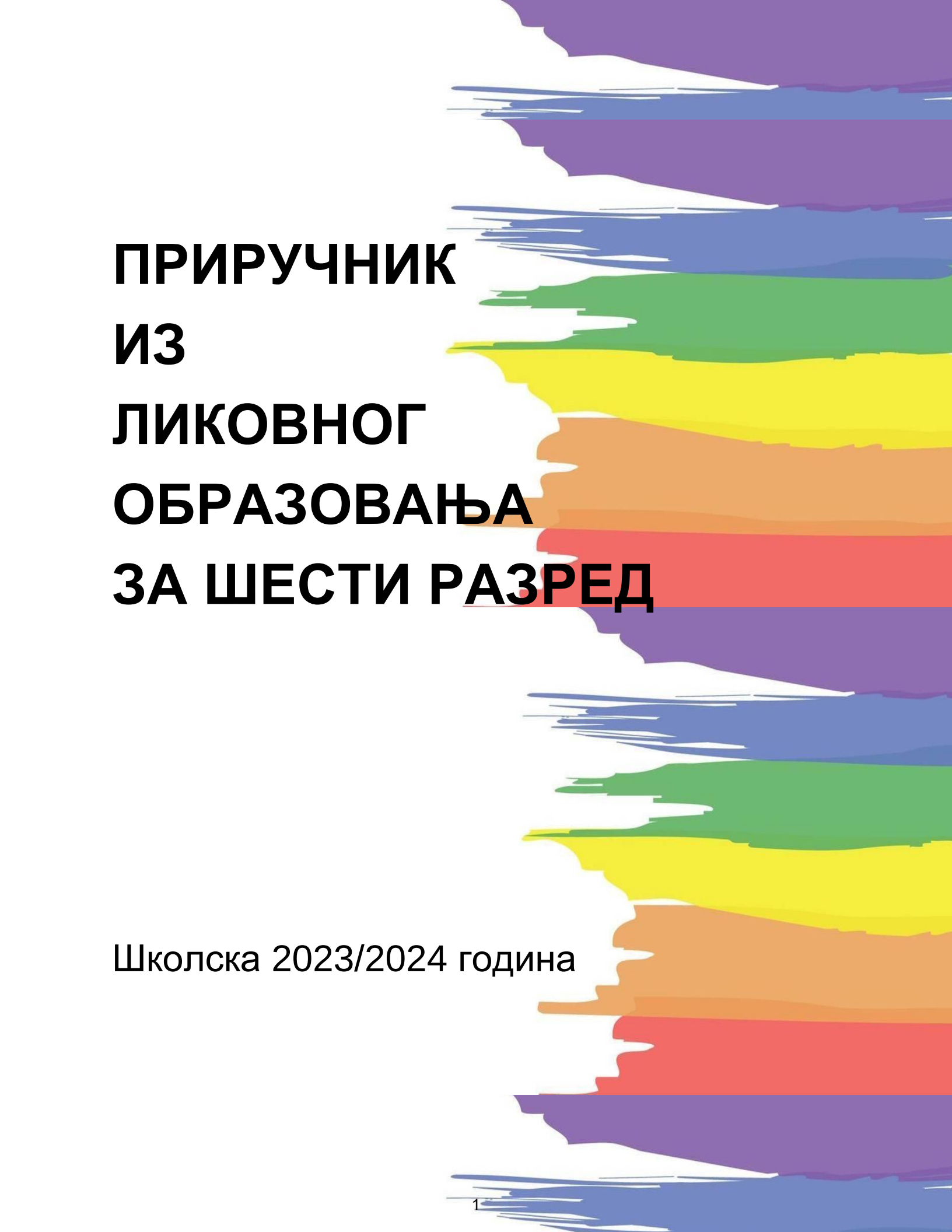




ПРИРУЧНИК ИЗ ЛИКОВНОГ ОБРАЗОВАЊА ЗА ШЕСТИ РАЗРЕД

Школска 2023/2024 година



Автори
Мр Весна Ничева
Лејла Хазир
Анка Ангеловска
Ванђе Манева

Поштовани наставници,

Уметност је духовна храна која је неопходна на менију сваког ученика за неговање његовог интелектуалног и креативног капацитета.

Ликовно образовање култивира личност, градећи ликовну писменост са развојем креативности, имагинације и интуиције и омогућава развијање способности за коришћење невербалних облика експресије и комуникације.

Настава из предмета Ликовно образовање нуди могућност развијања индивидуалних интересовања детета. Узбудљива је и буди радозналост деце. Учионица током часа Ликовног образовања треба да буде уметнички атеље – разбацана, шарена, отворена и са лако доступним разним материјалима, учионица у којој се ученици крећу, разговарају, сарађују и сви раде нешто друго.

Ученици на часу Ликовног васпитања, кроз креативни процес који води наставник, истражују, постављају питања, експериментишу материјалима и идејама, стварају на теме које су им блиске и њима лично значајне, цртају, сликају, граде, конструишу, дискутују.

На овај начин ученици ће стећи трајна и применљива знања, самопоуздање и интересовање за примену правила, процедура, а посебно ће стећи друштвене вештине, иновативност и креативност.

Уз најискреније жеље за интерактивну и креативну наставу из Ликовног образовања!

Ауторке

САДРЖАЈ

Увод

Теме у наставном програму

Предлог-сценарија за реализацију наставних садржаја

Материјали за учење

Увод

Циљ Приручника је да вам пружи идеје за планирање и реализацију наставе из предмета Ликовно образовање.

У Наставном плану и програму за VI разред предмет Ликовно образовање је заступљен као предмет са 36 часова годишње или 1 час недељно.

Наставни програм за предмет Ликовно образовање за шести разред обухвата три теме/области:

- Ликовни језик.
- Дводимензионалну уметност.
- Тродимензионалну уметност.

Садржи резултате учења, очекиване општије резултате учења на одговарајуће теме. Резултати учења наведени у Наставном програму за Ликовно образовање доводи до стицања компетенција које покрива област Уметничко изражавање и култура из Националних стандарда и релевантних компетенција из следећих трансверзалних области Националних стандарда: **Језичка писменост, Математика и природне науке, Дигитална писменост, Лични и социјални развој, Друштво и демократска култура и Техника, технологија и предузетништво**. Они указују на оно шта треба да се научи, учи да би се постигли очекивани резултати који су везани за тему/садржаје/појмове дате у Програму.

Дати су садржаји за реализацију часа према стандардима оцењивања и појмови чије значење ученици треба да науче.

Стандарди оцењивања се односе на конкретне и мерљиве резултате учења засноване на Блумовој таксономији.

Приручник садржи примере сценарија часова из тема датих у Наставном програму. У сценаријима часа кључне су активности у планирању и реализацији наставе предмета Ликовно образовање, које саме по себи нису циљ, већ су у функцији постизања стандарда оцењивања. У њима је присутан процесно-развијни приступ који се фокусира на ученике и доприноси постизању резултата учења/стандарда оцењивања и повезивање и осмишљавање информација, а не само памћење готових информација и заснива се на искуственом учењу.

Креиране су активности које уводе ученике у област ликовног образовања и образовања како би их заинтересовали и мотивисали. Активности садрже објашњење које је поткрепљено материјалима за учење, показивање одговарајућих техника, објашњавање правилног кориштења ликовне технике, способности употребе ликовне технике у решавању постављеног ликовног задатка, креативност у избору мотива за одговарајући задатак.

Такође, активности доприносе развијању способности ученика да препознају ликовни елемент или принцип у ликовним радовима својих саученика, да утврде да ли је ликовна техника правилно реализована, да процене да ли су ликовна дела погодна за реализовану делатност, да ли има посебности, креативности у реализацији, која идеја је приказана, да ли је мотив одговарајући, односно да тумаче значење дела користећи ликовни језик.

Неопходно је да наставник обрати пажњу на укључивање свих ученика у групне активности, без обзира на њихове способности и полну структуру, и да сваког ученика подстиче да постигне највише што може.

Теме у Наставном програму

Тема: ЛИКОВНИ ЈЕЗИК Укупно часова: 4	
Резултати учења Ученик/ученица биће способан/способна: - да разликује дводимензионалну и тродимензионалну уметност и описује ликовна поља користећи ликовни језик; - да опише ликовне елементе и ликовне принципе за свако ликовно поље; - да препозна мотив, идеју и технику ликовног рада/ученичког ликовног рада и да га опише ликовним језиком.	
Садржаји (и појмови)	Стандарди оцењивања
Ликовне области (ликовни језик, дводимензионална уметност, цртеж, сликарство, графика, дизајн и визуелне комуникације у 2Д, тродимензионална уметност, скулптура, дизајн и визуелне комуникације у 3Д)	- Разликује дводимензионалну уметност (цртање, сликање, графика и дизајн и визуелне комуникације у 2Д) и тродимензионалну уметност (вајарство и дизајн и визуелне комуникације у 3Д). - Описује ликовна поља (цртање, сликарство, графика, скулптура, дизајн и визуелне комуникације) користећи ликовни језик.
Ликовни елементи и ликовни принципи (линија, текстура, облик, величина, боја, запремина, симетрија, асиметрија и равнотежа)	Описује ликовне елементе (линија, текстура, облик, величина, боја, запремина) и ликовне принципе (симетрија – асиметрија, равнотежа) за свако уметничко поље.
Естетска процена (мотив, идеја и техника)	- Препознаје мотив, идеју и технику датог ликовног/ученичког ликовног рада. - Описује ликовно дело/ученички ликовни рад користећи ликовни језик.
Оцењивање наученог Тема: Ликовни језик	1. ниво Ученик/ученица зна основната основну поделу уметности – дводимензионалну и тродимензионалну. Ради са потешкоћама и бира материјал по областима са интернета. Уз помоћ презентује рад и прави анализу. 2. ниво Ученик/ученица може да дефинише дводимензионалну и тродимензионалну уметност. Уз помоћ прави поделу и на ликовна подручја (поља). Има потешкоћа да дефинише уметничке елементе и принципе. Уз помоћ презентује рад и прави анализу.

	3. ниво Ученик/ученица може да дефинише дводимензионалну и тродимензионалну уметност. Самостално прави поделу ликовних подручја (поља). Има потешкоћа да дефинише ликовне елементе и принципе а може да их подели на ликовна подручја (поља). Уз помоћ презентује рад и прави анализу. 4. ниво Ученик/ученица може да дефинише дводимензионалну и тродимензионалну уметност. Самостално прави поделу ликовних подручја (поља). Дефинише ликовне елементе и принципе и може да их подели по ликовним областима. Правилно претражује Интернет и зна да користи компјутерске алате. Представља рад и прави анализу. Настави тако! 5. ниво Ученик/ученица ради тимски са својим саученицима. Зна да дефинише дводимензионалну и тродимензионалну уметност. Самостално прави поделу ликовних подручја (поља). Он дефинише ликовне елементе и принципе и може навести примере фотографија за сваку од њих посебно, а може да их и подели по ликовним подручјима. Активно користи ликовни језик у изражавању током часова. Правилно претражује Интернет и зна да користи компјутерске алате за креирање презентације. Успешно користи технике презентације. Дели своје ставове и размишљања. Браво! Настави тако!
--	--

Тема: ДВОДИМЕНЗИОНАЛНА УМЕТНОСТ Укупно часова: 24
Резултати учења Ученик/ученица биће способан/способна: 1. да разликује и примењује различите врсте линија и вредности линија, представља различите текстуре, класификује материјале према текстури и комбинује различите линије, облике и величине користећи различите технике цртања; 2. да разликује врсте боја и да примењује и усавршава различите сликарске технике при сликању посматрањем, памћењем и сопственом маштом; 3. да разликује симетрију од асиметрије у графичким радовима и да примењује различите графичке технике и поступке;

4. да разликује производе од графичког дизајна и да креира идејна решења и производе из графичког дизајна по задатим мотивима и према сопственој замисли.

Ученик/ученица ће развијати:

1. машовитост и креативност у стварању ликовних дела;
2. смисао за естетску процену ликовних дела и ученичких радова.

Садржаји (и појмови)	Стандарди оцењивања
• Цртање и технике цртања (линија, текстура, техника цртања, форма, величина и лавиран туш)	• Прави разлику између различитих вредности линија. • Примењује различите врсте линија приликом цртања. • Описује различите објекте/материјале из околине према њиховој текстури. • Класификује материјале према текстури на: глатке/храпаве, сјајне/мат, меке/тврде, провидне/непровидне, водене/суве. • Примењује различите технике цртања за представљање различитих текстура. • Комбинује различите линије, облике и величине приликом цртања. • Примењује технику лавиран туш. • Интерпретира значење сопственог дела (цртежа). • Користи графичке компјутерске програме за цртање цртежа по мотивима цртежа познатих уметника.
• Сликање и сликарске технике (круг боја, примарне боје, секундарне боје, хроматске боје, ахроматске боје, облик, величина, техника сликања, боје темпере, водене боје, гваш и колаж)	• Разликује примарне и секундарне боје на кругу боја. • Разликује хроматске од ахроматске боје. • Слика облике и величине, комбинујући боје које одговарају датој поставци. • Примењује сликарске технике: темпера бојице, акварел, гваш и колаж. • Слика из сећања, и из сопствене замисли а користећи фантазију и машту. • Интерпретира значење/симболизам сопствене слике. • Користи графичке компјутерске програме за креирање слике на основу боја слика познатих уметника.
• Графика и графичке технике (симетрија, асиметрија, висока штампа, скица, цртање отпорно на восак (<i>Wax resist drawing</i>),	• Разликује симетрију од асиметрије у ликовним делима. • Ствара симетрично графичко дело. • Примењује графичке технике високе штампе користећи различита средства, материјале и

матрица, картон-печат, монотипија и графички отисак)	поступке (посебно и у комбинацији). • Користи технику Wax resist drawing за израду графичке скице. • Прави матрицу за ликовну технику картон-штампат. • Примењује технике монотипије и картон-штампа за израду графичког отиска. • Дизајн и визуелне комуникације у 2Д (графички дизајн, заштитни знак/лого, флајер, постер, банер, постер, позивница).
• Дизајн и визуелне комуникације у 2Д (графички дизајн, заштитни знак/лого, флајер, плакат, банер, постер и позивница)	• Разликува продукти од областа на дводимензионалниот графички дизајн: заштитен знак/лого, флаер, плакат, банер, постер, покана и др. • Креира идејно решење за плакат. • Интерпретира смисао сопственог рада (плакат). • Користи графичке компјутерске програме за креирање идејног решења за заштитни знак/логотип, према сопственој замисли.
Оцењивање наученог Тема: Дводимензионална уметност, област цртање	1. ниво Ученик/ученица зна основну поделу ликовних елемената и принципа. Са потешкоћом ради на практичном задатку. Уз помоћ презентује настанак ликовног дела. 2. ниво Ученик/ученица може да дефинише ликовне елементе и принципе у цртежу. Уз помоћ, примењује ликовне елементе и принципе у раду. Уз помоћ презентује рад и прави анализу. 3. ниво Ученик/ученица може да дефинише ликовне елементе и принципе у цртежу. Самостално прави поделу на врсте. Уз помоћ, ствара ликовно дело користећи уметнички језик. Уз помоћ презентује рад и прави анализу. 4. ниво Ученик/ученица може дефинисати шта је цртеж. Самостално прави поделу ликовних елемената и принципа. Дефинише ликовне елементе и принципе и може да их подели на врсте. Правилно примењује ликовни језик у практичном извођењу задатка. Представља рад и прави анализу. Настави тако!

	5. ниво Ученик/ученица ради тимски са саученицима. Зна да дефинише дводимензионалну уметност и цртеж. Самостално прави поделу ликовних елемената и принципа. Дефинише уметничке елементе и принципе. Може да истакне примере фотографија за сваку посебно, а може да их подели и по врстама и симболици. Активно користи ликовни језик у изражавању на часовима. Правилно користи технике цртања и ликовни језик у практичном извођењу дела. Успешно користи технике презентације. Дели своје ставове и мисли. Браво! Настави тако!
--	--

Тема: ТРОДИМЕНЗИОНАЛНА УМЕТНОСТ Укупно часова: 8	
Резултати учења Ученик/ученица биће способан/способна: 1. да разликује тродимензионалне облике пластичног обликовања и примени технике моделирања и монтаже; 2. да препозна потребу за индустријским дизајном, примени технику декупаж, ствара идејно решење за дизајн намештаја и да користи графичке компјутерске програме за пројектовање утилитарног предмета. Ученик/ученица ће развијати: 1. маштовитост и креативност у стварању ликовних дела; 2. мануелне вештине; 3. смисао за естетску процену ликовних дела и ученичких дела.	
Садржаји (и појмови)	Стандарди оцењивања
• Пластично обликовање (рељеф, високи рељеф, ниски рељеф, дубоки рељеф, пуна пластика, облик, запремина, величина, текстура, простор, моделирање, пун волумент, празан волумент, асемблаж и баланс)	• Разликује рељеф (висок, низак и дубок) од пуне пластике. • Идентификује облик, волумен, величину, текстуру, боју и простор у тродимензионалном делу. • Примењује моделирање за израду рељефа у боји. • Разликује пуне и празне волумене у тродимензионалним радовима. • Саставља асемблаж предмета и делова предмета од више материјала различитих облика, величина и текстура. • Примењује равнотежу када креира асемблаж. • Интерпретира значење/симболизам направљеног асемблажа.

• Дизајн и визуелне комуникације у 3Д (индустријски дизајн, декупаж и утилитарни предмет)	• Препознаје производ из области индустријског дизајна и потребу за њим. • Користи технику декупаж. • Ствара идејно решење за дизајн намештаја из различитих материјала. • Користи графичке компјутерске програме за израду идејног решења за пројектовање утилитарног предмета.
---	---

Тема 1: ЛИКОВНИ ЈЕЗИК

Садржаји (и појмови)

Ликовне области (ликовни језик, дводимензионална уметност, цртање, сликање, графика, дизајн и визуелне комуникације у 2Д, тродимензионална уметност, скулптура, дизајн и визуелне комуникације у 3Д)

Стандарди оцењивања

- Прави разлику између дводимензионалне уметности (цртање, сликање, графика и дизајн и визуелне комуникације у 2Д) и тродимензионалне уметности (скулптура и дизајн и визуелне комуникације у 3Д).
- Описује ликовне области (цртање, сликање, графика и дизајн и визуелне комуникације у 2Д) користећи ликовни језик.

Резултати учења

Прави разлику између дводимензионалне и тродимензионалне уметности и описује ликовне области користећи ликовни језик.

Сценарио за час бр. 1

Активност: Ученици креирају визуелну презентацију, у којој илуструју поделу на дводимензионалну и тродимензионалну уметност и представљају ликовне области. Затим представљају презентацију својим саученицима.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 10 минута)

Кроз технику **Бура идеја**, ученици се подстичу да изразе врсте уметности. У групи дискутују о идејама и мишљењима, а наставник на табли записује разлике и сличности између уметности и заједно долазе до закључка шта ликовна уметност представља – изражавање осећања кроз линију, облик, композицију, текстуру, боју, симетрија или ликовни елементи и принципи. Дискутују и о томе шта је ликовни језик и каква је подела ликовне уметности.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици добијају наставни листић и раде по датим смерницама (Прилог 1). У вези са датим захтевима, објашњавају зашто облик називају дводимензионалним или тродимензионалним.

Једна група ученика истражује на претраживачу, бира, преузима визуелне и текстуалне датотеке. Користећи предзнање, креирају дигиталну колекцију, бирају и планирају материјале за презентацију из дводимензионалне уметности (цртање, сликање, графика и дизајн), а друга група ученика истражује материјале из тродимензионалне уметности (скулптура, дизајн и визуелне комуникације).

Наставник објашњава *Пауерпоинт (Power Point)* програм презентације и његове алате и концепт, односно метод/процес/корак за израду презентације.

Презентација прве групе садржи 5 слајдова:

- Први слајд је насловљен „Дводимензионална уметност”.

- На другом слајду је дводимензионална уметност и њене области (цртање, сликање, графика, дизајн и визуелне комуникације у 2Д) са дефиницијом дводимензионалне уметности.
- На трећем слајду дефинисани су појмови цртање и сликање.
- На четвртном слајду је дефиниција графике и дизајна и визуелне комуникације; дефиниција дводимензионалности.
- На петом слајду приказано је име и презиме ученика који су припремили презентацију.

Презентација друге групе садржи 4 слајда:

- Први слајд је насловљен као „Тродимензионална уметност“.
- На другом слајду је дефиниција тродимензионалне уметности са подручјима скулптуре и дизајна и визуелних комуникација у 3Д.
- На трећем слајду је дефиниција скулптуре и дефиниција дизајна и визуелне уметности у тродимензионалност.
- На четвртном слајду налази се имена и презимена ученика који су припремили презентацију.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 7 минута)

Представљене су презентације саученицима и изводе се закључци о разлици између дводимензионалне и тродимензионалне уметности и ликовних области.

Рефлексија (2 – 3 минута)

Ученици одговарају на питања о томе шта су радили на часу ликовног обрзовања, како су се осећали током часа и шта су научили о дводимензионалној и тродимензионалној уметности.

Опрема и средства

Компјутер, пројектор, паметна табла, интернет, наставни листови.

Праћење напретка

Усмени одговори на постављена питања наставника или другова из одељења, истраживачке активности током којих ученик врши посматрање, излагање резултата и њихово представљање, практична изведба и активност током часа у току припреме презентације. (Листа за праћење постигнућа ученика – [Прилог 2.](#))

Садржаји (и појмови)

Ликовни елементи и уметнички принципи (линија, текстура, облик, величина, боја, волумен, симетрија, асиметрија и равнотежа)

Стандарди оцењивања

- Описује ликовне елементе (линија, текстура, облик, величина, боја и волумен) и ликовне принципе (симетрија – асиметрија и равнотежа) за свако ликовно подручје.

Резултати учења

Описује ликовне елементе и ликовне принципе за сваку ликовну област.

Сценарио за час бр. 2

Активност: Ученици израђују нагледни материјал за ликовне елементе (линија, текстура, форма, величина, боја и волумен) и ликовне принципе (симетрија – асиметрија и рамнотежа) за свако ликовно подручје.



Уводне активности – активности предзнања (5 – 10 минута)

Са ученицима се разговара о томе чиме се визуелни уметници изражавају како би изразили своје уметничке идеје и које елементе и принципе користе. Кроз разговор се долази до спознаје да уметници користе ликовне елементе (линија, текстура, облик, величина, боја и волумен) и принципе (симетрија – асиметрија и равнотежа). Сваки уметнички елемент и принцип припада ликовној области, на пример: у ликовној области цртање, линија је основни ликовни елемент, али и врсте линија и њихова симболика играју важну улогу у стварању дела.

Главне активности – искуствено учење (20 минута)

Ученици подељени у парове, добијају задатак да прикупе и одаберу визуелни и текстуални материјал како би креирали нагледни материјал за сваки од ликовних елемената и принципа. (на пример, први пар приказује типове линија, други пар приказује примарне и секундарне боје, трећи пар приказује текстуру, како у цртежу тако и у сликању, четврти пар приказује облик, итд.). А на исти начин ће их представити и парови који ће креирати нагледни материјал за ликовне принципе.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 7 минута)

Ученици подељени у парове презентују осталим ученицима ликовни елемент представљен у њиховом прилогу (*Пауерпонт* или хамер) и додатно га описују (Пример: Кроз припремљене материјале представили смо линију као основни ликовни елемент. Приказали смо равне и искривљене линије, кратке и дугачке, дебеле и танке линије. Наши примери показују да линијом описујемо спољну линију облика – контурну линију и да помоћу линије описујемо материјал површине предмета који се црта – тесктурна линија.). Поступак понављају остали ученици за остале ликовне елементе и принципе. Направљени нагледни материјали користе се током целе школске године.

Рефлексија (2 – 3 минутз)

Води се дискусија о следећим питањима:

Шта сте данас радили на часу ликовног образовања?

Да ли је било тешко представити ликовне елементе?

Зашто је важно то што си урадио?

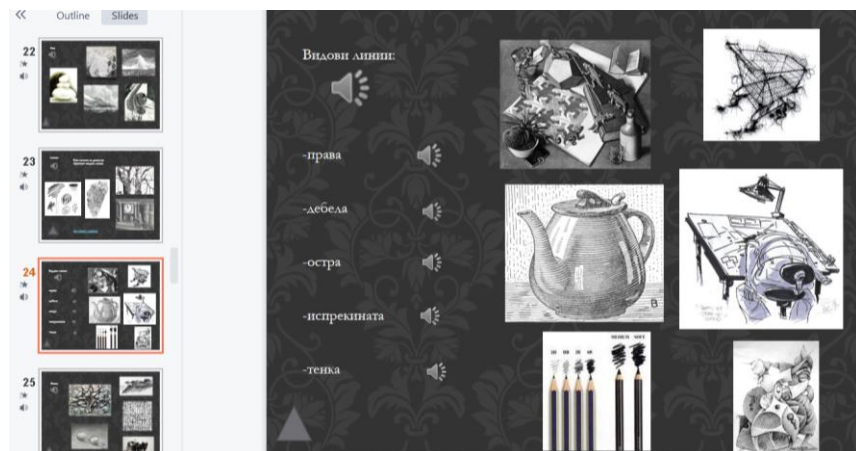
Где ће се применити знања стечена на данашњем часу?

Опрема и средства

Компјутер радни материјали илустративни и текстуални материјал, лепак, маказе, маркери и др.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника или саученика, практичан наступ и активност у вези са прикупљањем, одабиром и креирањем нагледног материјала, правилна употреба компјутера и програма за презентацију (ликовни елементи и принципи), радови – нагледен материјал, коришћење ликовног језика при описивању.



Садржаји (и појмови)

Естетска процена (мотив, идеја и техника)

Стандарди оцењивања

- Препознаје мотив, идеју и технику датог ликовног рада/ученичког ликовног рада.
- Описује ликовно дело / ликовни рад ученика користећи ликовни језик.

Резултати учења

Да препозна мотив, идеју и технику уметничког дела/ученичког ликовног рада и описати га ликовним језиком.

Сценарио за час бр. 3

Активност: Ученици подељени у мале групе/парове, гледају радове познатих уметника, где свака група/пар бира рад, анализира мотив, идеју, технику и ликовне елементе и принципе кроз ликовни језик и прави презентацију (на хемеру или дигитално) на тему „Шта уметник прича кроз своја дела?“ Затим презентацију презентују саученицима.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 10 минута)

Са ученицима се води дискусија о појму естетске процене. Они деле сопствене идеје о томе како разумеју значење речи естетика и оцена, где су чули или можда користили тај термин. Схвата се да је естетика наука о лепоти и да је процена мишљење о нечему. Такође се закључује да, да бисмо оценили да ли је нешто лепо, морамо да знамо и разумемо шта процењујемо. Ученици се упознају са чињеницом да ће направити естетску процену слика које су одабрали за презентацију са претходног часа, а предмет оцењивања биће мотив, идеја и ликовни елементи и принципи. Наглашено је шта се подразумева под мотивом у ликовној уметности, а шта под идејом и техником у ликовном делу, како су повезани и како зависе једно од другог.

Главне активности – искуствено учење (20 минута)

Ученици су подељени у парове. Сваки пар бира уметничко дело из *Пауерпоинт-презентације*. Прелазе на заједничку естетску процену користећи ликовни језик. Они посматрају, дискутују између себе о мотиву, шта је уметникова идеја, шта уметник жели да пренесе радом, које елементе и принципе је применио и праве презентацију. (дигитално, на тему „Шта уметник прича кроз своја дела?“).

Завршне активности – извлачење закључака (8 минута)

Сваки пар презентује користећи ликовни језик и технику презентације ([Прилог 3](#)).

Рефлексција (2 минута)

Шта смо данас радили на часу ликовног образовања?

Да ли сте се можда суочили са потешкоћама у естетској процени?

Како сте их превазишли?

Која осећања је ова активност изазвала у вама?

Опрема и средства

Електронска табла, слике ликовних радова уметника.

Праћење напретка

Усмено одговарање на питања наставника и саученика, учешће у активностима током часа и радова, начин израде естетске процене, употреба техника презентације (дигитално, на тему „Шта уметник прича кроз своја дела?“).

Тема 2: ДВОДИМЕНЗИОНАЛНА УМЕТНОСТ

Садржаји и појмови

Цртање и технике цртања (линија, текстура, техника цртања форма, величина и лавиран туш)

Стандарди оцењивања

- Прави разлику између различитих вредности линија.
- Примењује различите врсте линија приликом цртања.

Резултати учења

Разликује и примењују различите врсте линија и вредности линија; да представља различите текстуре; класификује материјале према текстури и комбинује различите линије, облике и величине применом различитих техника цртања, маштовитост и креативност у стварању ликовних дела; смисао за естетску процену ликовних дела и ученичких радова.

Сценарио за час бр. 4

Активност: Ученици уочавају и препознају вредности линија у непосредном окружењу и цртају мотиве из биљног и животињског света користећи различите врсте линија у техникама оловке, угља и маркера (следећи примере од Дирера, Ван Гога и сл.).

Уводне активности – активности предзнања (5 – 10 минута)

Да би их упознао са темом, наставник тражи од ученика да посматрају и именују предмете који имају линије око себе. Разговор се наставља примерима које ће наставник показати: сликама на зидовима пећине и хијероглифима. Записи који указују да је линија најстарије изражајно средство и данас и у прошлости ([Прилог 4](#)).

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Дискусија се наставља питањем:

Које су врсте линија?

Након датих одговора, објашњавају се врсте линија:

Праве линије. _____

(Линије са непокретним изгледом – хоризонталне линије, осећај висине – вертикалне линије.)

Криве линије.

(Линије које изазивају осећај динамике и покрета.)



Затим наставник објашњава ученицима контуре које обликују предмете и структурне линије које показују текстуру предмета.

Наставник пита ученике да ли су раније чули за Албрехта Дирера и Винсента ван Гога. Према одговорима, прво даје податке о њиховом животу, а потом и о њиховим најпознатијим делима. Уз *Пауерпоинт презентацију* ученици анализирају врсте линија, текстуру, структуру у делима Албрехта Дирера и Винсента ван Гога.

Они стварају идеје и деле своје идеје са наставником. Ученици цртају мотиве из животињског света, примењујући различите врсте линија техником фломастера (једна боја). (Према примерима из Дирера, Ван Гога итд.)

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Ученици показују своје готове цртеже у учионици. Разматрају се врсте линија које се користе за прављење цртежа.

Зашто су изабрали те линије?

Зашто су користили ту технику?

Рефлексација (2 минута)

Након питања се води дискусија:

Шта сте данас радили на часу ликовног образовања?

Која вам је активност била најзанимљивија?

Које цртеже уметника су вас инспирисали?

Опрема и средства

Компјутер, пројектор, паметна табла, интернет, блок 5, фломастер (једна боја).

Праћење напретка

Усмени одговори на постављена питања наставника или саученика, активности током којих ученик обавља посматрање, практичну изведбу и израду цртежа.

Садржаји (и појмови)

Цртање и технике цртања (линија, текстура, техника цртања облик, величина, лавиран туш)

Стандарди оцењивања

- Описује различите објекте/материјале из околине према њиховој текстури.
- Класификује материјале према текстури на: глатке/храпаве, сјајне/мат, меке/тврде, провидне/непровидне и мокре/суве.
- Примењује различите технике цртања да би представио различите текстуре.

Резултати учења

Разликовати и применити различите врсте линија и вредности линија; да представљају различите текстуре; класификовати материјале према текстури и комбиновати различите линије, облике и величине користећи различите технике цртања; маштовитост и креативност у стварању ликовних дела; смисао за естетску процену ликовних дела и ученичких радова.

Сценарио за час бр. 5

Активност: Ученици, подељени у мале групе/парове, посматрају различите предмете/материјал из околине (учионице/школског дворишта) и описују их према њиховој текстури. Затим их класификују на глатке/храпаве, сјајне/мат, меке/тврде, провидне/непровидне, водене/суве и свима представљају своје налазе.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 10 минута)

Кроз технику **састав од 5-минута** ученици записују све што знају о текстури (шта је текстура, каква би могла бити, како одређујемо текстуру и сл.). Затим је неколико ученика прочитало шта је написано. Са ученицима се започиње разговор о неколико предмета који се налазе у учионици. У току описивања наставник ненаметљиво додирује предмете и наводи их на размишљање о њиховој површини. Ученици идентификују да је сунђер мекан и састављен од текстуре мехурића, клупа је тврда и састављена од текстуре линија, прозорско стакло је сјајно и провидно и састављено од текстуре тонова.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици су подељени у мале групе. Свака група добија неколико различитих предмета различите текстуре (кора дрвета, лимена кутија, сунђер за судове, чешаљ, камен, комад метала, папир и други материјали које ученици обезбеђују). Они посматрају предмете и описују их према текстури.

Затим ученици имају задатак да их разврстају на следећи начин: на видно место у учионици се поставља неколико нумерисаних кутија. Сваки ученик у групи има неки предмет у рукама. Наставник даје упутство да све предмете са сјајном површином стави у кутију број 1, све ученике који имају предмет са храпавом површином ставе у кутију број 2. У кутију са серијским бројем 3 треба ставити предмете који су глатки и чврсти. Предмети који су мекани и груби треба ставити у кутију број 4. Поступак се понавља док се не заврши класификација свих предмета.

Завршни активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Наставник записује појам текстуре и кроз технику Пет редова изводе се закључци о карактеру површина предмета. ([Прилог 5](#)).

На пример: Текстура (реч).

Глатка, храпава.

Показује, открива, представља.

Откривено додиром.

Површина.

Рефлексција (2 минути)

Након питања се води дискусија:

Шта сте радили данас на часу ликовног васпитања?

Да ли је било лако описати објекте по текстури?

Како сте били сигурни да тачно одређујете текстуру и класификујете објекте?

Да ли сте на тренутак осетили можда малу несигурност? Зашто?

Опрема и средства

Материјали и предмети из учионице и дворишта.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника или саученика, учешће у активностима описивања и разврставања предмета према текстури.

Садржаји (и појмови)

Цртање и технике цртања (линија, текстура, техника цртања, облик, величина и лавиран туш)

Стандарди оцењивања

- Описује различите објекте/материјале из околине према њиховој текстури.
- Класификује материјале према текстури на: глатке/храпаве, сјајне/мат, меке/тврде, провидне/непровидне и мокре/суве.
- Примењује различите технике цртања да би представио различите текстуре.

Резултати учења

Да разликује и примењује различите врсте линија и вредности линија; да представљају различите текстуре; класификовати материјале према текстури и комбиновати различите линије, облике и величине користећи различите технике цртања; маштовитост и креативност у стварању ликовних дела; смисао за естетску процену ликовних дела и ученичких радова.

Сценарио за час бр. 6

Активност: Ученици цртају мотиве различите текстуре (на пример: кора дрвета, лист, цвет, тканине, дрвене и бетонске/камене површине, итд.) користећи различите технике цртања.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Ученици одређују тачност исказа које је припремио наставник, који су написани на картицама или дигиталним садржајима (квиз) и активирају своја предзнања о линији ([Прилог 6](#)). Дискутује се о тачностаи/нетачности исказа и ученици образлажу свој избор одговора.

У „чаробној торбици“ стављено је више предмета: кора дрвета, лист, цвет, тканине, дрвене и бетонске/камене површине. Ученици везаних очију опипавају површину, описују, именују предмет и извлаче га.

Преко питања и одговора ученици долазе до закључка да је текстура карактер сваке природне или вештачке површине – глатка, храпава, тврда, мека... Дају примери за сваку врсту текстуре.



Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученицима су се презентовала дела познатих уметника и преко питања и одговора уочавају текстуру и различите цртачке технике (оловка, туш и перце, туш и четка, једна боја и угаљ). ([Прилог 7.](#)) Заједнички се утврђује да нам текстурне линије објашњавају изглед и материјал облика који цртамо, њима уметници испуњавају унутрашњост облика.

Један део ученика прати демонстрацију од стране наставника, а остали преко видео прилога. Притом се води дискусија да свака цртачка техника има специфичне поступке које користимо када цртамо. Закључује се да се угљем црта тако што у хоризонталном стању оставља површину, а када је у вертикалном положају оставља линије. Ученицима се наглашава да не треба додиривати подлогу прстима да се не би цртеж размазао, исти се када буде завршен фиксира у школским условима и то лаком за косу или фиксатором. Долази се до закључка да је туш течност која се наноси перцетом или четком. Тушем и перцетом се цртају прецизне линије, а дебљина линије се мења употребом различитих димензија перцета. Техником туш и четка праве се линије и тонови разноврсни по својој карактеристици.

Користећи цртачку технику по избору, ученици цртају текстуре дебелим, танким, дугим, кратким, правим и кривим линијама. Линије цртају на разне начине – ређе или гушће, дебље или тање, укрштено шрафирање где преклапају линије и добијају текстуре (на пример: кора дрвета, лист, цвет, тканине, дрвене и бетонске/камене површине и др.).

Завршне активности – извлачење закључака (5 минута)

Ученици излажу своје цртеже у учионици и презентују их. Преко питања и дискусије са саученицима оцењују успешност цртежа.

Рефлексација (2 минута)

Води се дискусија по питањима:

Шта сте радили данас на часу Ликовног образовања?

Којим техникама сте цртали?

Да ли је било лако цртати оловком, тушем и перцем, тушем и четком, једном бојом и угљем?

Имате ли идеју где бисте могли применити научено данас?

Опрема и средства

Компјутери, пројектор, паметна табла, интернет, „чаробна торбица“ у којој има коре дрвета, листа, цвећа, тканина, дрвених и бетонских/камених површина.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања које је поставио наставник или саученици, практична изведба и активности на часу при изради сопствених дела, израда (цртежа) и одговора на квиз (кратак тест).

Садржаји (и појмови)

Цртање и цртачке технике (линија, текстура, цртачка техника, форма, величина и лавирани туш)

Стандарди оцењивања

- Комбиноване различите линије, форме/облици и величине при цртању.
- Примењује технику лавирани туш.
- Интерпретира значење сопственог дела (цртежа).

Резултати учења

Да разликује и примењује различите врсте линија и линијских вредности; да представља различите текстуре; да класификује материјале према текстури и да комбинује различите линије, форме/облике и величине примењујући различите цртачке технике; имагинација и креативност при стварању ликовног дела; смисао за естетску процену ликовних дела и ученичких радова.

Сценарио за час бр. 7

Активност: Ученици цртају мотиве из природних појава (облаци, киша, пахуљице, бура, вулкан и сл.) представљајући разлике у величини применом технике лавирани туш (према примерима из јапанске уметности и сл.). Затим интерпретирају значење своје израде.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 10 минута)

Ученици посматрају неколико цртежа који су постављени на електронској табли. Имају задатак да уоче шта им је заједничко (линија, форма и величина) ([Прилог 8](#)). Преко питања и одговора од стране ученика уочава се да им је заједничко то што су цртани техником туша, да доминирају тонови од најтамније црне до најсветлије или сиве и уједно по сећању из претходних искустава кажу како се добијају ти тонови – мешањем црне и беле (боје) са водом.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Наставник открива да је примењена техника лавирани туш. Информише ученике да ова техника потиче из Кине и да уметник чије име се везује са техником је Фу Баоши. Ученици се упознају с тим да је он био велики љубитељ природе, много је путовао и утиске је приказивао управо преко ове технике. Дискутује се о представљеним примерима, уочавају се и именују врсте линија, форме и величине којима су цртани цртежи ([Прилог 9](#)).

Ученици се упознају са начинима на које се примењује ова техника преко демонстрације од стране наставника. Уочавају да када туш долази у контакт са водом добијају се различити црни или сиви тонови и да колико год има више воде, толико ће тон бити светлији, а може да се осветли и додавањем беле темперне бојице или откако се исуши лавирани туш да се осветли белим пастелом.

Ученици прелазе на самосталан рад – цртају мотиве из природних појава: облаци, киша, бура. Подстичу се да размишљају о врстама линија, формама, величинама којима ће приказати облаке, буру (праве, криве линије, отворене, затворене, танке, велике, мале...) и да се најпре исцртавају контурне линије, па се четком

наноси вода, а затим се четком наноси туш у који је додато мало воде после чега се разлива и добијају се занимљиви тонови који су тамнији или светлији. Наставник прати њихову активност и подстиче их да креирају идеје, помаже по потреби, посебно ученицима којима је потребна помош и приспособљава активностите сагласно индивидуалним способностима.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

У овом делу часа ученици најпре излажу своје ликовне радове на паноу/табли, а затим раде естетску процену сопствених ликовних радова. Притом, аргументирају сопствене ставови о ликовним радовима у смислу да ли и у којој мери су правилно применили технику лавирани туш, која врста линија, форме и величина су приказани на цртежима и сл.

Инструмент самооцењивања – Естетска процена ликовног дела ([Прилог 10](#)).

Рефлексација (2 минута)

Води се дискусија по питањима:

Шта сте радили данас на часу Ликовног образовања?

Да ли сте очекивали да будете овако успешни у коришћењу туша?

Шта је то што вам се највише допало при вашем ангажману?

Шта вам је било занимљивије док сте цртали, цртање пером или четком?

Где треба да буду изложени ваши радови?

Како се осећате?

Опрема и средства

Компјутер, електронска табла, туш, перо, мека четка различите величине (6, 8 и 12), суд за воду, блок бр. 5.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања постављена од наставника или саученика, практично извођење и активности при изради радова, ликовних радова (цртежа).

Садржаји (и појмови)

Цртање и цртачке технике (линија, текстура, цртачка техника, форма, величина и лавирани туш).

Стандарди оцењивања

- Користи графичке компјутерске програме за цртање цртежа према мотивима из цртежа познатих уметника.

Резултати учења

Да разликује и да примењује различите врсте линија и линијских вредности; да претставља различите текстуре; да класификује материјале према текстури и да комбинује различите линије, форме и величине примењујући различите цртачке технике; имагинација и креативност при изради ликовних радова; смисао за естетску процену ликовних дела и ученичких радова.

Сценарио за час бр. 8

Активност: Ученици анализирају дела познатих уметника при чему сваки ученик индивидуално бира једно дело и црта према мотивима из дела помоћу графичких компјутерских програма.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 10 минута)

Наставник поведе разговор о томе које уметнике и која дела познају ученици. Дискутује се о томе које дело им је омиљено и зашто. Наставник презентује дела познатих уметника. Ученици разгледају дела уметника, бирају једно које анализирају према ликовним елементима и ликовним принципима.

Главне активности – искуствено учење (22 – 25 минута)

Наставник даје информације о графичким компјутерским програмима за цртање: *Гимп (Gimp)*, *Пеинт (Paint)*, *Корел пеинтер (Corel Painter)* итд. Закључује се да програми на компјутеру омогућавају креирање линија, облика и боја, што значи да перформансе компјутера омогућавају ликовној идеји да се за веома кратко време трансформише у безброј варијанти, све до дефинисања ликовног решења.

Сваки ученик индивидуално бира једно дело и према мотиву прво оловком скицира на хартији, користећи имагинацију и ликовни језик, а затим црта помоћу графичких компјутерских програма.

Завршне активности – извлачење закључака (3 – 5 минута)

Ученици снимају радове и штампају их на штампачу (принтер). Пореди се скица и цртеж – компјутерска графика. Ученици закључују да квалитет цртежа направљених на компјутеру зависи од имагинације и креативности, од коришћеног графичког програма и од употребе ликовних елемената и принципа.

Рефлексација (2 минута)

Води се дискусија по питањима:

Који је лакши начин цртања?

Да ли могу сви елементи и принципи да се нацртају помоћу графичких компјутерских програма?

Који део часа вам је био најзанимљивији?

Опрема и средства

Хартија, оловка, компјутер, штампач.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања постављена од наставника и саученика, начин анализирања дела, практично извођење и активности на часу уз коришћење графичких компјутерских програма, израђени графички цртежи.

Садржаји (и појмови)

Сликање и сликарске технике (круг боја, примарне боје, секундарне боје, хроматске боје, ахроматске боје, форма, величина, сликарска техника, темперне бојице, водене бојице, гваш и колаж)

Стандарди оцењивања

- Прави разлику између примарних и секундарних боја у кругу боја.

Резултати учења

Разликује врсте боја, примењује и усавршава различите сликарске технике при сликању са посматрањем, по сећању и по сопственој замисли; имагинација и креативност при стварању ликовних радова; смисао за естетску процену ликовних дела и ученичких радова.

Сценарио за час бр. 9

Активност: Ученици разгледају круг/лепезу боја и препознају примарне и секундарне боје. Затим, подељени у мале групе/парове, идентификују примарне и секундарне боје у окружењу (у учионици, у школском дворишту сл.) и сагледавања презентују пред саученицима.

Уводне активности – активности предзнања (5 минута)

Подстиче се дискусија у односу на омиљену боју ученика, о заступљености боја у природи, о осећањима која подстичу код ученика и сл. Наставник им показује круг/лепезу боја, они разгледају и препознају примарне и секундарне боје ([Прилог 11](#)).

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Наставник и ученици излазе у двориште школе. Наставник упућује ученике да идентификују боје око њих. Затим, подељени у мале групе/парове, ученици добијају хартије са примарним и секундарним бојама. На свакој хартији у боји записују предмете из природе са истом бојом које виде око себе. (На пример, Анина блуза је љубичаста. На листу пару који носи лист са том бојом пише се: **Анина блуза**). Читају се примери, анализира се зашто су неке боје чешће у природи, а неке ређе.

Завршне активности – извлачење закључака (10 минута)

Ученици дискутују о питањима, долазе до закључака и презентују своја сагледавања пред саученицима.

	Питања	Закључак
1.	Шта чини круг/палета боја?	
2.	Зашто су важне боје?	
3.	Где можемо да видимо боје?	
4.	Које боје се називају примарним, а које секундарним?	
5.	Како се добијају секундарне боје?	

Рефлексија

Води се дискусија по питањима:

Како вам се допао час?

Лако ли је да се прави разлика између примарних и секундарних боја?

Да ли вам је било занимљиво када сте идентификовали примарну и секундарну боју у околини?

Опрема и средства

Хартија у боји.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања постављена од наставника или од саученика, практичан рад у паровима и доношење закључака.

МАТЕРИЈАЛИ ЗА УЧЕЊЕ

Прилог 1.



Какав облик имају предмети на илустрацијама?

Зашто неки облик именујеш као дводимензионални или тродимензионални?
Објасни!



Прилог 2.

Листа за праћење постигнућа ученика

Праћење										
Ученик	Бура идеја	Наставни лист	Истраживање на компјутеру	Тимски рад	Користи програм Пауерпоинт (Power Point)	Разликује шта је дводимензионална уметност	Разликује шта је тродимензионална уметност	Разликује ликовне области	Технике презентовања	УКУПНО

Скала бодова	1 бод – чини напор да допринесе активности	2 бода – труди се да допринесе активности	3 бода – доприноси успешној реализацији активности
--------------	--	---	--

Прилог 3.

Техника за презентацију естетског процењивања

(Одговор на питања је техника за презентацију естетског процењивања.)

Који мотив је заступљен у ликовном делу?

Који ликовни елементи и принципи су присутни у ликовном делу?

Од којег материјала и којом техником је израђено ликовно дело?

Где су употребљене?

Коју поруку ликовног дела преноси публици?

Прилог 4.

Линија као алатка за визуелно изражавање

https://greekart.com/wp-content/uploads/2019/11/MG_9471.jpg



<https://ancientegyptkl.weebly.com/uploads/5/0/4/5/50459609/4491567.jpg?240>



<https://alexandermcmanus.files.wordpress.com/2009/06/2-lascaux-cave-drawing1.jpg>



Прилог 5.

Техника Петоред

- Први ред је опис теме једном речју (обично је именица).
- Други ред је опис теме двама речима (два придева).
- Трећи ред садржи три речи којим се изражава дејство теме (обично три глагола).
- Четврти ред је реченица од четири речи повезана са темом.
- Последњи ред садржи синониме од једне речи којом се поново описује суштина теме.

Прилог 6.

Квиз-питања о линији

Одреди тачност исказа:

1. Линију највише употребљавамо у музици. ДА/НЕ
2. Линија је први елеменат којим се изражавамо у ликовним делима. ДА/НЕ
3. Линију не видимо у природи, биљкама, објектима и фигурама. ДА/НЕ
4. Линије делимо на криве и праве, а могу бити дебеле и танке, кратке и дуге. ДА/НЕ
5. Како у природи тако и на цртежу свака форма нема своју карактеристичну површину. ДА/НЕ
6. Површине нису исте, нека је храпава, нек је глатка, груба или нежна. ДА/НЕ
7. Ако на цртежу не можемо да разликујемо нацртане форме према разноврсности текстуре, ми смо успели да прикажемо материјал на цртежу. ДА/НЕ
8. Текстура није ликовни елеменат. ДА/НЕ
9. Ако у нашем ликовном делу разноврсним линијама описујемо спољни лик, односно форму/облик онога шта приказујемо, та линија се назива контурна линија. ДА/НЕ
10. Текстурном линијом представљамо разноврсност материјала на површинама које могу бити храпаве или глатке, грубе или нежне. ДА/НЕ

Прилог 7.

Површина дефинисана текстуром

https://uobjournal.com/img/opis-2020/2776/image_R9tMansgqogmmX.jpg



Леонардо да Винчи: **Аутопортрет**, туш и перце. Аутор је при креацији косе и браде употребио текстурне линије.

<https://uploads1.wikiart.org/images/matthias-gr%C3%BCnewald/upper-arm-study-1514.jpg!Large.jpg>



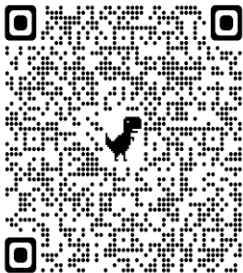
Матијас Груневалд: **Руке** (детал), угаљ. Приказ текстуре коже.

<https://arthive.net/res/media/img/oy800/work/594/409775.webp>



Пабло Пикасо: **Муза**, оловка.
Цртеж са контурном и текстурном линијом.

<https://www.moma.org/media/W1siZiIsIjE0ODkyNiJdLFsicCIslmNvbnZlcnQiLCItcXVhbGl0eSA5MCAtcmlwMDIwMDB4MjAwMFx1MDAzZSJsJdXQ.jpg?sha=af09c1817454b285>



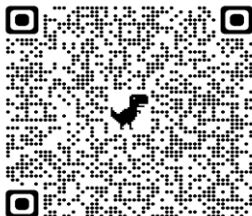
Ђорђо Моранди: **Мртва природа**, туш и перце, површина приказана текстурним линијама

<https://iiif.micr.io/jZsPf/full/1280,/0/default.jpg>



Ван Гог: **Поље са кипарисима**, туш и перце, текстура.

https://img.freepik.com/premium-photo/3d-rendering-waveform-off-white-abstract-line-texture-texture-background_476006-4781.jpg



Текстура са линијом

Прилог 8.
Техника лавирани туш

<https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ86JglaSAWTWapYRMgNqMpSLDdUNNDT405K3xQBiAHsJJvITG0>



https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRAvfe9k6le9_7xAXG49idgxZ2Gqw5FyovTSJYGqNSO3t_1a3fL



<https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSH9Tqz5PMI4IbA2SLivYMBWOfC0PxIVNACpb0Fes-l7gbceSKt>



https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTMwl_uu_Nn-cqJvJKZbiLAbuXZEqIVrShUIbPkVLBKkvx4M9qN



Прилог 9.
Дела уметника Фу Баошија

<http://www.chinaonlinemuseum.com/gallery-fu-baoshi.php>



Прилог 10.

Естетска процена ликовног дела

Име и презиме _____ разр. _____ бр. _____

Тема: _____.

Техника: _____.

Циљ ликовног дела: _____.

Ликовно дело садржи следеће елементе ликовног језика (анализа):

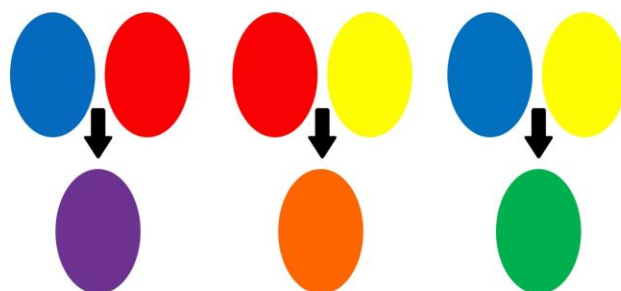
Моје мишљење где и како треба да се усаврши ликовно дело

Самооцењивање ликовног дела _____.

Ово ликовно дело може да стоји у (ком делу простора) _____.

Прилог 11.

Круг боја (примарне боје, секундарне боје)



Садржаји (и појмови)

Сликање и сликарске технике (палета боја, примарне боје, секундарне боје, хроматске боје, ахроматске боје, облик, величина, техника сликања, темпера боје, водене боје, гваш, колаж)

Стандарди оцењивања

- Разликује хроматске од ахроматских боја.
- Слика форме и величине слике комбиновањем боја прикладних датој поставци.
- Примењује сликарске технике: темпера боје, водене боје, гваш и колаж.

Резултати учења

Да разликује врсте боја и примени и усаврши различите сликарске технике при сликању посматрањем, памћењем и сопственом маштом; маштовитост и креативност при стварању уметничких дела; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких радова.

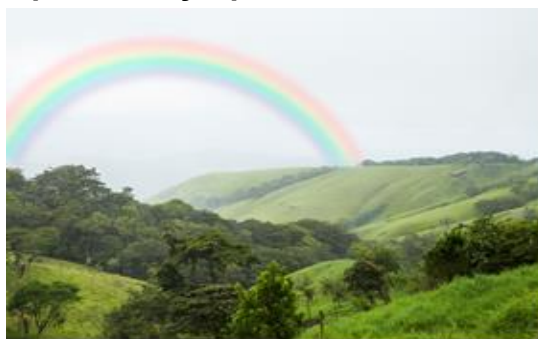
Сценарио за час бр. 10

Активност: Ученици темпера бојама сликају ахроматску композицију једноставних геометријских облика.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Кроз технику Бура идеја ученици изражавају своја осећања везана за појам БОЈА. Ученици изговарају своје идеје и мишљења, а наставник их записује на шематском приказу (Прилог 12).

Води се дискусија око питања: Шта нам је потребно да видимо боје? Од колико боја се састоји сунчани спектар?



Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици кроз питања и одговоре долазе до закључка да је свет око нас обојен различитим бојама, али да бисмо их видели потребна нам је бела светлост – сунчана светлост. Наставник објашњава да је боја утисак који се ствара у нашим очима резултат преламања зрака. Боје видљивог спектра су: црвена, наранџаста, жута, зелена, плава и љубичаста. Објашњава да се реч боја на грчком зове „хрома“ и од те речи све боје у спектру се називају хроматске боје, док бела и црна означавају светлост и таму са свим тоновима који се добијају мешањем. а да су оне називају ахроматске боје (валерије) (Прилог 13).

Ученицима се презентују визуелни примери познатих светских уметника (хроматско и ахроматско сликарство) како би сагледали снагу хроматске боје у ахроматској скали. Ученици усмено говоре која слика је насликана хроматским бојама, а која ахроматском скалом (Прилог 14). Након што добију упутства од наставника, ученици прелазе на самосталан рад. Они сликају темпера бојама ахроматску композицију једноставних геометријских облика. Наставник прати њихову активност и указује на правилну употребу

ликовног материјала за рад. Труде се да постигну што више тонова према валеријским кључевима.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Ученици излажу своје цртеже у учионици и представљају их. При томе аргументују сопствене ставове, објашњавају и дискутују о сваком од уметничких дела.

Рефлексација (2 минута)

Дискусија се води око питања:

- Шта сте данас радили на часу ликовног васпитања?

- Како сте сликали дело?

Ученици добијају лист за самооцењивање у коме треба да наведу хроматску и ахроматску скалу.

Опрема и средства

ЛТ и ЛЦД пројектор, визуелни примери – слике, наставни листић, темпера боје, палета, блок листови, четке и шоље воде.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника, практична активност током часа (сликање), настала уметничка дела - ахроматске композиције (слике).

Инструмент за самооцењивање: Научио/ла сам да...

Хроматске боје су:	Ахроматски тонови су:

Садржаји (и појмови)

Сликање и сликарске технике (палета боја, примарне боје, секундарне боје, хроматске боје, ахроматске боје, облик, величина, техника сликања, темпера боје, водене боје, гваш, колаж)

Стандарди оцењивања

- Слика из сећања и сопствене маште користећи фантазију и машту.
- Интерпретира значење/симболизам сопствене слике.

Резултати учења

Разликује врсте боја и примењује и усавршава различите сликарске технике при сликању посматрањем, памћењем и сопственом маштом; маштовитост и креативност при стварању уметничких дела; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких радова.

Сценарио за час бр. 11

Активност: Ученици сликају мотив сопствене замисли из своје маште (пример мотива: научна фантастика, прича или бајка) у техници по избору ученика (према примерима Марка Шагала, Салвадора Далија, Ренеа Магрита, Васка Ташковског итд.). Затим ученици приказују своје радове и представљају их својим друговима из разреда, тумачећи њихово значење/симболизам.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Ученици затварају очи. Техником усмерене маште наставник им чита кратак одломак из текста како би им подстакао мисли, идеје, осећања и машту (Прилог 15). Замишљају како су отишли да посете непознату планету на којој све делује чудније и веће него иначе. После кратког времена отварају очи и деле оно што су замислили са другарима из разреда. Дискусија се покреће око питања:

- Како сте се осећали на непознатој планети?
- Како сте је замислили у вашој фантазији?
- Каква сте места, бића и предмете срили?

Долази се до закључка да када стварамо уметничко дело изражавамо своје мисли, идеје и осећања која су плод наше маште.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици анализирају примере – слике Марка Шагала, Салвадора Далија, Ренеа Магрита, Васка Ташковског (Прилог 16) и одговарају на питања:

- Шта је насликано на сликама?
- Шта мислите, чиме и како су сликари сликали ова уметничка дела?
- Да ли сте негде видели такве сличне слике?
- Где?

Ученици сликају мотив сопствене маште из своје замисли (пример мотива: научна фантастика, прича или бајка) у техници сликања темпером. Наставник даје упутства за правилну примену технике сликања темпером. Ученици прелазе на креирање свог рада, обраћајући пажњу на примену боја и њихово значење, при чему креирају слику различите симболике.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Ученици излажу своје креације и представљају их својим друговима из разреда, тумачећи њихово значење/симболизам.

Рефлексција (2 минута)

Разговор са ученицима о утисцима са часа:

- Шта смо данас радили на часу ликовног васпитања?
- Како сте се осећали?
- Када бисте поново могли да осликате своју фантазију, шта бисте променили?

Опрема и средства

ЛТ и ЛЦД пројектор, четке, темперне боје, блок бр. 5, палета боја и посуда за воду.

Праћење напретка

Усмени одговори на постављена питања у вези са практичном активношћу током часа (учешће у активностима), насталим уметничким делима (слике) и интерпретацијом њихове симболике.

Садржаји (и појмови)

Сликање и сликарске технике (точак боја, примарне боје, секундарне боје, хроматске боје, ахроматске боје, облик, величина, техника сликања, темпера боје, водене боје, гваш, колаж)

Стандарди оцењивања

- Користи графичке компјутерске програме за креирање слике на основу боја слика познатих уметника.

Резултати учења

Разликовати врсте боја и применом и усавршавањем различитих сликарских техника при сликању посматрањем, памћењем и сопственом маштом; маштовитост и креативност при стварању уметничких дела; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких стваралаштва.

Сценарио за час бр. 12

Активност: Ученици анализирају радове познатих уметника, при чему сваки ученик појединачно бира рад и слика према боји дела уз помоћ графичких компјутерских програма.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Учитељ показује радове познатог уметника Пита Мондријана (Прилог 17).

Са ученицима се разговара о мотиву, форми, врсти боја и техници сликања.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици бирају дело. Уз помоћ графичких компјутерских програма: *Гимп (Gimp)*, *Пеинт (Paint)*, *Корел пеинтер (Corel Painter)* итд. користе сликарске алате (четке), бирају боју и тон боја у палети боја, облике различитих величина, мењају избор, испробавају различите варијанте, сликају према боји рада и одређују границе насликане слике.

Завршне активности – извођење закључака (5-8 минута)

Ученици снимају радове и штампају их помоћу штампача (принтера). Истичу слике на табли и описују их: уочавају мотив, именују боју, тон, облик и величину.

Рефлексација (2 минута)

Дискусија се води око питања:

- Која вам је активност била најзанимљивија?
- Да ли је лако сликати на компјутеру?
- Како сте се осећали?

Опрема и средства

Компјутер, компјутерски графички програми и штампач.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника и другова из разреда, анализа рада, практична извођења и активности на часу коришћењем графичких компјутерских програма, креиране графичке слике.

Садржаји (и појмови)

Графика и графичке технике (симетрија, асиметрија, висока штампа, скица, *Вакс резист драунг* [*Wax resist drawing*], матрица, картон- штампа, монотипија, графички отисак).

Стандарди оцењивања

- Разликује симетрију од асиметрије у уметничким делима.
- Креира симетрично графичко дело.

Прилог 12

БУРА ИДЕЈА

Када чујете реч БОЈА, на шта вас асоцира?

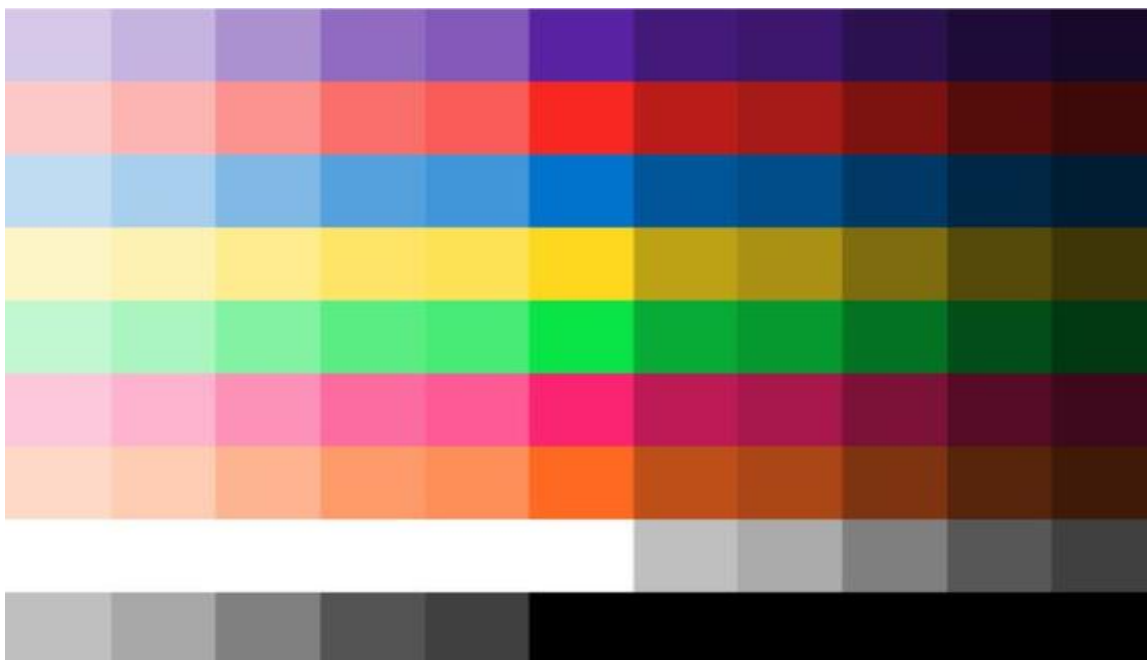
Поделите своје идеје и мисли у групи и заједно попуните лист.



Прилог 13

Шема валера

<https://i.pinimg.com/564x/25/4e/da/254eda52f79ba791d5b76d3a63f7a8c2.jpg>



Прилог 14

<https://paddykool2.files.wordpress.com/2014/07/guernica-picasso.jpg?w=768&h=432>



Слика са хроматским бојама– „Герника“ од Пикаса.

<http://www.ljplus.ru/img/k/i/kiselek/imgbyid.jpeg>



Слика са ахроматским бојама – „Герника“ од Пикаса.

Истражите!

Покушајте да трансформишете ову хроматску композицију у ахроматску додавањем црне или беле Тако ћете добити светле и тамне тонове.



Прилог 15

Одломак из ученичког текста

Посета непознатој планети

Крај дана се већ назирао. Спустила се ноћ. Кревет у мојој соби био је обасјан пуним месецом и прелепим звезданим небом. Пажњу ми је привукла једна већа тачка. Дуго сам је гледао, стално ме је привлачила. У тренутку сам трепнуо и нашао се на сасвим другом месту. Све је изгледало много чудније и веће него обично...

Прилог 16

Слике из фантазије

<https://muzei-mira.com/templates/museum/images/paint/sinii-dom-shagal+.jpg>



Марк Шагал: „Плави дом“, слика из маште.

https://cs13.pikabu.ru/post_img/big/2020/05/03/6/1588493795140754272.jpg



Рене Магрит: „Љубавници“, мотив према машти.

https://m.media-amazon.com/images/I/61qKsb6mwwL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg



Салвадор Дали: „Брод са лептирима“, слика из маште.

<https://marh.mk/wp-content/uploads/2021/10/Unidentified10.jpg>



Васко Ташковски: „Марх“, мотив према машти.

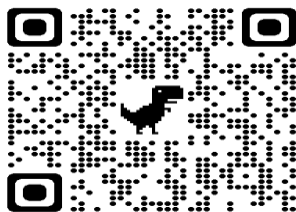
Задачи за радознале

Замислите и дочарајте град под водом у техници акварела. Размислите да ли ће прскање боја у овој техници допринети убедљивијем утиску да је град под водом.

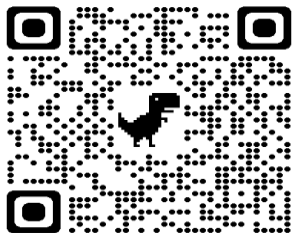
Прилог 17

Радови уметника Пита Мондријана

https://mediaartbox.files.wordpress.com/2014/03/cr_262040.jpg?w=1400&h=&crop=1



https://mediaartbox.files.wordpress.com/2014/03/cr_265883.jpg?w=1400&h=&crop=1



<https://mediaartbox.files.wordpress.com/2014/03/03-07-mondrian-bwaybw.jpg?w=1400&h=&crop=1>



Садржаји (и појмови)

Графика и графичке технике (симетрија, асиметрија, висока штампа, скица, Wax resist drawing, матрица, картон штампа, моноטיפија, графички отисак)

Стандарди оцењивања

- Разликује симетрију од асиметрије у уметничким делима.
- Креира симетрично графичко дело.

Резултати учења

Да разликује симетрију од асиметрије у графичким радовима и да примењује различите графичке технике и поступке; маштовитост и креативност у стварању уметничких дела; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких стваралаштва.

Сценарио за час бр. 13

Активност: Ученици посматрају примере (профил-енфас, лептир са отвореним и затвореним крилима и сл.) и разликују симетрију и асиметрију. Затим креирају симетрично уметничко дело користећи примарне боје техником моноטיפије (према Роршаховом методи).

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Ученици подељени у групе посматрају предмете различитих облика како би стекли утисак да неки од предмета имају правилан, а други неправилан облик. Групе се подстичу да праве разлику између симетричних и асиметричних облика.

Ученици добијају наставни лист са три облика на коме треба да нацртају другу половину облика тако да буде правилан, симетричан ([Прилог 18](#)).

Долази се до закључка да је оса симетрије замишљена линија којом облик можемо поделити на два дела.

Када упоредимо два дела облика и ако изгледају исто, огледало, онда кажемо да је облик симетричан. Ако се та два дела облика разликују, онда је тај облик асиметричан.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици посматрају неколико примера симетричних и асиметричних слика (профил-анфас лептир са отвореним и затвореним крилима) ([Прилог 19](#)). Праве разлику између симетрије и асиметрије и кроз дискусију откривају које су симетричне, а које слике асиметричне.

Наставник подстиче ученике да креирају симетричан ликовни рад употребом темпера боје или туша у боји техником моноטיפије (по Роршаховом методи, техника којом се може проценити наша личност кроз примену више слика које су, у ствари, мрље од мастила). Ученици прво пресавијају блок лист на пола да би направили два једнака дела. Користећи темпера боје, боја се наноси на једну половину листа у облику мрља, кругова итд. Истовремено, наставник им указује да треба брже да наносе боје како се не би осушиле и нанесу дебљи слој сваке боје. Ученици имају два минута да предвиде шта ће се десити када савијају лист и запишу своја предвиђања у деловима:

Шта мислите да ће се заправо догодити?

Какве доказе имате за ово? ([Прилог 20](#))

Ученици схватају да ће након савијања листа добити уметничко дело са симетричним елементима – монотипију, коју не могу да понове.

Упоређују своје последње предвиђање са оним што се заправо догодило након што су пресавијали лист и записују шта се заправо догодило у предвиђеном простору у табели. Објашњено је да је монотипија графичка техника која омогућава добијање само једног отиска. Реч долази од моно – један (само један отисак). Стога је сваки отисак јединствен и непоновљив.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Ученици презентују и анализирају ликовне радове применом ликовног језика.

Рефлексација (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:

Шта смо данас радили на часу ликовног васпитања?

Где се најбоље реализује ликовна техника монотипије?

Како сте се осећали?

Који су вам радови најзанимљивији и зашто?

Опрема и средства

Слике познатих аутора, блок бр. 5, темпера боје, четке различите дебљине, радни лист и графикон.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника или саученика, практична активност током часа и настали ликовни радови (симетрични рад - монотипија).

Садржаји (и појмови)

Графика и графичке технике (симетрија, асиметрија, висока штампа, скица, Wax resist drawing, матрица, картонска марка, монотипија, графички отисак)

Стандарди оцењивања

- Примењује графичку технику високе штампе, користећи различита средства, материјале и поступке (посебно и у комбинацији).

Резултати учења

Да разликује симетрију од асиметрије у графичким радовима и да примењује различите графичке технике и поступке; маштовитост и креативност у стварању уметничких дела; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких стваралаштва.

Сценарио за час бр. 14

Активност: Ученици подељени у мале групе/парове у свом окружењу (учионица, школско двориште) проналазе предмете различите текстуре који, премазани бојом, могу успешно да се штампају на папиру. Затим стварају рад са мотивом пејзажа, према сопственој машти, комбиновањем отисака са предмета.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Подстиче се разговор са ученицима везан за појам графике:

Шта знате о појму графика?

Где сте то чули?

Можете ли навести неке примере из свог личног искуства?

Након дискусије наставник објашњава да је графика једна од области ликовне уметности и да се изражавамо кроз штампу.

Сазнају да постоји неколико графичких техника, а то су: висока штампа, равна штампа и дубока штампа.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Наставник објашњава ученицима да се подела техника врши у зависности од тога који су делови штампарске подлоге штампани на графичком листу. У техникама високе штампе штампају се подигнути делови, у дубокој штампи се штампају увучени делови, у техници равне штампе се штампају делови плоче на које је нанета боја. Указује им да пре него што почну са имплементацијом графичких техника прво направе припремни цртеж, односно скицу по којој ће се графика радити.

Ученици подељени у мале групе/парове проналазе предмете различите текстуре у свом окружењу (учионица, школско двориште), постављају их на матрицу, креирају пејзаж са мотивом сопствене маште и примењују кораке графичке технике. Истурени делови су премазани бојом четком или ваљком. Лист се поставља на глатку страну на боју матрице. Пажљиво притисните дланом да упије боју. Коначно, полако скидају лист са матрице и добијају графички отисак.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Ученици приказују своје графичке креације на табли и анализирају се направљене графике сваког ученика. Током анализе закључују да се радови могу умножавати само у графици. Од ликовних елемената и принципа највише се користе: симетрија, асиметрија, текстура, форма. Графичка штампа је самостално уметничко дело, ма колико пута да је штампамо.

Рефлексација (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:

Шта сте данас радили на часу ликовног васпитања?

Који део графичких корака вам је био најзанимљивији?

Од предмета различите текстуре, који други мотив би могао да се створи?

Опрема и средства

Предмети различитих текстура, темпера - акрилне боје, четке, ваљак и папир.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника или саученика, практична активност у току часа (примена графичких техника високе штампе), учешће у изради сопствених радова и уметничких радова – графика.

Садржаји (и појмови)

Графика и графичке технике (симетрија, асиметрија, висока штампа, скица, Wax resist drawing, матрица, штампа на картону, монотипологија, графички отисак)

Стандарди оцењивања

- За креирање графичке скице користи технику цртања Wax resist drawing (цртеж од воска).

Резултати учења

Да разликује симетрију од асиметрије у графичким радовима и да примењује различите графичке технике и поступке; маштовитост и креативност у стварању уметничких дела; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичког стваралаштва.

Сценарио за час бр. 15

Активност: Ученици праве графичку скицу, техником цртања Wax resist drawing (цртају по папиру свећом или светлим воштаним бојицама, а затим прекривају воштани цртеж лакираним тушем – на основу примера цртежа Хенрија Мура из склоништа).

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Ученици се кроз неколико примера упознају са садржајем, цртежи склоништа Хенрија Мура и кроз питања и одговоре сагледавају богатство комбинације разних линија и текстура, тамнијих и светлијих делова текстуре, схватајући да изгледају чисто, једноставно и прецизно. ([Прилог 21](#)). Ученици подељени у парове добијају задатак да размисле о томе како је и којом техником уметник стварао радове, а затим поделе своја размишљања.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици се кроз видео прилог за израду графичке скице упознају са техником Wax resist drawing (цртање воском) и дискутују о назначеним примерима у видео прилогу, са фокусом на ликовне елементе и принципе.

<https://www.youtube.com/watch?v=vfKqUT8PZbo>



<https://www.youtube.com/watch?v=hnc3SDLsiy0>



Ученици прво праве скицу по којој користе технику Wax resist drawing. У скици ученици износе своју идеју и одређују који делови ће бити штампани, а који не. Ученици почињу цртањем, користећи свећу или лагане воштане бојице на папиру, добро притискајући преко целе површине листа. Воштани цртеж премазују лавирним тушем (туш у који је додато мало воде). На тај начин се откривају воштане форме, остају беле, а лавирним тушем испуњава се цела површина листа, дајући им тамније и светлије тонове. Препоручује се да не остављате бео простор на листу.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Ученици излажу своје радове на панолу/табли и оцењују и своје и ликовне радове својих саученика. При томе аргументују сопствене ставове и расправљају о сваком од уметничких дела.

Рефлексација (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:

Коју сте графичку технику користили у својим радовима?

Како сте направили скицу за графику?

Која вам је активност била најзанимљивија?

Како сте се осећали?

Опрема и средства

ЛТ и ЛЦД пројектор, цртежи уметничких дела, папир, воштане бојице, лавирни туш и четке.

Праћење напретка

Усмено одговарање на питања наставника или саученика, практична активност током часа (примена технике Wax resist drawing), учешће у изради сопствених уметничких дела и створених уметничких дела – графике.

Садржаји (и појмови)

Графика и графичке технике (матрица, картон штампа, монотипија, графички отисак)

Стандарди оцењивања

- Прави матрицу за ликовну технику картонске штампе.
- Користи технике монотипије и картон штампа за израду графичког отиска.

Резултати учења

Да разликује симетрију од асиметрије у графичким радовима и да примењује различите графичке технике и поступке; маштовитост и креативност у стварању уметничких дела; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких стваралаштва.

Сценарио за час бр. 16

Активност: Ученици праве матрицу за картон штампу, користећи различита средства, материјале и поступке (сечење, кидање, лепљење) на мотив: зграда, мост, аутомобил итд. Затим ученици премазују матрицу бојом и штампају је техником високе штампе.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Кроз технику Грозд ученици размишљају о графици и графичким техникама ([Прилог 22](#)). Наставник у првом кругу записује основни појам ГРАФИКА, који се **разграђава** на општије појмове (висока штампа, дубока штампа, равна штампа, трансмисивна штампа, комбинована штампа, а у новије време је све присутнија компјутерска графика). Затим се сваки од њих **разграђава** на конкретније појмове (картонска штампа, линорез, гипсорез, дуборез, монотипија...). Ученици попуњавају грозд појмовима које познају из претходних часова.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Наставник објашњава врсту графике – печат од картона и израду матрице (форме картона залепљене на подлогу) која се премазује бојом и штампа на папиру, чиме се добија више идентичних отисака.

Уче да се техниката картон-штампа реализује у следећим фазама:

1. Скица за графику
2. Цртање и сечење матрице
3. Лепљење матрице на подлогу
4. Наношење боје
5. Штампање

Наставник показује ученицима неколико примера ученичких радова где могу да виде технику штампе од картона ([Прилог 23](#)). Закључује се да је за реализацију графике у картонско-штампарској техници потребно представити целину, односно од више једноставних форми добити сложенију форму.

Ученици праве матрицу за печат од картона, користећи различита средства, материјале и поступке (сечење, кидање, лепљење) на мотив: зграда, мост, аутомобил итд. Наставник истиче да готов отисак не треба да буде премали и са превише детаља и да може бити у једној или више боја. Затим ученици премазују шаблону бојом и преко матрице се ставља навлажени лист величине матрице за штампање високом техником. Штампачу ручно, притиском длана, све док табак не упије боју са подлоге, а могу да притисну и ваљком. Затим пажљиво одлепе лист подижући папир са подлоге. На крају осушени лист потписују оловком – то је потпис (у доњем левом углу је забележен редни број отиска/укупан број отисака 1/2, у средини наслов, а година и име и презиме се ставља у доњи десни угао).

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Ученици праве изложбу готових радова. Направљене графике сваког ученика се анализирају, чиме се развија критичко мишљење, али и усвајају савети, коментари и критике осталих ученика. Током анализе долази се до закључка да је у графици отисак подједнако важан као и скица, слика, цртеж.

Рефлексја (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:

Како се зову уметничка дела добијена штампањем?

Како се прави отисак?

Како се најбоље реализује ликовна техника?

Имате ли идеју где бисте могли да примените оно што сте научили?

Опрема и средства

Радни лист, оловка, картон, папир, темпера боје, маказе, ваљак и лепак.

Праћење напретка

Усмени одговори на постављена питања наставника или другова из разреда и практична активност током часа (штампање уметничког дела техником картон-штампа).

Садржаји и појмови

Дизајн и визуелне комуникације у 2Д (графички дизајн, заштитни знак/лого, флајер, постер, банер, постер, позивница)

Стандарди оцењивања

- Разликује производе из области дводимензионалног графичког дизајна: заштитни знак/лого, флајер, плакат, банер, постер, позивница итд.
- Креира идејно решење за плакат.
- Тумачи смисао сопствене креације (плакат).

Резултати учења

Да разликује производе графичког дизајна и креира креативна решења и производе графичког дизајна по задатим мотивима и према сопственој замисли; маштовитост и креативност у стварању уметничких дела; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких стваралаштва.

Сценарио за час бр. 17

Активност: Ученици креирају идејно решење за плакат на тему: „Рационално коришћење воде“. Представљају идејно решење својим друговима из разреда, тумачећи значење/симболизам.

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Покреће се дискусија о следећим питањима:

Шта представља ликовно подручје дизајн?

Какво решење представљају радови настали у дизајну?

Каква је подела дизајна?

Закључује се да дизајн представља спој свих уметничких области (цртеж – линија, слика – боја итд.), да радови настали у дизајну представљају идејно решење за израду предмета и да се деле на графички и индустријски дизајн.

Ученици подељени у групе раде на радном листу са различитим производима графичког дизајна и идентификују их ([Прилог 24](#)). Закључује се да су производи графичког дизајна: заштитни знак/лого, флајер, плакат, банер, постер, позивница и др.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученицима се даје задатак (из теме дизајна) и упућују се да постављају питања о њему која почињу упитном речју ЗАШТО ([Прилог 25](#)). На крају, презентују и деле са другим ученицима.

Ученици подстакнути наставником разговарају о климатским променама, како се оне манифестују кроз промене у циклусу воде и свет који се суочава са несташицом воде за пиће.

Користе линију, облике, боје, текстуру, запремину, величину, светлост, композицију и у групи стварају идејно решење на хамеру сликарским техникама (колаж и водене боје) за постер на тему: „Рационално коришћење воде“.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Представљају идејно решење својим саученицима, тумачећи значење/симболизам. Ученици оцењују једни друге и виде предности и недостатке плаката и дају смернице за побољшање. Закључује се да је плакат део графичког дизајна и визуелних комуникација, дело које се израђује на већој површини, а његова сврха је да обавести о неком догађају или да нешто рекламира. Креације се могу представити другим ученицима у школи, могу се изложити на школској табли или објавити на веб страници школе.

Рефлексција (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:

Шта сте данас радили на часу ликовног васпитања?

Које сте нове појмове научили на овом часу?

Која је функција креираног плаката?

Шта вам је било најзанимљивије?

Да ли бисте покушали да направите плакат помоћу дигиталног алата и коју поруку бисте пренели? Зашто?

Опрема и средства

Компјутер, пројектор, интернет, папир, хамер, оловка и боје (колаж, водене боје и лепак).

Праћење напретка

Усмени одговори на постављена питања наставника или саученика, истраживачке активности, практична изведба и активност одељења при изради заједничких радова и креација (плакат).

Садржаји (и појмови)

Дизајн и визуелне комуникације у 2Д (графички дизајн, заштитни знак/лого, флајер, плакат, банер, постер, позивница)

Стандарди оцењивања

- Користи графичке компјутерске програме за креирање концептуалног решења за заштитни знак/лого ваше сопствене маште.

Резултати учења

Разликовати производе од графичког дизајна и креирати идејна решења и производе из графичког дизајна по задатим мотивима и према сопственој замисли; маштовитост и креативност у стварању уметничких дела; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичког стваралаштва.

Сценарио за час бр. 18

Активност: Ученици креирају заштитни знак/лого за школу по сопственој замисли уз помоћ графичких компјутерских програма, комбинујући линије, облике, боје, слова итд. и повезујући своје идеје са информацијама о имену покровитеља/школе.

Уводне активности - активности предзнања (5 – 8 минута)

Кроз проблемско питање ученици размишљају о теми: Како пронаћи уникатно и јединствено решење за рекламу данас?

Закључује се да у уметности компјутер има највећу примену у дизајну, а могућности које пружају компјутерски графички програми олакшавају и убрзавају рад дизајна.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Затим следи презентација наставника алата и програма за графички дизајн: *Гимп (Gimp)*, *Паинтер (Paint)*, *Корел пеинтер (Corel Painter)* итд.

Ученици подељени у парове добијају коверту са логом на картицама од: ИЦТ компанија, аутомобилских компанија и компанија за спортску опрему ([Прилог 26](#)). Одређују категорију којој лого припада. Парови представљају и описују лого са картица и наводе шта садржи (линије, облици, боје, слова итд.), при чему ученик разуме технике и правила израде логоа. Подељени у парове, креирају заштитни знак/лого за школу, по сопственој замисли, уз помоћ графичких компјутерских програма, комбинујући различите врсте ликовних елемената и принципа.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Парови представљају креирани лого покровитељу. Кроз дискусију се закључује да је лого симбол који представља институцију/компанију или особу и да је сврха креирања знака/лога да промовише институцију/компанију или особу у јавности тако да буде лако препознатљива.

Рефлексација (2 минута)

Шта сте данас радили на часу ликовног васпитања?

Како сте креирали лого?

Када бисте могли да креирате заштитни знак/логотип изнова, шта бисте променили или додали?

Која вам је активност била најзанимљивија?

Опрема и средства

Компјутери, пројектор, паметна табла, интернет, коверат са логом на картицама од: ИЦТ компанија, аутомобилских компанија и компанија за спортску опрему.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника или саученика, истраживачке активности током којих ученик врши запажања, практична изведба и активност на часу при изради заједничких радова и продукција (заштитни знак/лого).

Тема 3: ТРОДИМЕНЗИОНАЛНА УМЕТНОСТ

Садржаји (и појмови)

Пластично обликовање (рељеф, високи рељеф, ниски рељеф, дубоки рељеф, пуна пластика, облик, запремина, величина, текстура, простор, моделирање, пуна запремина, празна запремина, асемблаж, равнотежа)

Стандарди оцењивања

- Разликује рељеф (висок, низак и дубок) од чврсте пластике.
- Идентификује облик, запремину, величину, текстуру, боју и простор у тродимензионалном делу.

- Примењује моделирање за стварање рељефа у боји.

Резултати учења

Разликовати тродимензионалне облике пластичног обликовања и применити технике моделовања и монтаже; маштовитост и креативност у стварању уметничких дела; ручне вештине; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичког стваралаштва.

Сценарио за час бр. 19

Активност: Ученици праве рељеф са мотивом људске фигуре у техници моделирања од глине, користећи линију и текстуру и обрађајући пажњу на величину. Затим рељеф фарбају темперним бојама (према примерима из египатске уметности, асирске уметности, Хуан Миро, Анета Светиева итд.).

Уводне активности – активности предзнања (5 – 8 минута)

Кроз шетњу околином ученици откривају вајарска дела и идентификују облик, запремину, величину, текстуру, боју и простор у тродимензионалним објектима из окружења. Код скулптура се указује на разлике између: рељефа и пуне пластике, статуе, бисте, споменика и види се по чему се рељеф разликује од пуне пластике. Наставник објашњава да рељеф не стоји слободно у простору, већ је везан за одређену површину, односно може се посматрати само са једне стране (као слика). Закључују да постоје три врсте рељефа (високи, ниски и дубоки), а пуна пластика је пуна запремина обрађена са свих страна. ([Прилог 27](#)).

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици посматрају неколико примера из египатске уметности, асирске уметности, Хуана Мироа, Анете Светиеве и разликују високи, ниски и дубоки рељеф ([Прилог 28](#)).

Израђују рељеф са мотивом људске фигуре у техници моделирања од глине, користећи линију и текстуру и водећи рачуна о величини. Глину моделују додавањем и одузимањем прстима, а користе се и дрвени или пластични алати. Овим поступцима стварају различите текстуре и линије на материјалу, односно обрадом глине моделују његову површину мање-више хрпавом. Да би глина била мекана, повремено је навлаже. Затим фарбају рељеф темпера бојама.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Израђени рељефи се постављају на изложбено место у учионици. Разговара се о успеху сваког рада. Ученици закључују да се глина/глинамол најчешће користи за моделовање рељефа у боји и да се користе различити ликовни елементи (волумен, линија, текстура, боја, облик, величина) и ликовни принципи (симетрија, асиметрија и равнотежа).

Рефлексција (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:

Шта сте данас радили на часу ликовног васпитања?

Шта вам је било најзанимљивије и зашто?

Како сте се осећали?

Опрема и средства

Компјутер, паметна табла, интернет, глина/глинамол, дрвени или пластични алати, темпера боје и четке.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника или саученика, истраживачке активности током којих ученик врши запажања, практична изведба и активност одељења током израде рељефа у боји.

Садржаји (и појмови)

Пластично обликовање (рељеф, високи рељеф, ниски рељеф, дубоки рељеф, пуна пластика, облик, запремина, величина, текстура, простор, моделирање, пун волумен, празан волумен, асамблаж, равнотежа)

Стандарди оцењивања

- Разликује пуне и празне волумене у тродимензионалним делима.
- Саставља скуп објеката и делова предмета од више материјала различитих облика, величина и текстуре.

Резултати учења

Да разликује тродимензионалне облике пластичног лајсни и примени технике моделовања и монтаже; маштовитост и креативност у стварању уметничких дела; ручне вештине; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких стваралаштва.

Сценарио за час бр. 20

Активност: Ученици посматрају тродимензионалне радове и предмете из окружења и идентификују чврсте и празне запремине. Затим бирају предмете различите величине, облика, текстуре и материјала и састављају тродимензионално дело – асамблаж са мотивом из животињског света (према примерима из Пикасових асамблажа).

Уводне активности - активности предзнања (5 – 8 минута)

Дискутовано је о следећим питањима:

Како настаје тродимензионални облик?

Како се зове простор у тродимензионалном облику?

Ученици усмерени од стране наставника прате презентацију асамблажа Пикаса и других познатих уметника ([Прилог 29](#)).

Ученици сазнају да тродимензионална форма настаје када се одређеним тврдим или меким материјалом обликује уметничко дело у простору (скулптура, керамика, глина, дрво, камен). Тродимензионални облик заузима одређени простор. Тај простор називамо запремином. Наставник им објашњава да запремина у тродимензионалним делима може бити празна, испуњена ваздухом, или пуна, испуњена материјалом од којег је дело направљено. Ако је дело сво материјално, кажемо да има масу колико и запремину.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Наставник говори ученицима да реч асамблаж потиче од француске речи *assemblage*, што значи спајање, склапање. Уче да је у ликовном изразу асемблаж вајарска техника у којој дела настају склапањем, спајањем различитих материјала и предмета, који су већ коришћени у другу сврху или од отпадног материјала. Такође сазнају да су први уметници који су почели да стварају скулптуре од пронађених и коришћених предмета Пабло Пикасо и Марсел Дишан. Подстакнути наставником, деле идеје да се сви материјали за израду асамблажа могу користити у школи. Ученици, подељени у групе, бирају коришћене предмете различите величине, облика, текстуре и материјала, комбинују их и састављају тродимензионалне радове – асамблаж са мотивом из животињског света.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Тродимензионални радови - асамблажи се постављају у учионици и кроз „шетњу кроз галерију“ се врши естетска процена. При томе се разматра:

Који материјали и облици се користе?

Како сте направили асемблаж?

Које сте уметничке елементе и принципе применили?

Рефлексива (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:

Шта сте данас радили на часу ликовног васпитања?

Која вам је активност била најзанимљивија?

Како стварање асемблажа доприноси очувању чисте животне средине?

Опрема и средства

Компјутер, пројектор, паметна табла, интернет, картонске или пластичне амбалаже, пластичне флаше или кутије које су раније коришћене, дугмад, тубе, лепак и маказе.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника или другова из разреда, истраживачке активности током којих ученик посматра, практична изведба и активност часа при стварању заједничких творевина, израде (асемблаж).

Садржаји (и појмови)

Пластично моделирање (рељеф, високи рељеф, ниски рељеф, дубоки рељеф, пуна пластика, облик, запремина, величина, текстура, простор, моделирање, пуна запремина, празна запремина, асемблаж, равнотежа)

Стандарди оцењивања

- Примењује равнотежу приликом креирања асемблажа.
- **Тумачи** значење/симболизам направљеног асемблажа.

Резултати учења

Да разликује тродимензионалне облике пластичног калупа и примени технике моделовања и асемблажа; маштовитост и креативност у стварању уметничких дела; ручне вештине; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких **стваралаштва**.

Сценарио за час бр. 21

Активност: Ученици, подељени у велике групе, стварају асемблаж сложених облика са мотивом фантазије (на пример: возило, летелица, кућа, школа из будућности итд.). Приликом израде користе материјале и предмете или њихове делове који су изгубили првобитну намену (нпр. пластика, комади картона, различите врсте папира, амбалажа итд.), према примерима Луиса Невелсона, Роберта Раушенберга, Армана, Тони Крејг итд. Ученици излажу своје креације (**асемблаж**) и представљају их својим саученицима, тумачећи њихово значење/симболизам.

Уводне активности - активности предзнања (5 – 8 минута)

Ученици посматрају примере Луиса Невелсона, Роберта Раушенберга, Арманда, Тонија Крега (**Прилог 30**), дискутују и одговарају на питања:

Коју технику су уметници користили за стварање ових дела?

Које материјале и предмете су користили у њима?

Како су направили асемблаж?

Која је њихова симболика/значење?

Које су уметничке елементе и принципе применили?

Закључују да су ови уметници стварали своја дела од старих, пронађених предмета или њихових делова који су изгубили првобитну намену и трансформисали их у оригинална скулптурална дела са сопственим значењем/симболизмом. У својим радовима спајали су ликовне елементе у целину и на тај начин постигли баланс, уметнички принцип очувања целине (рељеф, високи рељеф, ниски рељеф, дубоки рељеф, пуна пластика, облик, запремина, величина, текстура, простор, моделовање, пуна запремина, празнина, асемблаж, равнотежа).

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици гледају видео снимак уметности Луиз Невелсон, која је себе назвала „оригиналним рециклером“.

https://www.youtube.com/watch?v=aheXj1ggd_Y

Ученици, подељени у велике групе, стварају асемблаж сложених облика са мотивом фантазије (на пример: возило, летелица, кућа, школа из будућности итд.). Приликом израде користе материјале и предмете или њихове делове који су изгубили првобитну намену (на пример: пластика, комади картона, различите врсте папира, амбалажа и други пронађени материјали и стари предмети).

Предмети се растављају, секу, спајају, комбинују ликовне елементе и принципе у целину помоћу симетрије и асиметрије и представљају равнотежу у стварању свог уметничког дела.



Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Групе излажу своје креације (асемблаже) и представљају их својим друговима из разреда (тумачећи њихово значење/симболизам).

Они расправљају о питањима:
Које ликовне елементе сте користили у свом уметничком делу?
Има ли равнотеже у томе?
На шта вас рад асоцира?
Каква осећања изазива?

Рефлексција (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:
Шта смо данас радили на часу ликовног васпитања?
Коју технику сте користили за стварање својих радова?
Који су вам радови најзанимљивији и зашто?
Имате ли идеју за стварање сличних уметничких дела?

Опрема и средства

Компјутер и ЛЦД пројектор, пластика, комади картона, разне врсте папира, амбалажа, темпера боје, четке, маказе и лепак.

Праћење напретка

Усмено одговарање на постављена питања наставника или саученика, учешће у изради заједничких радова, практична активност током часа (израда асемблажа) и настали ликовни радови (асемблажа).

Садржаји (и појмови)

Дизајн и визуелне комуникације у 3Д (индустриски дизајн, декупаж, утилитарни предмет)

Стандарди оцењивања

- Препознаје производ из области индустријског дизајна и потребу за њим.
- Примењује технику декупаж.
- Креира идејно решење за дизајн намештаја од различитих материјала.

Резултати учења

Да препозна потребу за индустријским дизајном, примени технику декупаж, креира идејно решење за дизајн намештаја и користи графичке компјутерске програме за дизајн утилитарног предмета, има маштовитост и креативност у креирању уметничких дела; ручне вештине; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичких стваралаштва.

Сценарио за час бр. 22

Активност: Ученици разговарају о поступку израде украсних предмета техником декупаж. Затим техником декупаж украшавају различите предмете и посуде (нпр. глинене посуде, стаклене или пластичне флаше, стаклене или пластичне тегле, пластичне кутије и сл.), користећи салвете, украсни папир, платно, вуну, ужад, темпера боје, маркери итд.

Уводне активности - активности предзнања (5 – 8 минута)

Кроз *Буру идеја* разматра се концепт индустријског дизајна. Деле се идеје и увиди везани за дати појам (шта их наводи на размишљање, на шта их асоцира, шта знају о индустријском дизајну). Ученици подељени у парове добијају картице у

бојама са слоговима (страница-где) и имају задатак да размисле и открију реч која ће се добити правилним ређањем слогова. Открива се реч ДЕКУПАЖ.

Затим се сумирају искази и досадашња искуства ученика везана за појам и утврђује се да је декупаж техника којом се украшавају предмети или посуђе лепљењем папирића на различите површине. Учитељ их упознаје са пореклом ове речи, односно да потиче од француске речи *découper*, што значи лепити. Такође истиче да уз декупаж предмети добијају нови дизајн. Ученици размењују искуства из свакодневног живота како би добили нови модеран изглед за било који од предмета које поседују у својим домовима или из окружења које их окружује.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици прво гледају видео снимак кроз који се упознају са поступком украшавања стаклене посуде техником декупаж.

<https://www.youtube.com/shorts/EcG5xu7p0a8>



Истовремено се праве паузе и разговара о сваком кораку поступка (примењују да се прво добро очисти посуда која ће бити предмет декорације, а затим је премазана акрилном бојом четком или сунђером, исече се део салвете који треба нанети, ако није могуће нанети на целу површину, затим се нанесе горњи слој салвете и на крају се површина заштити лепком за дрво разређеним у води).

Ученици самостално прелазе на практичну имплементацију. Размишљају, пробно комбинују, креирају сопствена креативна решења како би желели да дизајн намештаја из будућности изгледа на картонским и пластичним **асемблажем** украшеним декупаж техником. Процењују који/колики део салвете би био прикладан за употребу. Наставник прати активност ученика, нуди додатне садржаје, прилагођава активности према њиховим могућностима.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Сви украшени предмети су изложени у учионици. Разговара се о успеху стварања идеја. Ученици оцењују, дискутују и износе своје ставове у вези са креативношћу идеје, као и у вези са применом поступка израде украсних предмета.

Рефлексација (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:

Шта сте данас радили на часу ликовног васпитања?

Да ли је било занимљиво и забавно радити са овим материјалима?

Који део вам је био најзанимљивији?

Да ли имате идеју да декупаж техником промените изглед неког од предмета у свом дому?

Када бисте то могли да урадите изнова, шта бисте променили у украшавању?

Коме бисте желели да поклоните свој рад?

Опрема и средства

Компјутер, електронска табла, картон, пластични предмети, салвете, четкица, сунђер, стаклено посуђе, акрилна боја (бели лепак) и акрилни декупаж лак.

Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника или саученика, практична изведба и активност при изради сопствених креација и продукција (дизајнирани предмети из индустријског дизајна).

Садржаји (и појмови)

Дизајн и визуелне комуникације у 3Д (индустриски дизајн, декупаж, утилитарни предмет)

Стандарди оцењивања

- Користи графичке компјутерске програме за израду идејног решења за пројектовање утилитарног објекта.

Резултати учења

Да препозна потребу за индустријским дизајном, примени технику декупаж, креира идејно решење за дизајн намештаја и користи графичке компјутерске програме за пројектовање утилитарног објекта; машовитост и креативност у стварању уметничких дела; ручне вештине; смисао за естетску процену уметничких дела и ученичког стваралаштва.

Сценарио за час бр. 23

Активност: Ученици креирају скицу (идејно решење) за пројектовање утилитарног објекта за будућност (на пример: кухињски апарати, посуђе и сл.), по сопственој замисли, уз помоћ графичких компјутерских програма. Представљају идејно решење својим саученицима, описују и објашњавају идеју и употребу замишљеног предмета/апарата у будућности.

Уводне активности - активности предзнања (5 – 8 минута)

Са ученицима се разговара о предметима које користе у свакодневном животу. Набрајају и именују врсте кухињских апарата, посуђа, одеће, намештаја, прибора за јело, прибора за писање итд. Наставник објашњава да се предмети који се користе у свакодневном животу и од којих имамо практичну употребу називају утилитарним предметима. Разговор се наставља о томе како виде свет у будућности, који би предмети могли да нам олакшају живот и како замишљају свој изглед.

Главне активности – искуствено учење (25 минута)

Ученици креирају скицу (концептуално решење) за пројектовање утилитарног објекта за будућност (на пример: кухињски апарати, посуђе и сл.), по сопственој замисли, уз помоћ графичких компјутерских програма.: *Гимп (Gimp)*, *Паинтер (Paint)*, *Корел пеинтер (Corel Painter)* итн., користећи ликовне елементе: линију, текстуру, облик, величину, боју, запремину и ликовне принципе: симетрију, асиметрију, равнотежу, јер прво што привлачи пажњу у дизајну су изглед и боја, затим намена и функционалност.

Завршне активности – извлачење закључака (5 – 8 минута)

Ученици чувају решења на компјутеру и презентују их својим саученицима, описују и објашњавају идеју и употребу замишљеног предмета/апарата за будућност.

Рефлексија (2 минута)

Води се дискусија о следећим питањима:

Шта вам је било најзанимљивије у креирању идејног решења за пројектовање утилитарног објекта за будућност?

Зашто сте одабрали тај предмет/уређај?

Како су Вам се допале активности током часа?

Опрема и средства

Компјутерски и графички компјутерски програми.

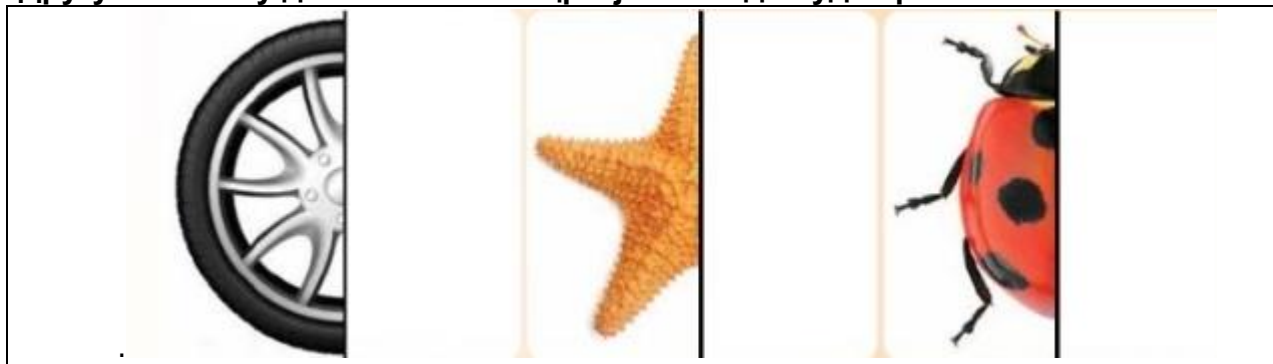
Праћење напретка

Усмени одговори на питања наставника и саученика, практична изведба и активност на часу коришћењем графичких компјутерских програма, креирано идејно решење, опис и објашњење идеје.

Прилог 18

Симетрија/асиметрија

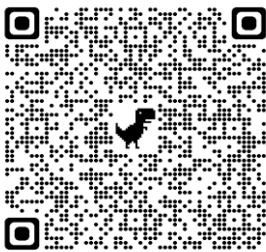
Другу половину датих облика нацртајте тако да буде правилна.



Прилог 19

Примери (профил, анфас, лептир са отвореним и затвореним крилима).

<https://pictures.pibig.info/4568-lico-v-profil-i-anfas-risunok.html>



Женско лице – профил, анфас

https://as2.ftcdn.net/v2/jpg/05/14/12/07/1000_F_514120744_NUVXpAVF74A3liPq4FC055lkCHZ4Pkwq.jpg



Лептир са отвореним и затвореним крилима

Прилог 20

Табела предвиђања

Шта мислите да ће се заправо догодити?	Које доказе имате за ово?	Шта се заиста догодило?

Прилог 21

<https://i.pinimg.com/564x/f1/e8/3b/f1e83b44468b13778d5cf1e9c6fb25a1.jpg>



Хенри Мур: Склониште, Wax resist drawing.

<https://www.accessart.org.uk/wp-content/uploads/2013/07/hm1-290x290.jpg>



Хенри Мур: Склониште, Wax ax resist drawing.

<https://i.pinimg.com/236x/2d/7b/c0/2d7bc086ea3ddf56dfed9436d5c913bf.jpg>



Хенри Мур: Склониште, Wax resist drawing.

Прилог 22

Техника Грозд



Прилог 23

Ученички радови техником штампе на картону и монографијом

<http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/images4/ptica.JPG>



Снежна птица, картон штампа, монотип.

<http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/images11/ptica11.jpg>



Ученички рад – птица, картон штампа, монотипија.

Прилог 24

Дводимензионални графички дизајн



Прилог 25

Техника 5 ЗАШТО

Дефинише се прво питање. Из одговора на прво питање треба да произађе друго питање, које такође треба да започне упитном речи ЗАШТО. Из одговора на

друго произилази треће питање, које такође започиње речју ЗАШТО и све тако до петог питања.

	ЗОШТО?		ЗАТОА ШТО
1	Зошто (не)?	1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	

Прилог 26

ЗАШТИТНИ ЗНАК/ЛОГО

Лого на ИКТ-компаније



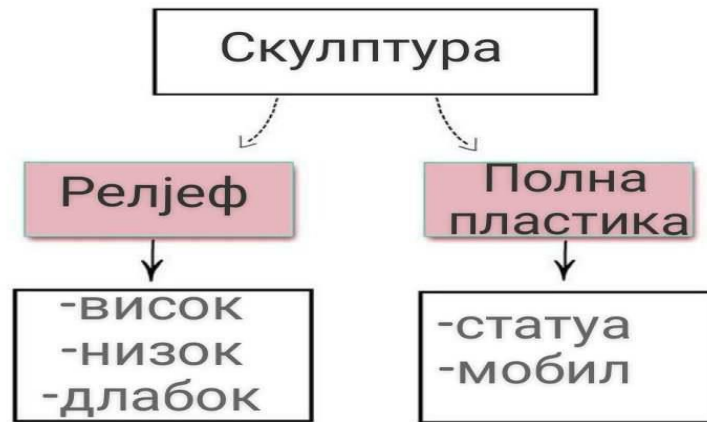
Лого аутомобилских компанија



Лого компанија које производе спортску опрему



Подела скулптуре



Релјеф Пуна пластика

- висок - статуа

- низак - мобил

- дубок

Прилог 28

<https://i.pinimg.com/564x/58/ca/49/58ca49efceca565328e79469cbd9b197.jpg>



Асирска уметност: Чувар блага (ниски рељеф).

https://www.egyptian-museum-berlin.com/bilder/g_n_relief_echnaton_01.jpg



Портрет Амена Хотепа, Египат (дубоки рељеф).

<https://terra.rs/cutsophe/2022/08/1982-International-Sculpture-Symposium-Terra-00001-aneta-svetieva-44x33x16-e1660553708775.jpg>



Анета Светиева: *Тера* (високи рељеф).

https://static5.museoreinasofia.es/sites/default/files/obras/AS10573_0.jpg



Хуан Миро: *Жена* (високи рељеф).

Прилог 29

Асемблаж

<https://www.pablo-ruiz-picasso.net/images/works/3968.jpg>



Пабло Пикасо: *Бабун/павијан и његово младунче*.

<https://www.pablo-ruiz-picasso.net/images/works/3982.jpg>



Пабло Пикасо: *Коза.*

https://media.mutualart.com/Images/2022_08/25/09/091840678/bronze-sculpture-after-pablo-picasso-7NGX7.Jpeg?w=768



Пабло Пикасо: *Мала девојчица која скаче на конопци.*

<https://uploads0.wikiart.org/00292/images/pablo-picasso/1.jpg!Large.jpg>



Пабло Пикасо: *Глава бика.*

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Vorwärts!_\(Go_Forward!\),_1897_F.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Vorwärts!_(Go_Forward!),_1897_F.jpg)



Џеф Васман: *Иди напред!*

https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-duchamp_en/images/2-rouebicyclette.jpg



Маршел Дишан: *Точак бицикла.*

<https://madparis.fr/local/cache-responsive/cache-1090/b857855135a7466e769cae10e6211c1b.jpg.webp?1626109990>



Жан Дибифе: *Coursegoules*.

Прилог 30

https://artprep.weebly.com/uploads/2/8/4/9/28493185/9900185_orig.jpg



Луис Невелсон: *Краљевска плима*, асемблаж.

<https://i.pinimg.com/originals/a3/b9/5b/a3b95b0244d3c16d9ae4e811c71a1d16.jpg>



Роберт Раушенберг, асемблаж.

<https://d1dzh206jt2san.cloudfront.net/posts-content-images/1518608683yeQXz.jpg>



Арман: *Хармонике*, асемблаж.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a7/Craggplastik_2014.jpg/220px-Craggplastik_2014.jpg



Тони Крег, асемблаж.

Наслов на оригиналот: ПРИРАЧНИК ПО ЛИКОВНО ОБРАЗОВАНИЕ ЗА ШЕСТО
ОДДЕЛЕНИЕ
ПРИРУЧНИК ИЗ ЛИКОВНОГ ОБРАЗОВАЊА ЗА ШЕСТИ РАЗРЕД

Издавач: Биро за развој образовања

Уредник: Абдулфета Фетаи

Автори:

Весна Ничева

Лејла Хазир

Анка Ангеловска

Ванѓе Манева

Стручна подршка:

мр Иванка Мијић, координатор

Рајмонда Незири, координатор

Зоран Мазновски

Преведено са македонског језика:

Нена Ристић Костовска

Година издавања – 2024.

Место издавања – Скопље

Електронско издање

CIP - Каталогизација во публикација
Национална и универзитетска библиотека "Св. Климент Охридски", Скопје

373.3.016:74(035)=163.41

ПРИРУЧНИК из ликовног образовања за шести разред [Електронски извор]
: школска 2023/2024 година / Весна Ничева ... [и др.] ; [преведено са македонског језика Нена
Ристић Костовска]. - Скопље : Биро за развој образовања, 2024

Начин на пристапување (URL):

https://brogovmk-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/bro_macedonia_bro_gov_mk/EXBZFCbInaJGtIA87JSRfwwBeV1BV0QYmXN8MkAp6DoBKQ?e=b22AST.

- Превод на делото: Прирачник по ликовно образование за шесто одделение.
- Текст во ПДФ формат, 101 стр., илустр. - Наслов преземен од екранот. - Опис на изворот на ден
22.04.2024. - Други автори: Лејла Хазир, Анка Ангеловска, Ванѓе Манева

ISBN 978-608-206-156-6

1. Ничева, Весна [автор] 2. Хазир, Лејла [автор] 3. Ангеловска, Анка [автор] 4. Манева, Ванѓе [автор]

COBISS.MK-ID 63545349