PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE SATA LIKOVNE KULTURE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | REDNI BROJ SATA: | DATUM: |
| DOMENA: Umjetnost u kontekstu  TEMA: Slika, pokret, zvuk i riječ  NASTAVNO PODRUČJE: Boja i ploha - slikanje  MOTIV (VIZUALNI, NEVIZUALNI ILI VIZUALNI JEZIK KAO POTICAJ): **Strip - Ura**  LIKOVNI MATERIJALI I TEHNIKE: olovka 5B | | |
| **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, uloženoga 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).  Učenik uočava i opisuje jednostavne vizualne znakove i poruke u svojoj okolini i oblikuje jednostavnu vizualnu poruku. | | |
| **Nastavne situacije**:  LIKOVNI PROBLEM - **crta, lik, kadar u nizu**   * Ponovimo što sve znamo o crtama. * Kakva je to obrisna crta? * Obrisnim crtama crtamo lik. * Volite li strip? Koji vam je najdraži? Zašto? * Što je to **strip**? * Kako on nastaje? * Jeste li ikada pokušali nacrtati svoj strip?   LIKOVNI MOTIV - **Ura**   * Poslušati skladbu Rudolfa Matza - Stara ura igra polku * Razgovor o ugođaju skladbe. * Opisati uru/sat. Čemu služi. * Što mislite, kakva je ova ura koja je igrala polku? * Možemo li nacrtati priču o toj uri koja igra polku? * Kako priča počinje, a kako završava? Ispričaj. | | |
| **Aktivnost:**  Danas ćemo pokušati ispričati priču o rasplesanoj staroj uri u četiri kadra/slike. Odmah ćemo papir podijeliti na četiri slike i razmisliti o priči. U svakoj slici prikaži gdje se ura nalazi, što radi i kako se osjeća. Oživi ju. Možeš nacrtati i druge likove s kojima je komunicirala. Pazi na detalje i da ono što nacrtaš u svakoj sličici nije presitno. Kada završiš strip, ispričaj nam priču.  Crtaćom olovkom 5B možeš crtati raznovrsne crte ovisno o pritisku na podlogu. Tako se možeš poigrati raznom debljinom crta i učiniti crtež zanimljivijim. Ono što želiš naglasiti istakni debljom/tamnijom crtom, a ono što je u pozadini ili nije jako važno prikaži tanjom crtom. Predlažem da skicu izradiš vrlo laganim pritiskom na papir. Ako su crte nježne, pogreške ne moraš brisati, samo pojačaj onu crtu koju želiš istaknuti.  Zaigrajmo polku sa starom urom. | | |
| **Povezanost s međupredmetnim temama:**  osr - A. 1. 3, A. 1. 4, B. 1. 1, B. 1. 2, C. 1. 3  ikt – C. 1. 3, C. 1. 4, D. 1. 1 | | |

A picture containing text, clock, watch, different

Description automatically generated