PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE SATA LIKOVNE KULTURE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | REDNI BROJ SATA: | DATUM: |
| DOMENA: Umjetnost u kontekstu  TEMA: Umjetnost i zajednica  NASTAVNO PODRUČJE: Crta i točka - crtanje  MOTIV (VIZUALNI, NEVIZUALNI ILI VIZUALNI JEZIK KAO POTICAJ): **Posjet muzeju/galeriji - Čitanje likovnoga djela**  LIKOVNI MATERIJALI I TEHNIKE: ugljen | | |
| 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. 1. Učenik razlikuje likovno i vizualno umjetničko djelo povezujući osobni doživljaj, likovni jezik i tematski sadržaj djela**  Učenik opaža i istražuje materijale, postupke, likovne elemente, kompozicijska načela i tematski sadržaj djela (motiv, teme, asocijacije).  Učenik povezuje djelo s vlastitim iskustvom i opisuje osobni doživljaj djela.  **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. 2. Učenik povezuje neki aspekt umjetničkoga djela s iskustvima iz svakodnevnoga života te društvenim kontekstom.**  Učenik povezuje neki od aspekata umjetničkog djela (likovni, vizualni i tematski sadržaj) s iskustvom iz svakodnevnog života i svoje okoline.  Učenik prepoznaje njemu bliske sadržaje kao produkt likovnog/vizualnog izražavanja (crtež, slika, kip, spomenik, animirani i igrani film, fotografija, lutkarska predstava, slikovnica/ilustracija).  Učenik na konkretnim primjerima iz svakodnevnoga života i svoje okoline prepoznaje i imenuje različite oblike umjetničkog izražavanja (umjetnička zanimanja, kulturne institucije, javni spomenici...). | | |
| **NASTAVNE SITUACIJE**:  LIKOVNI PROBLEM - **Crta i točka**   * Što smo sve naučili o crtama? * Od čega se crta sastoji? (*crta je sačinjena od točaka*) * Crte po toku i karakteru (debela, tanka, ravna, zakrivljena, izlomljena) * Što dobivamo spajanjem crta? * Kakva je to obrisna crta? * Kako možemo dobiti različite vrste crta koristeći štapić ugljena? * Kada želimo nešto vjerno prikazati crtežom, na što moramo paziti? (smještaj elemenata na papiru (kompozicija), veličina)   LIKOVNI MOTIV - **muzej/galerija, likovno djelo**  Učiteljica/učitelj s učenicima odlazi u posjet muzeju/galeriji uz prethodno dogovoreni termin s kustosom. Učenici trebaju ponijeti pribor za crtanje (papire i crtaći ugljen). Prije polaska učenicima objašnjavamo kako se ponaša u kulturnim ustanovama. Pri ulasku u prostor muzeja/galerije treba obratiti pažnju na smještaj i veličinu prostorija, te izloške. Oni koji nisu u mogućnosti posjetiti neku od kulturnih ustanova, neka pogledaju digitalni prikaz iste - PRIJEDLOG virtualna šetnja kroz neki od stalnih postava muzeja/galerije.  Odaberemo jedan od likovnih radova (po mogućnosti crtež) čiji će motiv djeca prepoznati, opisati te nacrtati imitirajući umjetnika. Udobno će se smjestiti na tlo ispred slike.   * Što slika prikazuje? Dopada li vam se? Zašto? * Koji je glavni element na slici? Kako je prikazan? * Koju tehniku je koristio autor? * Kakve osjećaje budi ova slika? * Što je njome autor pokušao postići? * Zašto je ova slika u muzeju/galeriji? * Čemu služe te kulturne ustanove? * Je li likovnost važna za čovjeka? * Gdje ju sve srećemo oko nas? * Volite li vi likovnu umjetnost? Kakvu? | | |
| **Aktivnost:**  Sada ćemo pokušati imitirati umjetnika koji je stvorio ovo likovno djelo. Prije nego krene slikati na platno, slikar često napravi skicu u ugljenu na papiru. Crtajući isti motiv, promišlja, pokušava i dorađuje. Zatim krene slikati na platno. Vi ćete, gledajući gotov rad, pokušati napraviti skicu istoga. Dobro pogledajte sliku, smještaj elemenata na njoj, propozicije te naglašene dijelove. Pokušajmo svojim crtežom dobiti isti dojam koji pruža ova slika. Možda i vaš rad završi u muzeju/galeriji.  Radeći u tehnici ugljena, treba posvetiti pažnju na pritisak štapića - jači pritisak znači deblja i izražajnija crta. Prstima možemo razmazivati ugljen pa pokušajmo i to kontrolirati. Gotov rad fiksiramo lakom za kosu.  Kada su radovi gotovi poslažemo ih uz originalno djelo te usporedimo i komentiramo koja skica je najvjernija i zašto. | | |
| **Povezanost s međupredmetnim temama:**  osr – A. 1. 4 , B. 1. 2, C. 1. 2, C. 1. 3  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  goo – A. 1. 1, B. 1. 2, C. 1. 1, C. 1. 2, C. 1. 3 | | |

A picture containing text, fabric, colorful

Description automatically generatedGraphical user interface, application

Description automatically generated