|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | REDNI BROJ SATA: **8.** | DATUM: |
| DOMENA: Umjetnost u kontekstu  NASTAVNI SADRŽAJ (TEMA): Komunikacija  NASTAVNO PODRUČJE: Masa i prostor, dizajn  MOTIV (VIZUALNI, NEVIZUALNI ILI VIZUALNI JEZIK KAO POTICAJ): **Ura**  LIKOVNI MATERIJALI I TEHNIKE: karton (izrezan u krug ili kvadrat), pribadača sa širom glavicom/čavlić, pluteni čep, kolaž-papir, flomasteri | | |
| **ISHODI**:  **OŠ LK C. 2. 2. Učenik povezuje umjetničko djelo s iskustvima iz svakodnevnog života te društvenim kontekstom likovnim i vizualnim izražavanjem.**   * učenik povezuje vizualni ili likovni i tematski sadržaj određenog umjetničkog djela s iskustvom iz svakodnevnog života * učenik prepoznaje i imenuje različite sadržaje iz svoje okoline kao produkt likovnog/vizualnog izražavanja   **OŠ LK A. 2. 1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.**   * učenik odgovara likovnim i vizualnim izražavanjem na razne vrste poticaja * učenik se, u stvaralačkom procesu i izražavanju, koristi: likovnim jezikom (obvezni pojmovi likovnoga jezika i oni za koje učitelj smatra da mu mogu pomoći pri realizaciji ideje u određenom zadatku); iskustvom usmjerenog opažanja; doživljajem temeljenim na osjećajima, iskustvu, mislima i informacijama   **OŠ LK B. 2. 1. Učenik opisuje likovno i vizualno umjetničko djelo povezujući osobni doživljaj, likovni jezik i tematski sadržaj djela.**   * učenik povezuje djelo s vlastitim iskustvom i opisuje osobni doživljaj djela * učenik opisuje: materijale i postupke; likovne elemente i kompozicijska načela; tematski sadržaj djela (motiv, teme, asocijacije)   **OŠ LK B. 2. 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 teme ili motiva te originalnosti i uloženog truda * učenik prepoznaje poticaj i način na koji je to izraženo u likovnom ili vizualnom radu * učenik prepoznaje osobno zadovoljstvo u stvaralačkom procesu   **OŠ LK C. 2. 1. Učenik prepoznaje i u likovnom ili vizualnom radu interpretira povezanost oblikovanja vizualne okoline s aktivnostima i namjenama koje se u njoj odvijaju.**   * likovnim i vizualnim izražavanjem učenik: razlikuje i interpretira karakteristike različitih pisama; uspoređuje odnose slike i teksta u njemu bliskim medijima; koristi se različitim odnosima slike i teksta u izražavanju vlastitih ideja | | |
| **NASTAVNE SITUACIJE**  LIKOVNI PROBLEM: **Masa i prostor, dizajn**  Pogledajte prostor oko sebe, čime je ispunjen? (*predmetima*) Svi ti predmeti zauzimaju određeni prostor i imaju svoj oblik, veličinu i masu. Čemu služe? (*uglavnom su uporabni predmeti, ali imamo i ukrasne predmete*) U umjetnosti se predmeti izrađeni u prostoru nazivaju skulpture. One imaju svoj oblik, masu (visinu, širinu, duljinu, težinu) i boju, a prikazuju neku umjetničku ideju.  Danas ćemo govoriti o uporabnim predmetima. Oni su također nastali nečijim promišljanjem. Bit uporabnog predmeta je da služi svrsi, a ujedno da lijepo izgleda. Dakle, važan je i dizajn. Dizajn treba biti prilagođen upotrebi čovjeka, funkcionalan i oku ugodan oblikom i bojom.  Koji predmeti su takvi? (S*ve čime se čovjek u životu služi: od prostora u kojem boravi do namještaja, aparata, sprava, odjeće...)*  LIKOVNI MOTIV: **Ura/sat**  Kojim se sve spravama/napravama čovjek koristi? Za što mu sve služe?  Kako se naziva sprava za mjerenje vremena? Kakve sve ure/satovi postoje? *(zidni, ručni, na postolju, digitalni, s brojčanicima, s arapskim i rimskim brojkama....)*  Kakvog sve oblika može biti ura? (okrugla, kvadratna...) Kakve vi ure posjedujete? Znate li mjeriti vrijeme s pomoću ure?  Je li bitno znati tako mjeriti vrijeme? Zašto?  Koliko brojeva ima ura? Kako su ti brojevi postavljeni? Što sve ura/sat mjeri? (*sate, minute, sekunde*) Kako na uri iščitavamo te mjere? (s *pomoću kazaljki*) Kako se kreću kazaljke na uri? Opišite. | | |
| **ZADATAK**  Kako bismo se bolje upoznali sa spravom za mjerenje vremena, danas će svatko izraditi svoju uru. Što sve ona mora imati? (plohu sa brojkama postavljenim na određeni način i kazaljke) Da bismo napravili uru, potreban nam je karton na koji ćemo napisati/nacrtati brojke od 1 do 12. Brojke moraju biti čitke i pravilno postavljene. (Učiteljica/učitelj može unaprijed pripremiti kartone okruglog ili kvadratnog oblika s već označenim mjestima za brojke i označenom sredinom za kazaljke). Crnim flomasterom uredno ćete ispisati brojke na označenim mjestima. Napišite ih tako da sadrže dvije obrisne crte, tj. da su u sredini brojevi prazni kako biste ih flomasterima mogli obojiti po vašoj želji. Bitno je da su brojke čitke i da, osim što služe svojoj svrsi, budu i ukras. Unutrašnju plohu ure možete ukrasiti crnim flomasterom zanimljivim crtežom po vašoj želji, ovisno za koju prostoriju je namijenjena (kuhinja, spavaća soba, dnevni boravak, ured, učionica...). Crtež također možete obojiti flomasterima u boji. Potrebno je samo paziti da su na uri ipak najistaknutije brojke. Kada ste to napravili, od kolaža izrežite kazaljke. Jednu veću i jednu manju. Boja je isto po vašoj želji. Kada su kazaljke izrezane, donji kraj probodite pribadačom koju ćete također probosti kroz sredinu ure. S druge strane, na vrh pribadače, stavite izrezani dio plutenog čepa i pričvrstite pribadaču. Kako bi se kazaljke mogle polagano pomicati i ostati u postavljenom položaju, pribadaču treba pravilno pritisnuti.  Vaša sprava za mjerenje vremena je gotova!  Napravite izložbu vaših dizajnerskih uradaka. Pogledajte jesu li svi napravili uru sa svim potrebnim dijelovima. Jesu li brojke na pravom mjestu? Kakve su kazaljke? Koju biste uru objesili u svojem domu?  Igrajte igru *Koliko je sati?* | | |
| **Povezanost s međupredmetnim temama:**  OSR - A. 1. 3., A. 1. 4.,B. 1. 2., C. 1. 3.  P -A. 1. 1., A. 1. 2., A. 1. 3., B. 1. 1., B. 1. 2., C. 1. 1., C. 1. 2.  GOO - C. 1. 1., C. 1. 2.  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. | | |