PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE SATA LIKOVNE KULTURE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | REDNI BROJ SATA: | DATUM: |
| DOMENA: Stvaralaštvo i produktivnost  TEMA: Slika, pokret, zvuk i riječ  NASTAVNO PODRUČJE: Masa i prostor - modeliranje i građenje; Kreativna igra  MOTIV (VIZUALNI, NEVIZUALNI ILI VIZUALNI JEZIK KAO POTICAJ): **Lutka**  LIKOVNI MATERIJALI I TEHNIKE: šarena čarapa, dva plastična čepa, filc, malo vunice, kolaž-papir, univerzalno tekuće ljepilo, škare | | |
| **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 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. 1. Učenik razlikuje i 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 - **Kreativna igra**  Pripremimo materijal na radnu plohu i pitamo učenike što bi sve mogli napraviti pomoću onoga što imaju na stolu.  Neka svoje ideje potkrijepe demonstracijom.  LIKOVNI MOTIV - **Lutka**   * Čemu služi lutka? * Koja je tvoja najdraža lutka? * Koga sve lutka može prikazivati? * Lutke nam mogu priču ispričati i u kazalištu (lutaka). Jeste li bili u kazalištu lutaka? * Kazališnih lutaka ima više vrsta. Znate li koju od njih? (marioneta - lutka na koncu, lutke na štapu, ručne lutke...)   *(Može se pustiti kratki isječak neke lutkarske predstave ili skeča.)*   * Koji lutak je najpoznatiji na svijetu? (Pinocchio) Tko ga je izradio? (majstor Gepetto) * Biste li voljeli imati svoju lutku za predstavu? | | |
| **Aktivnost:**  Danas ćemo napraviti ručnu lutku. Čarapica će nam biti baza. Kako bi vam bilo lakše, možete raditi u paru i međusobno si pomagati. Kako bi lutka progledala, od čepova ćemo napraviti oči tako što ćemo na gornju ravnu površinu čepa zalijepiti bijeli papir za bjeloočnicu i crni papir za zjenicu. Kada je to gotovo, zalijepite oči na vrhu glave slijeva i zdesna. Tko želi, može dodati i trepavice. Ovisi što će lutka prikazivati, napravit ćemo i ukrase na glavi. Od vunice ili izrezanog filca se može napraviti kosa (ježek frizura, kečke...). Od filca možemo napraviti i jezik, uši, leptir mašnu itd. po želji i ovisno o liku koji predstavlja. To sada ovisi o priči, tj. osmišljenom igrokazu. Lutka može biti osoba ili životinja pa čak i biljka.  Uživajte kao majstor Gepetto u stvaranju lutke, a onda ju i veselo oživite pokretom i zvukom. | | |
| **Povezanost s međupredmetnim temama:**  osr – A. 1. 2, A. 1. 3, A. 1. 4, B. 1. 1, B. 1. 2, C. 1. 3  ikt – C. 1. 1, D. 1. 1, D. 1. 2 | | |

A picture containing doll, toy

Description automatically generated