

## KRITERIJI ZNANJA

### IZBIRNI PREDMET: RISANJE V GEOMETRIJI IN TEHNIKI

Obravnavane teme	Dejavnosti in znanja (kaj mora učenec narediti in kaj mora znati)
<p>1. POMEN 3D RISANJA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Spoznavanje pomena risanja</li><li>- Predstavitev programov za tehnično risanje ter njihovih zmožnosti</li><li>- Pomen programov v industriji in tehnologiji</li><li>- Spoznavanje lastnosti programov</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- definira in opiše navidezni prostor ter ga primerja z realnim,</li><li>- <b>prepozna navidezni prostor kot delovno okolje,</b></li><li>- utemelji uporabo tridimenzionalnega koordinatnega sistema,</li><li>- <b>prepozna tridimenzionalni koordinatni sistem in ga uporablja,</b></li><li>- <b>poišče, uvozi, odpre in shrani datoteke tridimenzionalnih modelov,</b></li></ul>
<p>2. SKETCH UP</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Osnove programa sketch up</li><li>- Inštalacija programa</li><li>- Izbira ustrezne predloge in smiselnost merskih enot</li><li>- Spoznavanje in uporaba osnovnih orodij programa</li><li>- Načrtovanje predmeta in njegove predstavitve.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- uporablja večino orodij računalniškega grafičnega programa,</li><li>- <b>uporablja osnovna orodja grafičnega programa,</b></li><li>- utemelji razliko med različnimi ravnmi pogledov na predmet,</li><li>- <b>razlikuje med različnimi ravnmi pogledov na predmet,</b></li><li>- samostojno nariše modele v računalniškem grafičnem programu,</li><li>- <b>nariše preproste modele v računalniškem grafičnem programu,</b></li><li>- <b>modele riše z odvzemanjem in/ali dodajanjem, s kopiranjem in prenašanjem sestavnih delov,</b></li><li>- utemelji razlike med homogenim in sestavljenim modelom,</li><li>- <b>prepozna homogen in sestavljen predmet,</b></li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opiše pot od zamisli do končne uporabe tridimenzionalnih modelov,</li> <li>- <b>oblikuje modele predmetov v navideznem okolju, pripravi in natisne potrebne risbe za izdelavo predmeta in ga izdela iz izbranih gradiv,</b></li> <li>- <b>izdela animacijo</b> in utemelji smisel uporabe animacij,</li> <li>- <b>izdela grafično predstavitev izdelka</b> in jo prenese v spletno učilnico ali na drug medij,</li> <li>- <b>loči med različnimi formati datotek</b> in jih utemelji na konkretnih primerih.</li> </ul>
--	--

#### MERILA IN LESTVICA OCENJEVANJA

LESTVICA OCENJEVAJA		Znanja, ki so napisana <b>krepko so minimalna</b> in jih učenec mora obvladati za oceno zadostno (2).
Od 0 % do 49 %	nzd (1)	Normalno napisana znanja so temeljna znanja.
Od 50 % do 62%	zd (2)	Ocenjevanje znanja bo potekalo po preverjanju in sicer v:
Od 63 % do 75 %	db (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- govorni, pisni ali grafični obliki (odgovarjanje na vprašanja, sprejemanje odločitev, načrtovanje, iskanje informacij in reševanje problemov);</li> </ul>
Od 76 % do 88%	pdb (4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- v obliki praktičnega dela (uporaba programskih orodij, smiselnost in ustreznost izdelka, pravila uporaba merskih enot).</li> </ul>
Od 88 % do 100%	odl (5)	Pri ocenjevanju je polovica vprašanj in nalog iz minimalnih znanj, polovica pa iz temeljnih znanj.