in projektne aktivnosti v okviru projekta Digizмага.



Predstavitve izobraževalnih VR-orodij na sejmu Bett UK.

Foto: Mojca Guštin



Razstavni prostor podjetij Affinity in Canva.

Foto: Mojca Guštin



Predstavitve Microsoft Copilota za izobraževanje.

Foto: Barbara Logar-Sušnik

Utrip prihodnosti ter Trendi in izzivi

V okviru projekta Digizmaga svoje delo redno predstavljamo tudi na strokovnih konferencah, kjer izmenjujemo primere dobrih praks ter aktivno prispevamo k razvoju sodobnega izobraževanja in digitalno podprtih učnih pristopov.

Na konferenci Utrip prihodnosti 2025 smo sodelovali z dvema strokovnima prispevkoma. Prispevek Ko algoritmi vstopijo v učilnico (Boštjan Miha Jambrek, Mojca Guštin, Barbara Logar-Sušnik) ter prispevek Ko ChatGPT napiše seminarsko (Boštjan Miha Jambrek) sta obravnavala pedagoške, pravne in etične vidike uporabe generativne umetne inteligence v srednješolskem izobraževanju. Predstavljen je bil model vključevanja umetne inteligence v pouk, ki temelji na problememskem učenju, refleksiji in študijah primera.

Na mednarodni konferenci Eduvision 2025 sta sodelovala

Mojca Guštin in Boštjan Miha Jambrek. Mojca Guštin je predstavila prispevek Krepitev digitalnih kompetenc in ustvarjalnosti s pomočjo umetne inteligence (Formative Monitoring in a Digital Environment: Enhancement of Digital Competences and Creativity through Artificial Intelligence), Boštjan Miha Jambrek pa prispevek Paradoksi digitalne transformacije: empirična analiza vpliva uporabe GenUI na učni uspeh. Oba prispevka sta obravnavala vpliv umetne inteligence na sodobni učni proces, razvoj digitalnih kompetenc ter izzive odgovorne in smiselne vključitve GenUI v izobraževanje.

V šolskem letu 2025/26 smo na konferenci Trendi in izzivi 2026 sodelovali z dvema vsebinsko različnima prispevkoma. Prispevek Ko dijaki postanejo ustvarjalci (Barbara Logar-Sušnik) je predstavil projektno

učenje kot pristop k razvoju digitalne pismenosti, medtem ko je prispevek Paradoksi digitalne transformacije: empirična analiza vpliva uporabe GenUI na učni uspeh (Boštjan Miha Jambrek) osvetlil kompleksnost vpliva generativne umetne inteligence na učni proces in učne rezultate.

Projekt se nadaljuje tudi v letu 2026, ko se na konferenci Utrip

prihodnosti 2026 predstavlja z novim prispevkom, ki ga pripravlja Boštjan Miha Jambrek.

Sodelovanje na konferencah potrjuje, da projekt Digizmaga presega okvir posamezne učilnice ter aktivno soustvarja strokovni prostor na področju sodobnega izobraževanja, digitalnih kompetenc in odgovorne uporabe umetne inteligence.



Konferenca Trendi in izzivi 2026.

Foto: Barbara Logar-Sušnik



Konferenca Utrip prihodnosti 2025.

Foto: Boštjan Miha Jambrek



Predstavitve prispevka na konferenci Trendi in izzivi 2026. Foto: Barbara Logar-Sušnik

Projekt mi je bil zelo všeč, ker je bil drugačen od običajnega šolskega dela. Naša tema je bila varčevanje z vodo, kar se mi je zdelo zelo zanimivo in pomembno. Všeč mi je bilo, da smo lahko delali v skupinah in si med seboj pomagali. Skupinsko delo je bilo prijetno in smo se dobro razumeli. Mislim, da je bil to eden bolj zabavnih projektov, ki smo jih naredili letos.

Moja izkušnja pri projektu je bila zelo zanimiva in poučna. Posebej mi je bilo všeč skupno delo v skupinah, kjer smo si med seboj pomagali in izmenjevali ideje. Prav tako mi je bil zanimiv sam proces animiranja ter celoten potek ustvarjanja projekta. Vesel sem bil, da smo imeli precej proste roke pri delu, saj smo lahko razvijali svojo kreativnost.

Projekt se mi je zdel zanimiv, ker smo povezovali znanja iz treh različnih predmetov. Delo v skupinah po šest dijakov je bilo večinoma dobro, saj smo si pomagali in sodelovali. Imeli pa smo nekaj težav pri organizaciji in razdelitvi dela.

Projekt, ki je potekal pod okriljem "Digizmaga" mi je bil všeč, namreč dijaki smo namreč imeli premor od rednega pouka in dobili priložnost za kreativno razmišljanje in ustvarjanje brez kritike profesorjev. Sam program in to, da se je tema povezovala med šolskimi predmeti je bilo super.

Projekt se mi je zdel zelo zanimiv in poučen. Med sodelovanjem sem se naučila veliko novega o digitalni tehnologiji in varni uporabi interneta. Najbolj mi je bilo všeč, da smo lahko sodelovali v skupinah in skupaj reševali različne izzive. Vzdušje je bilo prijetno, aktivnosti pa zabavne in hkrati koristne. Vesela sem, da se je naša šola udeležila

tega projekta, saj smo pridobili veliko novega znanja. Takšni projekti so odlična priložnost za učenje na sodoben in zanimiv način.

Projekt mi je bil všeč, saj smo se učili o temah, o katerih se premalo govori. Takšnih projektov bi si želela še več, saj se mi je zdel poučen in zanimiv. V projektu sem uživala.

Projekt, ki je pri nas potekal, se mi je zdel predvsem zanimiv. Hvaležna sem, da je bil naš razred izbran, saj se z veseljem udeležujem raznih projektov, ki vključujejo animiranje. Kar se tiče samega poteka delavnice, je bil dobro organiziran, čeprav je prišlo do zapletov med profesorji.

Projekt mi ni bil najbolj všeč. Res je, da sem se naučil uporabljati animacijske programe in spoznal postopek animacije, ampak mi projekt kot celota ni bil preveč pri srcu.

Na koncu je bil mešanica vzponov in padcev. Nekaj sem se naučil, ampak z boljšo organizacijo in komunikacijo v ekipi bi bil celoten proces bistveno bolj prijeten in produktiven.

Projekt se mi je zdel izjemno zanimiv in zabaven. Pri delu mi je bilo najbolj všeč to, da smo v en sam projekt uspešno združili več različnih šolskih predmetov. Takšen način povezovanja znanja se mi zdi zelo koristen za boljše razumevanje snovi.

Moje mnenje o projektu je večinoma pozitivno, saj je bil dober preplet ustvarjalnosti in raziskovanja. Najbolj mi je bilo všeč animiranje sporočila, ker smo imeli zelo odprte roke pri ustvarjanju.

Projekt me je pozitivno presepetil z vidika da ne bomo imeli

dodatnih ocenjevanj. Nisem bila navdušena nad našo temo, saj so ostali imeli veliko bolj zanimive ideje.

Projekt mi ni bil najbolj všeč, saj sem imela občutek, da nismo prejeli dovolj natančnih navodil. Hkrati menim, da za kakovostno pripravo in samo izdelavo animacije nismo imeli na voljo dovolj časa.

Projekt se mi je zdel zelo poučen in uporaben na nekakšen način. Uporaben je bil za ozaveščanje ostalih o problemih, ki se pojavljajo na svetu z vidika trajnosti in kako lahko pripomoremo k reševanju le teh problemov. Všeč so mi bile teme, ki so bile pokrite.

Pri projektu mi je bilo najbolj všeč to, da sem lahko izrazila svojo kreativnost. Celoten proces je bil izjemno ustvarjalen, vendar so mi hkrati pomanjkanje časa in tehnične težave s pokanjem plastelina povzročali precej stresa. Ta izkušnja mi ni bila najbolj pri srcu zaradi nenehnega pritiska in hitenja, a je bil končni uspeh projekta na koncu vreden vsega truda. Čeprav se nisem naučila veliko novih tehničnih veščin, sem skozi delo ugotovila, da me področje animacije v resnici zelo veseli in navdihuje. Prav ta projekt mi je pomagal spoznati, da si želim svojo poklicno pot v prihodnosti graditi v svetu animiranih filmov.

Projekt se mi je zdel odličen način, da sem se bolj povezala s sošolci. Skupaj smo raziskovali nove stvari in si med seboj pomagali. Ko pa bi se morali držati svojih vlog, se nekateri sploh niso trudili. Ni bilo pošteno do drugih, saj so nekateri kljub temu, da niso nič delali, vseeno pridobili dobro oceno.

Izkušnje za prihodnost

Projekt Digizmaga nam je v dveh šolskih letih pokazal, kako pomembno je povezovanje ustvarjalnosti, sodelovanja in sodobnih digitalnih tehnologij v učnem procesu. Skozi učne scenarije, projektne tedne, delavnice in različne dejavnosti so dijaki razvijali digitalne kompetence, kritično mišljenje, ustvarjalnost ter odgovoren odnos do uporabe umetne inteligence in digitalnih vsebin.

Projekt je povezal učitelje različnih strokovnih področij, spodbudil medpredmetno sodelovanje ter odprl prostor za nove ideje, raziskovanje in sodobne pristope poučevanja. Dijaki so svoje znanje nadgrajevali skozi konkretne izdelke, kot so animacije, digitalne knjige, spletne strani in raziskovalne naloge, pri tem pa razvijali tudi sodelovanje, samostojnost in sposobnost reševanja problemov.

Pridobljene izkušnje, ustvarjeni učni scenariji in strokovna sodelovanja ostajajo pomembna podlaga za nadaljnji razvoj šole. Tudi v prihodnje želimo nadaljevati z vključevanjem inovativnih digitalnih praks, razvijanjem trajnostnega in odgovornega odnosa do tehnologije ter ustvarjanjem učnega okolja, ki dijake pripravlja na izzive prihodnosti.

Ekipa projekta Digizmaga