PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE SATA LIKOVNE KULTURE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | REDNI BROJ SATA: | DATUM: |
| DOMENA: Stvaralaštvo i produktivnost  TEMA: Komunikacija s drugima i samim sobom  NASTAVNO PODRUČJE: Boja i ploha - slikanje  MOTIV (VIZUALNI, NEVIZUALNI ILI VIZUALNI JEZIK KAO POTICAJ): **Slovo** (kao likovni element)- moji inicijali, najdraže slovo  LIKOVNI MATERIJALI I TEHNIKE: kolaž papir i papir iz časopisa, škare, ljepilo | | |
| **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 likovnog 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). | | |
| **Nastavne situacije**:  LIKOVNI PROBLEM - **boja, ploha, ritam, odnosi, smještaj**   * Koje su boje osnovne boje?*.* * Koje boje dobivamo njihovim miješanjem? * Koja je tebi boja najdraža? * Kakav dojam na nas ostavljaju žuta, crvena i narančasta boja? * Kakav dojam ostavljaju plava, zelena i ljubičasta? * Koje se od njih brže uočavaju, čak i kada ih je malo? * Što je to ritam? Volite li brzi ili spori ritam? * Kako bojama možemo postići brzi, a kako spori ritam? * Kako ritam možemo postići plohama?   LIKOVNI MOTIV - **Slovo**   * Što je slovo? * Kakva mogu biti slova? * Može li se slovo koristiti i za nešto drugo osim za pisanje? Za što? * Pišu li se sva slova na isti način i pišu li svi isto slovo jednako? Zašto? * Koje je tvoje najdraže slovo? Zašto? | | |
| **Aktivnost:**  Danas ćemo se poigrati slovima. Ona će nam ispričati zanimljivu priču kroz boje, veličinu, ponavljanje i smještaj na papiru. Izabrat ćete svoje najdraže slovo ili početna slova svoga imena i prezimena. Možete čak odabrati najdraže slovo i broj. Izabrane znakove ćete izrezati u kolažu osnovnih i izvedenih boja u raznim veličinama, a i potražit ćete ih u časopisima i izrezati ih. Kada ste ih izrezali, poslagat ćete ih na plohu papira tako da djeluju zaigrano i zanimljivo kombinirajući pritom slova/brojeve iz časopisa i vaša slova/brojeve. Mogu na sredini biti manja slova, gušća, koja se postepeno povećavaju i šire ili obrnuto, na sredini velika slova pa prema manjima. Možemo kombinirati veća i manja slova ukoso. Kada ste posložili i dobili željenu kombinaciju slijedi lijepljenje. Pazite da ljepilo lijepo nanesete na sve dijelove slova/broja.  Po završetku radove izložite i usporedite kakva je igra slova bila svakome od vas. | | |
| **Povezanost s međupredmetnim temama:**  goo – A. 1. 2, B. 1. 1, C. 1. 1 , C. 1. 2  osr – A. 1. 3, A. 1. 4 , B. 1. 1, 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 | | |

A picture containing text, painted

Description automatically generated A picture containing background pattern

Description automatically generated