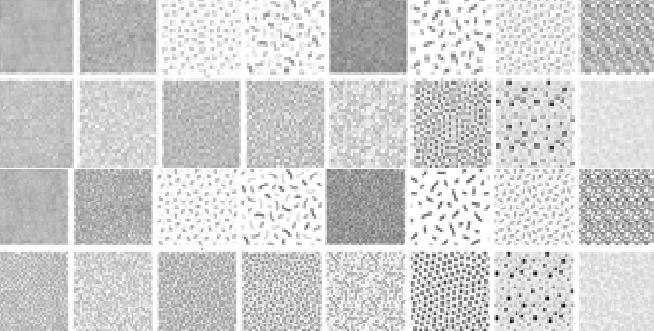
PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE SATA LIKOVNE KULTURE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | REDNI BROJ SATA: | DATUM: |
| DOMENA: Doživljaj i kritički stav  TEMA: Priroda i oblik  NASTAVNO PODRUČJE: Masa i prostor - oblikovanje  MOTIV (VIZUALNI, NEVIZUALNI ILI VIZUALNI JEZIK KAO POTICAJ): **Šahovsko polje**  LIKOVNI MATERIJALI I TEHNIKE: glina/glinamol, drveni štapić (čačkalica), (vodene boje - po želji) | | |
| Ishodi:  **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 osobnoga 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 istražuje prostor i uporabne predmete u neposrednoj okolini (odnose veličina, karakteristike oblika i njihovu namjenu).  **OŠ LK C. 1. 2. Učenik povezuje neki aspekt umjetničkog djela s iskustvima iz svakodnevnog života te društvenim kontekstom.**  Učenik povezuje neki od aspekata umjetničkog djela (likovni, vizualni i tematski sadržaj) s iskustvom iz svakodnevnog života i svoje okoline. | | |
| **NASTAVNE SITUACIJE**:  LIKOVNI PROBLEM – **Hrapavo - glatko, ritam**   * Kada smo prošli puta oblikovali glinu/glinamol, koje smo oblike radili? (*obli i uglati oblici*) * Kakva je površina tih oblika bila? (*glatka*) * Kakva još može biti površina? (*hrapava*) * Koja površina je vama ugodnija na dodir? * Nabrojite predmete koji imaju glatku i one sa hrapavom površinom. * Što je to ritam? (*pravilna izmjena i ponavljanje elemenata*) * Gdje smo se sve susreli sa ritmom? (*GK, MAT*...) * Koji elementi se mogu ponavljati u likovnoj kulturi? (*crte, boje, oblici...)* * Koji predmeti oko nas imaju određeni ritam? (*dan i noć, nakit, raspored sati, društvene igre...)*   LIKOVNI MOTIV - **Šahovsko polje**   * Što je to šah? * Zna li ga tko igrati? * Što nam je sve potrebno za tu igru? (*crne i bijele figure, šahovsko polje*) * Kako izgleda šahovsko polje? (*izmjenjuju se crna i bijela polja*) * Ta polja imaju jednoličan ritam. * Kakva je ploha šahovskoga polja? (*glatka*) * Bi li mogla biti hrapava? Zašto? | | |
| **Aktivnost:**  Danas ćemo se poigrati plohom šahovskoga polja. Na glinenim pločicama napravit ćemo mrežu polja, te ćemo u svako drugo polje štapićem ucrtati neki ukras - ornament. Tako ćemo istražiti što sve možemo napraviti s glinom/glinamolom i štapićem. Kakva će postati ta ploha? (hrapava).. Ukrasi neka budu što maštovitiji i neka to polje čine što zanimljivije na dodir.  Pločice ostavite na drvenoj plohi da se osuše. Nakon toga ih istražujte dodirom, žmireći. Odlučite koja ploha vam je bila najhrapavija, a koja najglađa. (Po želji hrapave površine naknadno možete i obojati vodenom bojom izmjenjujući dvije osnovne boje i izvedenu koju dobijemo njihovim miješanjem.) | | |
| **Povezanost s međupredmetnim temama:**  uku - A. 1. 2; A. 1. 3; A. 1. 4; B. 1. 2; B. 1. 4; C. 1. 3; C. 1. 4; D. 1. 2  odr - B. 1. 1.  osr – A. 1. 3, A .1. 4, B. 1. 2, C. 1. 3 | | |

A black and white checkered rug

Description automatically generated with medium confidence