|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | REDNI BROJ SATA: **22.** | DATUM: |
| DOMENA: Stvaralaštvo i produktivnost  NASTAVNI SADRŽAJ (TEMA): Slika, igra, priča  NASTAVNO PODRUČJE: Crta i ploha - građenje  MOTIV (VIZUALNI, NEVIZUALNI ILI VIZUALNI JEZIK KAO POTICAJ): **Lutke za igrokaz (medo i vjeverica)**  LIKOVNI MATERIJALI I TEHNIKE: dvije drvene štipaljke (za rublje), flomasteri, škare, ljepilo | | |
| **ISHODI**:  **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; izražavanjem pokretom, zvukom, glumom koje povezuje s likovnim izražavanjem kroz kreativnu igru; 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: likovnog 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 | | |
| **NASTAVNE SITUACIJE**  LIKOVNI PROBLEM: **Crta i ploha - građenje**  Ponovimo što znamo o crtama. Kakva je to obrisna crta? Na što moramo paziti kada želimo nešto vjerno prikazati crtežom?  Što je ploha? Kakva može biti ploha? Čime sve ravnu plohu možemo ispuniti? (crtama, bojom, papirom u boji...)  Možemo li od već gotovog slikovnog uratka napraviti novi? Kako? Gotovi rad možemo doraditi izrezivanjem i lijepljenjem na novu podlogu. Stvarajući novu slikovnu poruku, potrebno je paziti i na odnose veličina - veće, manje, jednako, te na njihov položaju u prostoru.  Likovni rad možemo oživjeti i tako da od njega napravimo lutku.  LIKOVNI MOTIV: **Lutka za igrokaz**  Što je lutka? Kakve sve lutke postoje? Može li se lutka koristiti u predstavi? Kako se zove takva predstava? Jeste li gledali koju? Kako se zovu oni koji pokreću lutke u predstavi? (glumci animatori)  Kako se zovu ljudi koji izrađuju lutke? (lutkari) Koji je najpoznatiji lutkar na svijetu? (majstor Gepetto) Koja je najpoznatija lutka na svijetu? (Pinocchio) Biste li vi pokušali biti lutkari i glumci? Kakve su bile lutke u predstavi? Mogu li biti drugačije napravljene? Kako treba izgledati lutka za igrokaz/predstavu? (vjerno prikazivati lik, zanimljiva, pokretna, prilagođena komunikaciji…)  Kada biste trebali medu i vjevericu prikazati kao lutke, što biste naglasili na lutki kako bi oni odmah bili prepoznatljivi?  Opišite vjevericu. Opišite medu. Vjeverici je važan kitnjasti rep i šiljate uši, a medi okrugao trbuh i okrugle uši. | | |
| **ZADATAK**  Današnji je zadatak napraviti lutke mede i vjeverice za šaljivi igrokaz. Za to su nam potrebne dvije drvene štipaljke, papir za crtanje, flomasteri, škare i ljepilo.  Štipaljke će nam pomoć oko animacije likova. Na njih ćemo nalijepiti glave likova svojih crteža. To ćemo detaljnije objasniti naknadno.  Najprije ćemo na papiru za crtanje crnim flomasterom nacrtati likove medvjeda i vjeverice. Nacrtajte ih tako da gledaju jedan prema drugome kao da razgovaraju. Ne trebaju biti jako veliki već toliki da im glave zauzmu pola štipaljke (do zgloba). Usta neka im budu preko cijele glave, istaknite im oči i uši. Tijelo im može biti i manje od glave, ali mora imati obilježja svake životinje.  Kada ste nacrtali likove, uredno ih obojite flomasterima u boji, a zatim ih uredno izrežite. Kada ste ih izrezali, prerežite im glave na mjestu gdje su usta. Tada gornji dio glave zalijepite na gornji dio štipaljke, a donji dio glave na donji dio štipaljke (dok lijepite, neka dijelovi štipaljke budu razdvojeni). Pripazite da svaki lik zalijepite na svoju štipaljku tako da i dalje mogu gledati jedan u drugoga.  Sada ste dobili mogućnost pomicanja lutkinih usta pritiskanjem štipaljke. Lutke su spremne za razgovor.  Upriličite šaljivi igrokaz glumeći svaku od životinja. Želim vam dobru zabavu! | | |
| **Povezanost s međupredmetnim temama:**  OSR - A. 1. 1., A. 1. 2., A. 1. 3., A. 1. 4., B. 1. 1., B. 1. 2., C. 1. 3.  P - A. 1. 1., A. 1. 2., A. 1. 3., B. 1. 1., B. 1. 2., B. 1. 3., C. 1. 1., C. 1. 2.  UKU - A. 1. 1., A. 1. 2., A. 1. 3., A. 1. 4., B. 1. 2., B. 1. 4., C. 1. 3., C. 1. 4., D. 1. 2.  GOO - C. 1. 1., C. 1. 2., C. 1. 3., C. 1. 4. | | |