PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE SATA LIKOVNE KULTURE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | REDNI BROJ SATA: | DATUM: |
| DOMENA: Doživljaj i kritički stav  TEMA: Umjetnost i zajednica  NASTAVNO PODRUČJE: Prostorno oblikovanje – modeliranje i građenje  MOTIV (VIZUALNI, NEVIZUALNI ILI VIZUALNI JEZIK KAO POTICAJ): **Ekostroj** (rad u parovima)  LIKOVNI MATERIJALI I TEHNIKE: kartonske kutijice i valjci, ljepilo, ljepljiva traka (krep), 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 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 - **skulptura, građenje, dodavanje i oduzimanje**   * Jeste li se kada igrali kockama (lego-kockama)? * Što se sve s njima može izgraditi? * Je li bolje kada su kocke sve istog oblika i veličine ili kada je materijal različitog oblika? Zašto? - Dobijemo umjetničko djelo u prostoru koje možemo vidjeti sa svih strana. To je skulptura. * Kada nešto gradimo, onda elemente dodajemo ili oduzimamo. * Trebaju li svi elementi biti zatvoreni? * Dakle, dijelovi skulpture mogu biti i šuplji. * Može li skulptura biti i stroj? Što to znači? (*da su mu dijelovi pokretni*)   LIKOVNI MOTIV - **Ekostroj**   * Čemu sve služe strojevi? * Što pokreće strojeve? * Kada stroj radi, što se sve stvara osim proizvoda? (*ispušni plinovi, ulje i otpadna voda)* * Koliko je to dobro za prirodu? * Prošli put smo razgovarali o tome kako se treba odnositi prema prirodi. Može li se napraviti neki stroj koji neće naškoditi prirodi – ekostroj? * Kako bi on izgledao i što bi ga pokretalo? | | |
| **Aktivnost:**  Sada ćete u paru osmisliti i napraviti jedan ekostroj. Bit ćete pravi izumitelji! Neka bude što zanimljiviji i kreativniji. Kutijice i valjke možete slagati jednu na drugu, lijepiti ljepilom. Neobične spojeve lijepite ljepljivom trakom, neke elemente možete rezati i oblikovati po potrebi (vjetrenjača...). Svaki stroj ima ulazni dio za materijal i izlazni dio gdje izlazi gotovi proizvod. Prisjetimo se stroja prof. Baltazara.  Kada ste gotovi sa izradom, svoje izume izložite i prezentirajte kolegama u razredu. Na kraju glasajte koji od izuma je najneobičniji i najkreativniji po izgledu, ali i po načinu rada. | | |
| **Povezanost s međupredmetnim temama:**  goo – A. 1. 1, B. 1. 1, C. 1. 1, C. 1. 2, C. 1. 3  pod – A. 1. 1, A. 1. 2, A. 1. 3, B. 1. 1, B. 1. 2, B. 1. 3, C. 1. 1  osr – A. 1. 1, A. 1. 2, A. 1. 3, A. 1. 4, B. 1. 1, B. 1. 2, C. 1. 3 | | |

Diagram, map

Description automatically generated