PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE SATA LIKOVNE KULTURE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | REDNI BROJ SATA: | DATUM: |
| DOMENA: Stvaralaštvo i produktivnost  TEMA: Umjetnost i zajednica  NASTAVNO PODRUČJE: Boja i ploha - slikanje  MOTIV (VIZUALNI, NEVIZUALNI ILI VIZUALNI JEZIK KAO POTICAJ): **Najdraži lik iz crtića**  LIKOVNI MATERIJALI I TEHNIKE: kolaž papir, škare, ljepilo i crni flomaster | | |
| **OŠ LK A. 1. 1. Učenik prepoznaje umjetnost kao način komunikacije i odgovara na različite poticaje likovnim izražavanjem.**  Učenik odgovara likovnim i vizualnim izražavanjem na razne vrste poticaja.  Učenik u stvaralačkom procesu i izražavanju koristi:  - princip kreativne igre  - likovni jezik (obvezni pojmovi likovnoga jezika i oni za koje učitelj smatra da mu mogu pomoći pri realizaciji ideje u određenom zadatku)  - iskustvo usmjerenog opažanja  - doživljaj temeljen na osjećajima, iskustvu, mislima i informacijama.  Učenik upoznaje pojmove te forme izražavanja i oblikovanja vezane uz likovnu ili vizualnu umjetnost i kulturu.  Učenik, kroz kreativnu igru, otkriva značaj osobnog zadovoljstva u stvaralačkom procesu.  **OŠ LK A. 1. 2. Učenik demonstrira poznavanje osobitosti različitih likovnih materijala i postupaka pri likovnom izražavanju.**  Učenik primjećuje osobitosti likovnih materijala i postupaka te ih primjenjuje pri likovnom izražavanju.  **OŠ LK B. 1. 2. Učenik uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad te radove drugih učenika i opisuje vlastiti doživljaj stvaranja.**  Učenik opisuje i uspoređuje likovne ili vizualne radove prema kriterijima: likovnoga jezika, likovnih materijala, tehnika i/ili vizualnih medija, prikaza motiva te originalnosti, uloženog truda i izražene ideje  Učenik opisuje proces vlastitoga stvaranja (prepoznaje poticaj i način na koji je to izraženo u likovnom ili vizualnom radu).  Učenik prepoznaje osobno zadovoljstvo u stvaralačkom procesu.  **OŠ LK C. 1. 1. Učenik prepoznaje i u likovnom radu interpretira povezanost oblikovanja vizualne okoline s aktivnostima, sadržajima i namjenama koji se u njoj odvijaju.**  Kroz kreativne igre u prostoru te likovno i vizualno izražavanje učenik:  - uspoređuje karakteristike različitih pisama  - uočava i opisuje jednostavne vizualne znakove i poruke u svojoj okolini i oblikuje jednostavnu vizualnu poruku. | | |
| **NASTAVNE SITUACIJE**:  LIKOVNI PROBLEM - **ploha, odnosi, smještaj, crta**   * Koja je tvoja omiljena boja? * Zašto baš ta boja? * Koji ti je geometrijski lika najdraži? Zašto? Koje sve geometrijske likove poznajemo? * Na čemu crtamo geometrijske likove ili nanosimo boju? (*na plohu*) * Kakva sve ploha može biti? (*ravna i neravna*) * Kakvu plohu koristimo za crtanje i slikanje? * Na slici prikazujemo razne elemente - crtu, boju, oblik, lik... * Gdje smještamo te elemente? (*Na plohu ovisno o važnosti i motivu.*) * Dakle, najvažniji element nacrtamo na sredini, treba biti velik ili ga naglasimo istaknutom crtom ili bojom. Manje važne elemente ne naglašavamo toliko. * Kada prikazujemo neki određeni lik, potrudimo se da mu je što sličniji, odnosno da je iste boje i detalja.   LIKOVNI MOTIV - **Najdraži lik iz crtanog filma**   * Volite li crtane filmove? * Kako oni nastaju? * Što mislite koliko je vremena potrebno da se napravi kratki crtani film? * Pišu li se sva slova na isti način i pišu li svi isto slovo jednako? Zašto? * Koji ti je lik iz crtića najdraži? Zašto? * Opiši ga! | | |
| **Aktivnost:**  Danas ćete naslikati svoj najdraži lik iz crtanog filma. Izradit ćete ga u kolažu, a crtež napraviti crnim flomasterom. Kolaž vam je najlakše izrezivati u geometrijskim likovima čije ćete plohe posložiti tako da oblikuju najdraži lik iz crtića. Lik neka bude velik, preko cijele podloge papira. Kada oblikujete lik plohama kolaža, crnim flomasterom ćete obrubiti te plohe ili nacrtati preko njih crtani lik. Flomasterom ćete nacrtati i sve potrebne detalje. Taj lik može biti i u pokretu ili može nešto i govoriti. Tada ćete flomasterom napisati što govori i uokviriti u oblačić kao u stripu.  Budite originalni animatori!  Na kraju napravite izložbu i pogađajte koji lik su prikazali vaši prijatelji iz razreda. | | |
| **Povezanost s međupredmetnim temama:**  goo - A. 1. 1, C. 1. 1, C. 1. 2  pod – A. 1. 1, A. 1. 3, B. 1. 2, B. 1. 3  osr - A. 1. 1, A .1. 2, A. 1. 3, A. 1. 4, B. 1. 1, B. 1. 2, C. 1. 1, C. 1. 3 | | |

**A picture containing text, desk

Description automatically generated**