

PRIRUČNIK IZ LIKOVNOG OBRAZOVANJA ZA ŠESTI RAZRED

Školska 2023/2024 godina



Autori
Mr Vesna Ničeva
Lejla Hazir
Anka Angelovska
Vande Maneva

Poštovani nastavnici,

Umjetnost je duhovna hrana koja je neophodna na meniju svakog učenika za negovanje njegovog intelektualnog i kreativnog kapaciteta.

Likovno obrazovanje kultivira ličnost, gradeći likovnu pismenost sa razvojem kreativnosti, imaginacije i intuicije i omogućava razvijanje sposobnosti za korišćenje neverbalnih oblika ekspresije i komunikacije.

Nastava iz predmeta Likovno obrazovanje nudi mogućnost razvijanja individualnih interesovanja djeteta. Uzbudljiva je i budi radoznalost djece. Učionica tokom časa Likovnog obrazovanja treba da bude umjetnički atelje – razbacana, šarena, otvorena i sa lako dostupnim raznim materijalima, učionica u kojoj se učenici kreću, razgovaraju, sarađuju i svi rade nešto drugo.

Učenici na času Likovnog vaspitanja, kroz kreativni proces koji vodi nastavnik, istražuju, postavljaju pitanja, eksperimentišu materijalima i idejama, stvaraju na teme koje su im bliske i njima lično značajne, crtaju, slikaju, grade, konstruišu, diskutuju.

Na ovaj način učenici će steći trajna i primjenljiva znanja, samopouzdanje i interesovanje za primjenu pravila, procedura, a posebno će steći društvene vještine, inovativnost i kreativnost.

Uz najiskrenije želje za interaktivnu i kreativnu nastavu iz Likovnog obrazovanja!

Autorke

SADRŽAJ

Uvod

Teme u nastavnom programu

Prijedlog-scenarija za realizaciju nastavnih sadržaja

Materijali za učenje

Uvod

Cilj Priručnika je da vam pruži ideje za planiranje i realizaciju nastave iz predmeta Likovno obrazovanje.

U Nastavnom planu i programu za VI razred predmet Likovno obrazovanje je zastupljen kao predmet sa 36 časova godišnje ili 1 čas nedjeljno.

Nastavni program za predmet Likovno obrazovanje za šesti razred obuhvata tri teme/oblasti:

- Likovni jezik.
- Dvodimenzionalnu umjetnost.
- Trodimenzionalnu umjetnost.

Sadrži rezultate učenja, očekivane opštije rezultate učenja na odgovarajuće teme. Rezultati učenja navedeni u Nastavnom programu za Likovno obrazovanje dovodi do sticanja kompetencija koje pokriva oblast Ujmetničko izražavanje i kultura iz Nacionalnih standarda i relevantnih kompetencija iz sljedećih transverzalnih oblasti Nacionalnih standarda: **Jezička pismenost, Matematika i prirodne nauke, Digitalna pismenost, Lični i socijalni razvoj, Društvo i demokratska kultura i Tehnika, tehnologija i preduzetništvo**. Oni ukazuju na ono šta treba da se nauči, uči da bi se postigli očekivani rezultati koji su vezani za temu/sadržaje/pojmove date u Programu.

Dati su sadržaji za realizaciju časa prema standardima ocjenjivanja i pojmovi čije značenje učenici treba da nauče.

Standardi ocjenjivanja se odnose na konkretne i mjerljive rezultate učenja zasnovane na Blumovoj taksonomiji.

Priručnik sadrži primjere scenarija časova iz tema datih u Nastavnom programu. U scenarijima časa ključne su aktivnosti u planiranju i realizaciji nastave predmeta Likovno obrazovanje, koje same po sebi nisu cilj, već su u funkciji postizanja standarda ocjenjivanja. U njima je prisutan procesno-razvojni pristup koji se fokusira na učenike i doprinosi postizanju rezultata učenja/standarda ocjenjivanja i povezivanje i osmišljavanje informacija, a ne samo pamćenje gotovih informacija i zasniva se na iskustvenom učenju.

Kreirane su aktivnosti koje uvode učenike u oblast likovnog obrazovanja i obrazovanja kako bi ih zainteresovali i motivisali. Aktivnosti sadrže objašnjenje koje je potkrepljeno materijalima za učenje, pokazivanje odgovarajućih tehnika, objašnjavanje pravilnog korištenja likovne tehnike, sposobnosti upotrebe likovne tehnike u rješavanju postavljenog likovnog zadatka, kreativnost u izboru motiva za odgovarajući zadatak.

Takođe, aktivnosti doprinose razvijanju sposobnosti učenika da prepoznaju likovni element ili princip u likovnim radovima svojih saučenika, da utvrde da li je likovna tehnika pravilno realizovana, da procjene da li su likovna djela pogodna za realizovanu djelatnost, da li ima posebnosti, kreativnosti u realizaciji, koja ideja je prikazana, da li je motiv odgovarajući, odnosno da tumače značenje djela koristeći likovni jezik.

Neophodno je da nastavnik obrati pažnju na uključivanje svih učenika u grupne aktivnosti, bez obzira na njihove sposobnosti i polnu strukturu, i da svakog učenika podstiče da postigne najviše što može.

Teme u Nastavnom programu

Tema: LIKOVNI JEZIK Ukupno časova: 4	
Rezultati učenja Učenik/učenica biće sposoban/sposobna: 1. da razlikuje dvodimenzionalnu i trodimenzionalnu umjetnost i opisuje likovna polja koristeći likovni jezik; 2. da opiše likovne elemente i likovne principe za svako likovno polje; 3. da prepozna motiv, ideju i tehniku likovnog rada/učeničkog likovnog rada i da ga opiše likovnim jezikom.	
Sadržaji (i pojmovi)	Standardi ocenjivanja
• Likovne oblasti (likovni jezik, dvodimenzionalna umjetnost, crtež, slikarstvo, grafika, dizajn i vizuelne komunikacije u 2D, trodimenzionalna umjetnost, skulptura, dizajn i vizuelne komunikacije u 3D)	• Razlikuje dvodimenzionalnu umjetnost (crtanje, slikanje, grafika i dizajn i vizuelne komunikacije u 2D) i trodimenzionalnu umjetnost (vajarstvo i dizajn i vizuelne komunikacije u 3D). • Opisuje likovna polja (crtanje, slikarstvo, grafika, skulptura, dizajn i vizuelne komunikacije) koristeći likovni jezik.
• Likovni elementi i likovni principi (linija, tekstura, oblik, veličina, boja, zapremina, simetrija, asimetrija i ravnoteža)	• Opisuje likovne elemente (linija, tekstura, oblik, veličina, boja, zapremina) i likovne principe (simetrija – asimetrija, ravnoteža) za svako umjetničko polje.
• Estetska procjena (motiv, ideja i tehnika)	• Prepoznaje motiv, ideju i tehniku datog likovnog/učeničkog likovnog rada. • Opisuje likovno djelo/učenički likovni rad koristeći likovni jezik.
Ocenjivanje naučenog Tema: Likovni jezik	1. nivo Učenik/učenica zna osnovnu podjelu umjetnosti – dvodimenzionalnu i trodimenzionalnu. Radi sa poteškoćama i bira materijal po oblastima sa interneta. Uz pomoć prezentuje rad i pravi analizu. 2. nivo Učenik/učenica može da definiše dvodimenzionalnu i trodimenzionalnu umjetnost. Uz pomoć pravi podjelu i na likovna područja (polja). Ima poteškoća da definiše umjetničke elemente i principe. Uz pomoć prezentuje rad i pravi analizu. 3. nivo Učenik/učenica može da definiše dvodimenzionalnu i trodimenzionalnu umjetnost. Samostalno pravi podjelu likovnih područja (polja). Ima poteškoća da definiše likovne elemente i principe a može da ih podijeli na

	likovna područja (polja). Uz pomoć prezentuje rad i pravi analizu. 4. nivo Učenik/učenica može da definiše dvodimenzionalnu i trodimenzionalnu umjetnost. Samostalno pravi podjelu likovnih područja (polja). Definiše likovne elemente i principe i može da ih podijeli po likovnim oblastima. Pravilno pretražuje Internet i zna da koristi kompjuterske alate. Predstavlja rad i pravi analizu. Nastavi tako! 5. nivo Učenik/učenica radi timski sa svojim saučenicima. Zna da definiše dvodimenzionalnu i trodimenzionalnu umjetnost. Samostalno pravi podjelu likovnih područja (polja). Definiše likovne elemente i principe i može navesti primjere fotografija za svaku od njih posebno, a može da ih i podijeli po likovnim područjima. Aktivno koristi likovni jezik u izražavanju tokom časova. Pravilno pretražuje Internet i zna da koristi kompjuterske alate za kreiranje prezentacije. Uspješno koristi tehnike prezentacije. Dijeli svoje stavove i razmišljanja. Bravo! Nastavi tako!
--	--

Tema: DVODIMENZIONALNA UMJETNOST Ukupno časova: 24	
Rezultati učenja Učenik/učenica biće sposoban/sposobna: 1. da razlikuje i primjenjuje različite vrste linija i vrijednosti linija, predstavlja različite teksture, klasifikuje materijale prema teksturi i kombinuje različite linije, oblike i veličine koristeći različite tehnike crtanja; 2. da razlikuje vrste boja i da primjenjuje i usavršava različite slikarske tehnike pri slikanju posmatranjem, pamćenjem i sopstvenom maštom; 3. da razlikuje simetriju od asimetrije u grafičkim radovima i da primjenjuje različite grafičke tehnike i postupke; 4. da razlikuje proizvode od grafičkog dizajna i da kreira idejna rješenja i proizvode iz grafičkog dizajna po zadatim motivima i prema sopstvenoj zamisli. Učenik/učenica će razvijati: 1. maštovitost i kreativnost u stvaranju likovnih djela; 2. smisao za estetsku procjenu likovnih djela i ueničkih radova.	
Sadržaji (i pojmovi)	Standardi ocjenjivanja
• Crtanje i tehnike crtanja (linija, tekstura, tehnika crtanja, forma, veličina i laviran tuš)	• Pravi razliku između različitih vrijednosti linija. • Primjenjuje različite vrste linija prilikom crtanja. • Opisuje različite objekte/materijale iz okoline prema njihovoj teksturi.

	• Klasifikuje materijale prema teksturi na: glatke/hrapave, sjajne/mat, meke/tvrde, providne/neprovidne, vodene/suve. • Primjenjuje različite tehnike crtanja za predstavljanje različitih tekstura. • Kombinuje različite linije, oblike i veličine prilikom crtanja. • Primjenjuje tehniku laviran tuš. • Interpretira značenje sopstvenog djela (crteža). • Koristi grafičke kompjuterske programe za crtanje crteža po motivima crteža poznatih umjetnika.
• Slikanje i slikarske tehnike (krug boja, primarne boje, sekundarne boje, hromatske boje, ahromatske boje, oblik, veličina, tehnika slikanja, boje tempere, vodene boje, gvaš i kolaž)	• Razlikuje primarne i sekundarne boje na krugu boja. • Razlikuje hromatske od ahromatske boje. • Slika oblike i veličine, kombinujući boje koje odgovaraju datoj postavci. • Primjenjuje slikarske tehnike: tempera bojice, akvarel, gvaš i kolaž. • Slika iz sjećanja, i iz sopstvene zamisli a koristeći fantaziju i maštu. • Interpretira značenje/simbolizam sopstvene slike. • Koristi grafičke kompjuterske programe za kreiranje slike na osnovu boja slika poznatih umjetnika.
• Grafika i grafičke tehnike (simetrija, asimetrija, visoka štampa, skica, crtanje otporno na vosak (<i>Wax resist drawing</i>), matrica, karton-pečat, monotipija i grafički otisak)	• razlikuje simetriju od asimetrije u likovnim djelima. • Stvara simetrično grafičko djelo. • Primjenjuje grafičke tehnike visoke štampe koristeći različita sredstva, materijale i postupke (posebno i u kombinaciji). • Koristi tehniku Wax resist drawing za izradu grafičke skice. • Pravi matricu za likovnu tehniku karton- štampa. • Primjenjuje tehnike monotipije i karton- štampa za izradu grafičkog otiska. • Dizajn i vizuelne komunikacije u 2D (grafički dizajn, zaštitni znak/logo, flajer, poster, baner, poster, pozivnica).
• Dizajn i vizuelne komunikacije u 2D (grafički dizajn, zaštitni znak/logo, flajer, plakat, baner, poster i pozivnica)	• Razlikuje produkte iz oblasti dvodimenzionalnog grafičkog dizajna: zaštitni znak/logo, flaer, plakat, baner, poster, pozivnica i dr. • Kreira idejno rješenje za plakat. • Interpretira smisao sopstvenog rada (plakat). • Koristi grafičke kompjuterske programe za kreiranje idejnog rješenja za zaštitni znak/logotip, prema sopstvenoj zamisli.

Ocjenjivanje naučenog Tema: Dvodimenzionalna umjetnost, oblast crtanje	1. nivo Učenik/učenica zna osnovnu podjelu likovnih elemenata i principa. Sa poteškoćom radi na praktičnom zadatku. Uz pomoć prezentuje nastanak likovnog djela. 2. nivo Učenik/učenica može da definiše likovne elemente i principe u crtežu. Uz pomoć, primjenjuje likovne elemente i principe u radu. Uz pomoć prezentuje rad i pravi analizu. 3. nivo Učenik/učenica može da definiše likovne elemente i principe u crtežu. Samostalno pravi podjelu na vrste. Uz pomoć, stvara likovno djelo koristeći umjetnički jezik. Uz pomoć prezentuje rad i pravi analizu. 4. nivo Učenik/učenica može da definiše likovne elemente i principe u crtežu. Samostalno pravi podjelu na vrste. Uz pomoć, stvara likovno djelo koristeći umjetnički jezik. Uz pomoć prezentuje rad i pravi analizu. 5. nivo Učenik/učenica radi timski sa saučenicima. Zna da definiše dvodimenzionalnu umjetnost i crtež. Samostalno pravi podjelu likovnih elemenata i principa. Definiše umjetničke elemente i principe. Može da istakne primjere fotografija za svaku posebno, a može da ih podijeli i po vrstama i simboli. Aktivno koristi likovni jezik u izražavanju na časovima. Pravilno koristi tehnike crtanja i likovni jezik u praktičnom izvođenju djela. Uspješno koristi tehnike prezentacije. Dijeli svoje stavove i misli. Bravo! Nastavi tako!
--	--

Tema: TRODIMENZIONALNA UMJETNOST Ukupno časova: 8 Rezultati učenja Učenik/učenica biće sposoban/sposobna: 1. da razlikuje trodimenzionalne oblike plastičnog oblikovanja i primjeni tehnike modeliranja i montaže; 2. da prepozna potrebu za industrijskim dizajnom, primjeni tehniku dekupaž, stvara idejno rješenje za dizajn namještaja i da koristi grafičke kompjuterske programe za projektovanje utilitarnog predmeta. Učenik/učenica će razvijati: 1. maštovitost i kreativnost u stvaranju likovnih djela; 2. manuelne vještine; 3. smisao za estetsku procjenu likovnih djela i učeničkih djela.
--

Sadržaji (i pojmovi)	Standardi ocenjivanja
• Plastično oblikovanje (reljef, visoki reljef, niski reljef, duboki reljef, puna plastika, oblik, zapremina, veličina, tekstura, prostor, modeliranje, pun volumen, prazan volumen, asemblaž i balans)	• Razlikuje reljef (visok, nizak i dubok) od pune plastike. • Identifikuje oblik, volumen, veličinu, teksturu, boju i prostor u trodimenzionalnom djelu. • Primjenjuje modeliranje za izradu reljefa u boji. • Razlikuje pune i prazne volumene u trodimenzionalnim radovima. • Sastavlja asemblaž predmeta i dijelova predmeta od više materijala različitih oblika, veličina i tekstura. • Primjenjuje ravnotežu kada kreira asemblaž. • Interpretira značenje/simbolizam napravljenog asemblaža.
• Dizajn i vizuelne komunikacije u 3D (industrijski dizajn, dekupaž i utilitarni predmet)	• Prepoznaje proizvod iz oblasti industrijskog dizajna i potrebu za njim. • Koristi tehniku dekupaž. • Stvara idejno rješenje za dizajn namještaja iz različitih materijala. • Koristi grafičke kompjuterske programe za izradu idejnog rješenja za projektovanje utilitarnog predmeta.

Tema 1: LIKOVNI JEZIK

Sadržaji (i pojmovi)

Likovne oblasti (likovni jezik, dvodimenzionalna umjetnost, crtanje, slikanje, grafika, dizajn i vizuelne komunikacije u 2D, trodimenzionalna umjetnost, skulptura, dizajn i vizuelne komunikacije u 3D)

Standardi ocenjivanja

- Pravi razliku između dvodimenzionalne umjetnosti (crtanje, slikanje, grafika i dizajn i vizuelne komunikacije u 2D) i trodimenzionalne umjetnosti (skulptura i dizajn i vizuelne komunikacije u 3D).

- Opisuje likovne oblasti (crtanje, slikanje, grafika i dizajn i vizuelne komunikacije u 2D) koristeći likovni jezik.

Rezultati učenja

Pravi razliku između dvodimenzionalne i trodimenzionalne umjetnosti i opisuje likovne oblasti koristeći likovni jezik.

Scenario za čas br. 1

Aktivnost: Učenici kreiraju vizuelnu prezentaciju, u kojoj ilustruju podjelu na dvodimenzionalnu i trodimenzionalnu umjetnost i predstavljaju likovne oblasti. Zatim predstavljaju prezentaciju svojim saučenicima.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 10 minuta)

Kroz tehniku **Bura ideja**, učenici se podstiču da izraze vrste umjetnosti. U grupi diskutuju o idejama i mišljenjima, a nastavnik na tabli zapisuje razlike i sličnosti između umjetnosti i zajedno dolaze do zaključka šta likovna umjetnost predstavlja – izražavanje osjećanja kroz liniju, oblik, kompoziciju, teksturu, boju, simetriju ili likovni elementi i principi. Diskutuju i o tome šta je likovni jezik i kakva je podjela likovne umjetnosti.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici dobijaju nastavni listić i rade po datim smjernicama (**Prilog 1**). U vezi sa datim zahtjevima, objašnjavaju zašto oblik nazivaju dvodimenzionalnim ili trodimenzionalnim.

Jedna grupa učenika istražuje na pretraživaču, bira, preuzima vizuelne i tekstualne datoteke. Koristeći predznanje, kreiraju digitalnu kolekciju, biraju i planiraju materijale za prezentaciju iz dvodimenzionalne umjetnosti (crtanje, slikanje, grafika i dizajn), a druga grupa učenika istražuje materijale iz trodimenzionalne umjetnosti (skulptura, dizajn i vizuelne komunikacije).

Nastavnik objašnjava Pauerpoint (Power Point) program prezentacije i njegove alate i koncept, odnosno metod/proces/korake za izradu prezentacije.

Prezentacija prve grupe sadrži 5 slajdova:

- Prvi slajd je naslovljen „Dvodimenzionalna umjetnost”.
- Na drugom slajdu je dvodimenzionalna umjetnost i njene oblasti (crtanje, slikanje, grafika, dizajn i vizuelne komunikacije u 2D) sa definicijom dvodimenzionalne umjetnosti.
- Na trećem slajdu definisani su pojmovi crtanje i slikanje.

- Na četvrtom slajdu je definicija grafike i dizajna i vizuelne komunikacije; definicija dvodimenzionalnosti.
- Na petom slajdu prikazano je ime i prezime učenika koji su pripremili prezentaciju.

Prezentacija druge grupe sadrži 4 slajda:

- Prvi slajd je naslovljen kao „Trodimenzionalna umjetnost“.
- Na drugom slajdu je definicija trodimenzionalne umjetnosti sa područjima skulpture i dizajna i vizuelnih komunikacija u 3D.
- Na trećem slajdu je definicija skulpture i definicija dizajna i vizuelne umjetnosti u trodimenzionalnost.
- Na četvrtom slajdu nalazi se imena i prezimena učenika koji su pripremili prezentaciju.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključka (5 – 7 minuta)

Predstavljene su prezentacije saučenicima i izvode se zaključci o razlici između dvodimenzionalne i trodimenzionalne umjetnosti i likovnih oblasti.

Refleksija (2 – 3 minuta)

Učenici odgovaraju na pitanja o tome šta su radili na času likovnog obrazovanja, kako su se osjećali tokom časa i šta su naučili o dvodimenzionalnoj i trodimenzionalnoj umjetnosti.

Oprema i sredstva

Kompjuter, projektor, pametna tabla, internet, nastavni listovi.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na postavljena pitanja nastavnika ili drugova iz odjeljenja, istraživačke aktivnosti tokom kojih učenik vrši posmatranje, izlaganje rezultata i njihovo predstavljanje, praktična izvedba i aktivnost tokom časa u toku pripreme prezentacije. (Lista za praćenje postignuća učenika – [Prilog 2.](#))

Sadržaji (i pojmovi)

Likovni elementi i umjetnički principi (linija, tekstura, oblik, veličina, boja, volumen, simetrija, asimetrija i ravnoteža)

Standardi ocenjivanja

Opisuje likovne elemente (linija, tekstura, oblik, veličina, boja i volumen) i likovne principe (simetrija – asimetrija i ravnoteža) za svako likovno područje.

Rezultati učenja

Opisuje likovne elemente i i likovne principe za svaku likovnu oblast.

Scenario za čas br. 2

Aktivnost: Učenici izrađuju nagledni materijal za likovne elemente (linija, tekstura, forma, veličina, boja i volumen) i likovne principe (simetrija – asimetrija i ravnoteža) za svako likovno područje.



Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 10 minuta)

Sa učenicima se razgovara o tome čime se vizuelni umetnici izražavaju kako bi izrazili svoje umjetničke ideje i koje elemente i principe koriste. Kroz razgovor se dolazi do spoznaje da umetnici koriste likovne elemente (linija, tekstura, oblik, veličina, boja i volumen) i principe (simetrija – asimetrija i ravnoteža). Svaki umjetnički element i princip pripada likovnoj oblasti, na primer: u likovnoj oblasti crtanje, linija je osnovni likovni element, ali i vrste linija i njihova simbolika igraju važnu ulogu u stvaranju djela.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (20 minuta)

Učenici podijeljeni u parove, dobijaju zadatak da prikupe i odaberu vizuelni i tekstualni materijal kako bi kreirali nagledni materijal za svaki od likovnih elemenata i principa. (na primjer, prvi par prikazuje tipove linija, drugi par prikazuje primarne i sekundarne boje, treći par prikazuje teksturu, kako u crtežu tako i u slikanju, četvrti par prikazuje oblik, itd.). A na isti način će ih predstaviti i parovi koji će kreirati nagledni materijal za likovne principe.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključka (5 – 7 minuta)

Učenici podijeljeni u parove prezentuju ostalim učenicima likovni element predstavljen u njihovom prilogu (Pauerpont ili hamer) i dodatno ga opisuju (Primjer: Kroz pripremljene materijale predstavili smo liniju kao osnovni likovni element. Prikazali smo ravne i iskrivljene linije, kratke i dugačke, debele i tanke linije. Naši primjeri pokazuju da linijom opisujemo spoljnu liniju oblika – konturnu liniju i da pomoću linije opisujemo materijal površine predmeta koji se crta – teskturna linija.). Postupak ponavljaju ostali učenici za ostale likovne elemente i principe. Napravljeni nagledni materijali koriste se tokom cele školske godine.

Refleksija (2 – 3 minuta)

Vodi se diskusija o sledećim pitanjima:

Šta ste danas radili na času likovnog obrazovanja?

Da li je bilo teško predstaviti likovne elemente?

Zašto je važno to što si uradio?

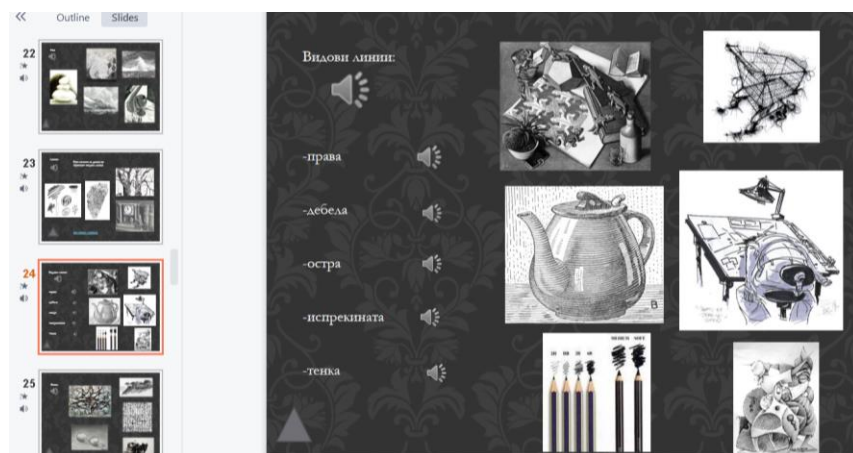
Gdje će se primjeniti znanja stečena na današnjem času?

Oprema i sredstva

Kompjuter radni materijali ilustrativni i tekstualni materijal, lepak, makaze, markeri i dr.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika ili saučenika, praktičan nastup i aktivnost u vezi sa prikupljanjem, odabirom i kreiranjem naglednog materijala, pravilna upotreba kompjutera i programa za prezentaciju (likovni elementi i principi), radovi – nagledni materijal, korišćenje likovnog jezika pri opisivanju.



Sadržaji (i pojmovi)

Estetska procjena (motiv, ideja i tehnika)

Standardi ocenjivanja

- Prepoznaje motiv, ideju i tehniku datog likovnog rada/učeničkog likovnog rada.
- Opisuje likovno djelo / likovni rad učenika koristeći likovni jezik.

Rezultati učenja

Da prepozna motiv, ideju i tehniku umjetničkog djela/učeničkog likovnog rada i opisati ga likovnim jezikom.

Scenario za čas br. 3

Aktivnost: Učenici podeljeni u male grupe/parove, gledaju radove poznatih umjetnika, gdje svaka grupa/par bira rad, analizira motiv, ideju, tehniku i likovne elemente i principe kroz likovni jezik i pravi prezentaciju (na hameru ili digitalno). na temu „Šta umjetnik priča kroz svoja djela?“ Zatim prezentaciju prezentuju saučenicima.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 10 minuta)

Sa učenicima se vodi diskusija o pojmu estetske procjene. Oni dijele sopstvene ideje o tome kako razumiju značenje riječi estetika i ocjena, gdje su čuli ili možda koristili taj termin. Shvata se da je estetika nauka o ljepoti i da je procjena mišljenje o nečemu. Takođe se zaključuje da, da bismo ocjenili da li je nešto lijepo, moramo da znamo i razumijemo šta procjenjujemo. Učenici se upoznaju sa činjenicom da će napraviti estetsku procjenu slika koje su odabrali za prezentaciju sa prethodnog časa, a predmet ocjenjivanja biće motiv, ideja i likovni elementi i principi. Naglašeno je šta se podrazumijeva pod motivom u likovnoj umjetnosti, a šta pod idejom i tehnikom u likovnom djelu, kako su povezani i kako zavise jedno od drugog.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (20 minuta)

Učenici su podijeljeni u parove. Svaki par bira umetničko djelo iz *Pauerpoint-prezentacije*. Prelaze na zajedničku estetsku procjenu koristeći likovni jezik. Oni posmatraju, diskutuju između sebe o motivu, šta je umjetnikova ideja, šta umjetnik želi da prenese radom, koje elemente i principe je primjenio i prave prezentaciju. (digitalno, na temu „Šta umjetnik priča kroz svoja dela?“).

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (8 minuta)

Svaki par prezentuje koristeći likovni jezik i tehniku prezentacije ([Prilog 3](#)).

Refleksija (2 minuta)

Šta smo danas radili na času likovnog obrazovanja?

Da li ste se možda suočili sa poteškoćama u estetskoj procjeni?

Kako ste ih prevazišli?

Koja osjećanja je ova aktivnost izazvala u vama?

Oprema i sredstva

Elektronska tabla, slike likovnih radova umjetnika.

Praćenje napretka

Usmeno odgovaranje na pitanja nastavnika i saučenika, učešće u aktivnostima tokom časa i radova, način izrade estetske procjene, upotreba tehnika prezentacije (digitalno, na temu „Šta umjetnik priča kroz svoja djela?“).

Tema 2: DVODIMENZIONALNA UMJETNOST

Sadržaji i oprema

Crtanje i tehnike crtanja (linija, tekstura, tehnika crtanja forma, veličina i laviran tuš)

Standardi ocenjivanja

- Pravi razliku između različitih vrijednosti linija.
- Primjenjuje različite vrste linija prilikom crtanja.

Rezultati učenja

Razlikuje i primjenjuje različite vrste linija i vrednosti linija; da predstavlja različite teksture; klasifikuje materijale prema teksturi i kombinuje različite linije, oblike i veličine primjenom različitih tehnika crtanja, maštovitost i kreativnost u stvaranju likovnih djela; smisao za estetsku procjenu likovnih djela i učeničkih radova.

Scenario za čas br. 4

Aktivnost: Učenici uočavaju i prepoznaju vrijednosti linija u neposrednom okruženju i crtaju motive iz biljnog i životinjskog svijeta koristeći različite vrste linija u tehnikama olovke, uglja i markera (prateći primjere od Direra, Van Goga i sl.).

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 10 minuta)

Da bi ih upoznao sa temom, nastavnik traži od učenika da posmatraju i imenuju predmete koji imaju linije oko sebe. Razgovor se nastavlja primjerima koje će nastavnik pokazati: slikama na zidovima pećine i hijeroglifima. Zapisi koji ukazuju da je linija najstarije izražajno sredstvo i danas i u prošlosti ([Prilog 4](#)).

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Diskusija se nastavlja pitanjem:

Koje su vrste linija?

Nakon datih odgovora, objašnjavaju se vrste linija:

Prave linije. _____

(Linije sa nepokretnim izgledom – horizontalne linije, osjećaj visine – vertikalne linije.)

Krive linije.



(Linije koje izazivaju osjećaj dinamike i pokreta.)

Zatim nastavnik objašnjava učenicima konture koje oblikuju predmete i strukturne linije koje pokazuju teksturu predmeta.

Nastavnik pita učenike da li su ranije čuli za Albrehta Direra i Vinsenta van Goga. Prema odgovorima, prvo daje podatke o njihovom životu, a potom i o njihovim najpoznatijim djelima. Uz *Pauerpoint prezentaciju* učenici analiziraju vrste linija, teksturu, strukturu u delima Albrehta Direra i Vinsenta van Goga.

Oni stvaraju ideje i dijele svoje ideje sa nastavnikom. Učenici crtaju motive iz životinjskog svijeta, primjenjujući različite vrste linija tehnikom flomastera (jedna boja). (Prema primjerima iz Direra, Van Goga itd.).

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključka (5 – 8 minuta)

Učenici pokazuju svoje gotove crteže u učionici. Razmatraju se vrste linija koje se koriste za pravljenje crteža.

Zašto su izabrali te linije?

Zašto su koristili tu tehniku?

Refleksija (2 minuta)

Nakon pitanja se vodi diskusija:

Šta ste danas radili na času likovnog obrazovanja?

Koja vam je aktivnost bila najzanimljivija?

Koje crteže umjetnika su vas inspirisali?

Oprema i sredstva

Kompjuter, projektor, pametna tabla, internet, blok 5, flomaster (jedna boja).

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na postavljena pitanja nastavnika ili saučenika, aktivnosti tokom kojih učenik obavlja posmatranje, praktičnu izvedbu i izradu crteža.

Sadržaji (i pojmovi)

Crtanje i tehnike crtanja (linija, tekstura, tehnika crtanja oblik, veličina, laviran tuš)

Standardi ocjenjivanja

- Opisuje različite objekte/materijale iz okoline prema njihovoj teksturi.
- Klasifikuje materijale prema teksturi na: glatke/hrapave, sjajne/mat, meke/tvrde, providne/neprovidne i mokre/suve.
- Primjenjuje različite tehnike crtanja da bi predstavio različite teksture.

Rezultati učenja

Razlikovati i primeniti različite vrste linija i vrijednosti linija; da predstavljaju različite teksture; klasifikovati materijale prema teksturi i kombinovati različite linije, oblike i veličine koristeći različite tehnike crtanja; maštovitost i kreativnost u stvaranju likovnih djela; smisao za estetsku procjenu likovnih djela i učeničkih radova.

Scenario za čas br. 5

Aktivnost: Učenici, podeljeni u male grupe/parove, posmatraju različite predmete/materijal iz okoline (učionice/školskog dvorišta) i opisuju ih prema njihovoj teksturi. Zatim ih klasifikuju na glatke/hrapave, sjajne/mat, meke/tvrde, providne/neprovidne, vodene/suve i svima predstavljaju svoje nalaze.

Uvodne aktivnosti - aktivnosti predznanja (5 – 10 minuta)

Kroz tehniku **sastav od 5-minuta** učenici zapisuju sve što znaju o teksturi (šta je tekstura, kakva bi mogla biti, kako određujemo testuru i sl.). Zatim je nekoliko učenika pročitao šta je napisano. Sa učenicima se započinje razgovor o nekoliko predmeta koji se nalaze u učionici. U toku opisivanja nastavnik nenametljivo dodiruje predmete i navodi ih na razmišljanje o njihovoj površini. Učenici identifikuju da je sunder mekan i sastavljen od teksture mehurića, klupa je tvrda i sastavljena od teksture linija, prozorsko staklo je sjajno i providno i sastavljeno od teksture tonova.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici su podijeljeni u male grupe. Svaka grupa dobija nekoliko različitih predmeta različite teksture (kora drveta, limena kutija, sunder za sudove, češalj, kamen, komad metala, papir i drugi materijali koje učenici obezbeđuju). Oni posmatraju predmete i opisuju ih prema teksturi.

Zatim učenici imaju zadatak da ih razvrstaju na sljedeći način: na vidno mjesto u učionici se postavlja nekoliko numerisanih kutija. Svaki učenik u grupi ima neki predmet u rukama. Nastavnik daje uputstvo da sve predmete sa sjajnom površinom stavi u kutiju broj 1, sve učenike koji imaju predmet sa hrapavom površinom stave u kutiju broj 2. U kutiju sa serijskim brojem 3 treba staviti predmete koji su glatki i čvrsti. Predmeti koji su mekani i grubi treba staviti u kutiju broj 4. Postupak se ponavlja dok se ne završi klasifikacija svih predmeta.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključka (5 – 8 minuta)

Nastavnik zapisuje pojam teksture i kroz tehniku Pet redova izvode se zaključci o karakteru površina predmeta. ([Prilog 5](#)).

Naprimjer: Tekstura (reč).

Glatka, hrapava.

Pokazuje, otkriva, predstavlja.

Otkriveno dodirnom.

Površina.

Refleksija (2 minuta)

Nakon pitanja se vodi diskusija:

Šta ste radili danas na času likovnog vaspitanja?

Da li je bilo lako opisati objekte po teksturi?

Kako ste bili sigurni da tačno određujete teksturu i klasifikujete objekte?

Da li ste na trenutak osjetili možda malu nesigurnost? Zašto?

Oprema i sredstva

Materijali i predmeti iz učionice i dvorišta.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika ili saučenika, učešće u aktivnostima opisivanja i razvrstavanja predmeta prema teksturi.

Sadržaji (i pojmovi)

Crtanje i tehnike crtanja (linija, tekstura, tehnika crtanja, oblik, veličina i laviran tuš)

Standardi ocenjivanja

- Opisuje različite objekte/materijale iz okoline prema njihovoj teksturi.
- Klasifikuje materijale prema teksturi na: glatke/hrapave, sjajne/mat, meke/tvrde, providne/neprovidne i mokre/suve.
- Primjenjuje različite tehnike crtanja da bi predstavio različite teksture.

Rezultati učenja

Da razlikuje i primjenjuje različite vrste linija i vrijednosti linija; da predstavljaju različite teksture; klasifikovati materijale prema teksturi i kombinovati različite linije, oblike i veličine koristeći različite tehnike crtanja; maštovitost i kreativnost u stvaranju likovnih djela; smisao za estetsku procjenu likovnih djela i učeničkih radova.

Scenario za čas br. 6

Aktivnost: Učenici crtaju motive različite teksture (na primjer: kora drveta, list, cvijet, tkanine, drvene i betonske/kamene površine, itd.) koristeći različite tehnike crtanja.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Učenici crtaju motive različite teksture (naprimjer: kora drveta, list, cvijet, tkanine, drvene i betonske/kamene površine, itd.) koristeći različite tehnike crtanja ([Prilog 6](#)). Diskutuje se o tačnosti/netačnosti iskaza i učenici obrazlažu svoj izbor odgovora.

U „čarobnoj torbici“ stavljeno je više predmeta: kora drveta, list, cvijet, tkanine, drvene i betonske/kamene površine. Učenici vezanih očiju opipavaju površinu, opisuju, imenuju predmet i izvlače ga.

Preko pitanja i odgovora učenici dolaze do zaključka da je tekstura karakter svake prirodne ili vještačke površine – glatka, hrapava, tvrda, meka... Daju primjere za svaku vrstu teksture.



Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenicima su se predstavila djela poznatih umjetnika i preko pitanja i odgovora uočavaju teksturu i različite crtačke tehnike (olovka, tuš i perce, tuš i četka, jedna boja i ugallj). ([Prilog 7](#).) Zajednički se utvrđuje da nam teksturne linije objašnjavaju izgled i materijal oblika koji crtamo, njima umjetnici ispunjavaju unutrašnjost oblika.

Jedan dio učenika prati demonstraciju od strane nastavnika, a ostali preko video priloga. Pritom se vodi diskusija da svaka crtačka tehnika ima specifične postupke koje koristimo kada crtamo. Zaključuje se da se ugljem crta tako što u horizontalnom stanju ostavlja površinu, a kada je u vertikalnom položaju ostavlja linije. Učenicima se naglašava da ne treba dodirivati podlogu prstima da se ne bi crtež razmazao, isti se kada bude završen fiksira u školskim uslovima i to lakom za kosu ili fiksatorom. Dolazi se do zaključka da je tuš tečnost koja se nanosi percetom ili četkom. Tušem i percetom se crtaju precizne linije, a debljina linije se mijenja upotrebom različitih dimenzija perceta. Tehnikom tuš i četka prave se linije i tonovi raznovrsni po svojoj karakteristici. Koristeći crtačku tehniku po izboru, učenici crtaju teksture debelim, tankim, dugim, kratkim, pravim i krivim linijama. Linije crtaju na razne načine – ređe ili gušće, deblje ili tanje, ukršteno šrafiranje gdje preklapaju linije i dobijaju teksture (naprimjer: kora drveta, list, cvijet, tkanine, drvene i betonske/kamene površine i dr.).

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključka (5 minuta)

Učenici izlažu svoje crteže u učionici i prezentuju ih. Preko pitanja i diskusije sa saučenicima ocjenjuju uspješnost crteža.

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija po pitanjima:

Šta ste radili danas na času Likovnog obrazovanja?

Kojim tehnikama ste crtali?

Da li je bilo lako crtati olovkom, tušem i percem, tušem i četkom, jednom bojom i ugljem?

Imate li ideju gdje biste mogli primjeniti naučeno danas?

Oprema i sredstva

Kompjuteri, projektor, pametna tabla, internet, „čarobna torbica“ u kojoj ima kore drveta, lista, cvijeća, tkanina, drvenih i betonskih/ kamenih površina.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja koje je postavio nastavnik ili saučenici, praktična izvedba i aktivnosti na času pri izradi sopstvenih djela, izrada (crteža) i odgovora na kviz (kratak test).

Sadržaji (i pojmovi)

Crtanje i crtačke tehnike (linija, tekstura, crtačka tehnika, forma, veličina i lavirani tuš)

Standardi ocenjivanja

- Kombinovane različite linije, forme/oblici i veličine pri crtanju.
- Primjenjuje tehniku lavirani tuš.
- Interpretira značenje sopstvenog djela (crteža).

Rezultati učenja

Da razlikuje i primjenjuje različite vrste linija i linijskih vrednosti; da predstavlja različite teksture; da klasifikuje materijale prema teksturi i da kombinuje različite linije, forme/oblike i veličine primjenjujući različite crtačke tehnike; imaginacija i kreativnost pri stvaranju likovnog djela; smisao za estetsku procjenu likovnih djela i učeničkih radova.

Scenario za čas br. 7

Aktivnost: Učenici crtaju motive iz prirodnih pojava (oblaci, kiša, pahuljice, bura, vulkan i sl.) predstavljajući razlike u veličini primjenom tehnike lavirani tuš (prema primjerima iz japanske umjetnosti i sl.). Zatim interpretiraju značenje svoje izrade.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 10 minuta)

Učenici posmatraju nekoliko crteža koji su postavljeni na elektronskoj tabli. Imaju zadatak da uoče šta im je zajedničko (linija, forma i veličina) ([Prilog 8](#)). Preko pitanja i odgovora od strane učenika uočava se da im je zajedničko to što su crtani tehnikom tuša, da dominiraju tonovi od najtamnije crne do najsvjetlije ili sive i ujedno po sećanju iz prethodnih iskustava kažu kako se dobijaju ti tonovi – mešanjem crne i bele (boje) sa vodom.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Nastavnik otkriva da je primjenjena tehnika lavirani tuš. Informiše učenike da ova tehnika potiče iz Kine i da umjetnik čije ime se vezuje sa tehnikom je Fu Baoši. Učenici se upoznaju s tim da je on bio veliki ljubitelj prirode, mnogo je putovao i utiske je prikazivao upravo preko ove tehnike. Diskutuje se o predstavljenim primjerima, uočavaju se i imenuju vrste linija, forme i veličine kojima su crtani crteži ([Prilog 9](#)).

Učenici se upoznaju sa načinima na koje se primjenjuje ova tehnika preko demonstracije od strane nastavnika. Uočavaju da kada tuš dolazi u kontakt sa vodom dobijaju se različiti crni ili sivi tonovi i da koliko god ima više vode, toliko će ton biti svjetliji, a može da se osvijetli i dodavanjem bijele temperne boje ili otkako se isuši lavirani tuš da se osvetli bijelim pastelom.

Učenici prelaze na samostalan rad – crtaju motive iz prirodnih pojava: oblaci, kiša, bura. Podstiču se da razmišljaju o vrstama linija, formama, veličinama kojima će prikazati oblake, buru (prave, krive linije, otvorene, zatvorene, tanke, velike, male...) i da se najprije is crtavaju konturne linije, pa se četkom nanosi voda, a zatim se četkom nanosi tuš u koji je dodato malo vode posle čega se razliva i dobijaju se zanimljivi tonovi koji su tamniji ili svetliji.

Nastavnik prati njihovu aktivnost i podstiče ih da kreiraju ideje, pomaže po potrebi, posebno učenicima kojima je potrebna pomoć i prisposobljava aktivnosti saglasno individualnim sposobnostima.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključka (5 – 8 minuta)

U ovom dijelu časa učenici najpre izlažu svoje likovne radove na panou/tabli, a zatim rade estetsku procjenu sopstvenih likovnih radova. Pritom, argumentiraju sopstvene stavove likovnim radovima u smislu da li i u kojoj mjeri su pravilno primijenili tehniku lavirani tuš, koja vrsta linija, forme i veličina su prikazani na crtežima i sl.

Instrument samoocjenjivanja – Estetska procjena likovnog djela ([Prilog 10](#)).

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija po pitanjima:

Šta ste radili danas na času Likovnog obrazovanja?

Da li ste očekivali da budete ovako uspješni u korišćenju tuša?

Šta je to što vam se najviše dopalo pri vašem angažmanu?

Šta vam je bilo zanimljivije dok ste crtali, crtanje perom ili četkom?

Gdje treba da budu izloženi vaši radovi?

Kako se osjećate?

Oprema i sredstva

Kompjuter, elektronska tabla, tuš, pero, meka četka različite veličine (6, 8 i 12), sud za vodu, blok br. 5.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja postavljena od nastavnika ili saučenika, praktično izvođenje i aktivnosti pri izradi radova, likovnih radova (crteža).

Sadržaji (i pojmovi)

Crtanje i crtačke tehnike (linija, tekstura, crtačka tehnika, forma, veličina i lavirani tuš).

Standardi ocjenjivanja

- Koristi grafičke kompjuterske programe za crtanje crteža prema motivima iz crteža poznatih umjetnika.

Rezultati učenja

Da razlikuje i da primjenjuje različite vrste linija i linijskih vrijednosti; da predstavlja različite teksture; da klasifikuje materijale prema teksturi i da kombinuje različite linije, forme i veličine primjenjujući različite crtačke tehnike; imaginacija i kreativnost pri izradi likovnih radova; smisao za estetsku procjenu likovnih djela i učeničkih radova.

Scenario za čas br. 8

Aktivnost: Učenici analiziraju dela poznatih umetnika pri čemu svaki učenik individualno bira jedno djelo i crta prema motivima iz djela pomoću grafičkih kompjuterskih programa.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 10 minuta)

Nastavnik povede razgovor o tome koje umjetnike i koja djela poznaju učenici. Diskutuje se o tome koje djelo im je omiljeno i zašto. Nastavnik prezentuje djela poznatih umjetnika. Učenici razgledaju djela umjetnika, biraju jedno koje analiziraju prema likovnim elementima i likovnim principima.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (22 – 25 minuta)

Nastavnik daje informacije o grafičkim kompjuterskim programima za crtanje: *Gimp* (*Gimp*), *Peint* (*Paint*), *Korel peinter* (*Corel Painter*) itd. Zaključuje se da programi na kompjuteru omogućavaju kreiranje linija, oblika i boja, što znači da performanse kompjutera omogućavaju likovnoj ideji da se za veoma kratko vreme transformiše u bezbroj varijanti, sve do definisanja likovnog rješenja.

Svaki učenik individualno bira jedno djelo i prema motivu prvo olovkom skicira na hartiji, koristeći imaginaciju i likovni jezik, a zatim crta pomoću grafičkih kompjuterskih programa.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključka (3 – 5 minuta)

Učenici snimaju radove i štampaju ih na štampaču (printer). Poredi se skica i crtež – kompjuterska grafika. Učenici zaključuju da kvalitet crteža napravljenih na kompjuteru zavisi od imaginacije i kreativnosti, od korišćenog grafičkog programa i od upotrebe likovnih elemenata i principa.

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija po pitanjima:

Koji je lakši način crtanja?

Da li mogu svi elementi i principi da se nacrtaju pomoću grafičkih kompjuterskih programa?

Koji dio časa vam je bio najzanimljiviji?

Oprema i sredstva

Hartija, olovka, kompjuter, štampač.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja postavljena od nastavnika i saučenika, način analiziranja djela, praktično izvođenje i aktivnosti na času uz korišćenje grafičkih kompjuterskih programa, izrađeni grafički crteži.

Sadržaji (i pojmovi)

Slikanje i slikarske tehnike (krug boja, primarne boje, sekundarne boje, hromatske boje, ahromatske boje, forma, veličina, slikarska tehnika, temperne bojice, vodene bojice, gvaš i kolaž)

Standardi ocenjivanja

- Pravi razliku između primarnih i sekundarnih boja u krugu boja.

Rezultati učenja

Razlikuje vrste boja, primjenjuje i usavršava različite slikarske tehnike pri slikanju sa posmatranjem, po sjećanju i po sopstvenoj zamisli; imaginacija i kreativnost pri stvaranju likovnih radova; smisao za estetsku procjenu likovnih djela i učeničkih radova.

Scenario za čas br. 9

Aktivnost: Učenici razgledaju krug/lepezu boja i prepoznaju primarne i sekundarne boje. Zatim, podijeljeni u male grupe/parove, identifikuju primarne i sekundarne boje u okruženju (u učionici, u školskom dvorištu sl.) i sagledavanja prezentuju pred saučenicima.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 minuta)

Podstiče se diskusija u odnosu na omiljenu boju učenika, o zastupljenosti boja u prirodi, o osjećanjima koja podstiču kod učenika i sl. Nastavnik im pokazuje krug/lepezu boja, oni razgledaju i prepoznaju primarne i sekundarne boje ([Prilog 11](#)).

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Nastavnik i učenici izlaze u dvorište škole. Nastavnik upućuje učenike da identifikuju boje oko njih. Zatim, podijeljeni u male grupe/parove, učenici dobijaju hartije sa primarnim i sekundarnim bojama. Na svakoj hartiji u boji zapisuju predmete iz prirode sa istom bojom koje vide oko sebe. (Naprimjer, Anina bluza je ljubičasta. Na listu paru koji nosi list sa tom bojom piše se: **Anina bluza**). Čitaju se primjeri, analizira se zašto su neke boje češće u prirodi, a neke ređe.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključka (10 minuta)

Učenici diskutuju o pitanjima, dolaze do zaključaka i prezentuju svoja sagledavanja pred saučenicima.

	Pitanja	Zaključak
1.	Šta čini krug/paleta boja?	
2.	Zašto su važne boje?	
3.	Gdje možemo da vidimo boje?	
4.	Koje boje se nazivaju primarnim, a koje sekundarnim?	
5.	Kako se dobijaju sekundarne boje?	

Refleksija

Vodi se diskusija po pitanjima:

Kako vam se dopao čas?

Lako li je da se pravi razlika između primarnih i sekundarnih boja?

Da li vam je bilo zanimljivo kada ste identifikovali primarnu i sekundarnu boju u okolini?

Oprema i sredstva

Papir u boji.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja postavljena od nastavnika ili od saučenika, praktičan rad u parovima i donošenje zaključaka.

MATERIJALI ZA UČENJE

Prilog 1.



Kakav oblik imaju predmeti na ilustracijama?

Zašto neki oblik imenuješ kao dvodimenzionalni ili trodimenzionalni? Objasni!



Prilog 2.

Lista za praćenje postignuća učenika

Praćenje										
Učenik	Bura ideja	Nastavni list	Istraživanje na kompjuteru	Timski rad	Koristi program <i>Pauerpaint (Power Point)</i>	Razlikuje šta je dvodimenzionalna umjetnost	Razlikuje šta je trodimenzionalna umjetnost	Razlikuje likovne oblasti	Tehničko prezentovanje	UKUPNO

Skala bodova	1 bod – čini napor da doprinese aktivnostima	2 boda – trudi se da doprinese aktivnostima	3 boda – doprinosi uspješnoj realizaciji aktivnosti
---------------------	--	---	---

Prilog 3.

Tehnika za prezentaciju estetskog procenjivanja

(Odgovor na pitanja je tehnika za prezentaciju estetskog procenjivanja.)

Koji motiv je zastupljen u likovnom djelu?

Koji likovni elementi i principi su prisutni u likovnom djelu?

Od kojeg materijala i kojom tehnikom je izrađeno likovno djelo?

Gdje su upotrijebljene?

Koju poruku likovnog djela prenosi publici?

Prilog 4.

Linija kao alatka za vizuelno izražavanje

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>



Prilog 5.

Tehnika Petored

- Prvi red je opis teme jednom riječju (obično je imenica).
- Drugi red je opis teme dvema riječima (dva pridjeva).
- Treći red sadrži tri riječi kojim se izražava dejstvo teme (obično tri glagola).
- Četvrti red je rečenica od četiri riječi povezana sa temom.
- Poslednji red sadrži sinonime od jedne riječi kojom se ponovo opisuje suština teme.

Prilog 6.

Kviz-pitanja o linijama

Odredi tačnost iskaza:

1. Liniju najviše upotrebljavamo u muzici. DA/NE
2. Linija je prvi element kojim se izražavamo u likovnim djelima. DA/NE
3. Liniju ne vidimo u prirodi, biljkama, objektima i figurama. DA/NE
4. Linije dijelimo na krive i prave, a mogu biti debele i tanke, kratke i duge. DA/NE
5. Kako u prirodi tako i na crtežu svaka forma nema svoju karakterističnu površinu. DA/NE
6. Površine nisu iste, neka je hrapava, nek je glatka, gruba ili nježna. DA/NE
7. Ako na crtežu ne možemo da razlikujemo nacrtane forme prema raznovrsnosti teksture, mi smo uspjeli da prikazemo materijal na crtežu. DA/NE
8. Tekstura nije likovni element. DA/NE
9. Ako u našem likovnom djelu raznovrsnim linijama opisujemo spoljni lik, odnosno formu/oblik onoga šta prikazujemo, ta linija se naziva konturna linija. DA/NE
10. Teksturnom linijom predstavljamo raznovrsnost materijala na površinama koje mogu biti hrapave ili glatke, grube ili nežne. DA/NE

Prilog 7.

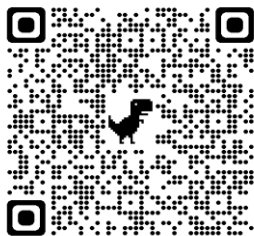
Površina definisana teksturom

https://uobjournal.com/img/opis-2020/2776/image_R9tMansggogmmX.jpg



Leonardo da Vinči: **Autoportret**, tuš i perce. Autor je pri kreaciji kose i brade upotrijebio teksturne linije.

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



Matijas Grunevald: **Ruke** (detalji), ugalj. Prikaz teksture kože.

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



Pablo Pikaso: **Muza**, olovka. Crtež sa konturnom i teksturnom linijom.

<https://www.moma.org/media/W1siZiIsIjE0ODkyNiJdLFsicClmNvbnZlcnQiLCItcXVhbGl0eSA5MCAtcmlwMDB4MjAwMFx1MDAzZSJdXQ.jpg?sha=af09c1817454b285>



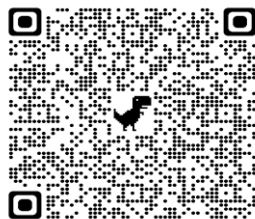
Đorđo Morandi: **Mrtva priroda**, tuš i perce, površina prikazana teksturnim linijama

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

Van Gog: **Polje sa kiparisima**, tuš i perce, tekstura.



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



Tekstura sa linijom

Prilog 8.

Tehnika lavirani tuš

<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-I7gbceSKt>



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



Prilog 9.
Djela umjetnika Fu Baošija

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



Prilog 10.

Estetska procena likovnog djela

Ime i prezime _____ raz. _____ br. _____

Tema: _____

Tehnika: _____

Cilj likovnog djela: _____

Likovno djelo sadrži sljedeće elemente likovnog jezika (analiza):

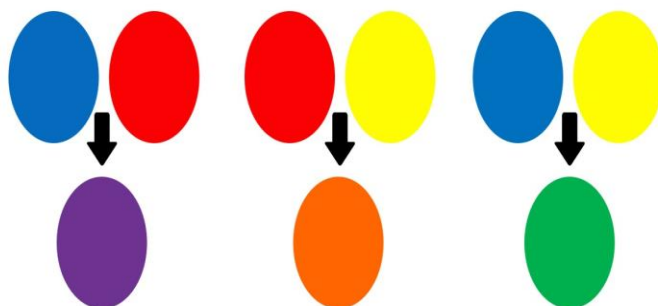
Moje mišljenje gdje i kako treba da se usavrši likovno djelo

Samoocenjivanje likovnog djela _____

Ovo likovno djelo može da stoji u (kom dijelu prostora) _____

Prilog 11.

Krug boja (primarne boje, sekundarne boje)



Sadržaji (i pojmovi)

Slikanje i slikarske tehnike (točak boja, primarne boje, sekundarne boje, hromatske boje, ahromatske boje, oblik, veličina, tehnika slikanja, tempera boje, vodene boje, gvaš, kolaz)

Standardi ocjenjivanja

- Razlikuje hromatske od ahromatskih boja.
- Slika forme i veličine slike kombinovanjem boja prikladnih datoj postavci.
- Primjenjuje slikarske tehnike: tempera boje, vodene boje, gvaš i kolaž.

Rezultati učenja

Da razlikuje vrste boja i primjeni i usavrši različite slikarske tehnike pri slikanju posmatranjem, pamćenjem i sopstvenom maštom; maštovitost i kreativnost pri stvaranju umjetničkih djela; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkih radova.

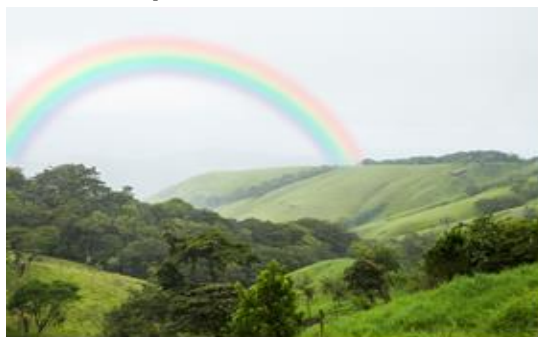
Scenario za čas br. 10

Aktivnost: Učenici tempera bojama slikaju ahromatsku kompoziciju jednostavnih geometrijskih oblika.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Kroz tehniku Oluja ideja učenici izražavaju svoja osjećanja vezana za pojam BOJA. Učenici izgovaraju svoje ideje i mišljenja, a nastavnik ih zapisuje na šematski prikaz (Prilog 12).

Vodi se diskusija oko pitanja: Šta nam je potrebno da vidimo boje? Iz koliko boja se sastoji sunčev spektar?



Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici kroz pitanja i odgovore dolaze do zaključka da je svijet oko nas obojen različitim bojama, ali da bismo ih vidjeli potrebna nam je bijela svjetlost – sunčeva svjetlost. Nastavnik objašnjava da je boja utisak koji se stvara u našim očima kao rezultat prelamanja zraka. Boje vidljivog spektra su: crvena, narandžasta, žuta, zelena, plava i ljubičasta. Objašnjava se da se riječ boja na grčkom zove „hroma” i od te riječi sve boje u spektru se nazivaju hromatske boje, dok bijela i crna označavaju svjetlost i tamu sa svim tonovima koji se dobijaju miješanjem, a da se one nazivaju ahromatske boje (valerije) (Prilog 13).

Učenicima se prezentuju vizuelni primjeri poznatih svjetskih umjetnika (hromatsko i ahromatsko slikarstvo) kako bi sagledali snagu hromatske boje u ahromatskoj skali. Učenici usmeno govore koja slika je naslikana hromatskim bojama, a koja ahromatskom skalom (Prilog 14).

Nakon što dobiju uputstva od nastavnika, učenici prelaze na samostalan rad. Oni slikaju tempera bojama ahromatsku kompoziciju jednostavnih geometrijskih oblika. Nastavnik prati njihovu aktivnost i ukazuje na pravilnu upotrebu likovnog materijala za rad. Trude se da postignu što više tonova prema valerijskim ključevima.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Učenici izlazu svoje crteže u učionici i predstavljaju ih. Pri tome argumentuju sopstvene stavove, objašnjavaju i diskutuju o svakom od umjetničkih djela.

Refleksija (2 minuta)

Diskusija se vodi oko pitanja:

- Šta ste danas radili na času likovnog vaspitanja?
- Kako ste slikali djelo?

Učenici dobijaju list za samoocjenjivanje u kome treba da navedu hromatsku i ahromatsku skalu.

Oprema i sredstva

LT i LCD projektor, vizuelni primjeri – slike, nastavni listić, tempera boje, paleta, blok listovi, četke i šolje vode.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika, praktična aktivnost tokom časa (slikanje), nastala umjetnička djela - ahromatske kompozicije (slike).

Instrument za samoocjenjivanje: Naučio/la sam da...

Hromatske boje su:	Ahromatski tonovi su:

Sadržaji (i pojmovi)

Slikanje i slikarske tehnike (točak boja, primarne boje, sekundarne boje, hromatske boje, ahromatske boje, oblik, veličina, tehnika slikanja, tempera boje, vodene boje, gvaš, kolaž)

Standardi ocjenivanja

- Slika iz sjećanja i sopstvene mašte koristeći fantaziju i maštu.
- Interpretira značenje/simbolizam sopstvene slike.

Rezultati učenja

Da razlikuje vrste boja i primjenom i usavršavanjem različitih slikarskih tehnika pri slikanju posmatranjem, pamćenjem i sopstvenom maštom; maštovitost i kreativnost pri stvaranju umjetničkih djela; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkih stvaralaštva.

Scenario za čas br. 11

Aktivnost: Učenici slikaju motiv sopstvene zamisli iz svoje mašte (primjer motiva: naučna fantastika, priča ili bajka) u tehnici po izboru učenika (prema primjerima Marka Sagala, Salvadora Dalija, Renea Magrita, Vaska Taskovskog itd.). Zatim učenici prikazuju svoje radove i predstavljaju ih svojim drugovima iz razreda, tumačeći njihovo značenje/simbolizam.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Učenici zatvaraju oči. Tehnikom usmjerene mašte nastavnik im šita kratak odlomak iz teksta kako bi im podstakao misli, ideje, osjećanja i maštu (Prilog 15). Zamišljaju kako su otišli da posjete nepoznatu planetu na kojoj sve djeluje čudnije i veće nego inače. Posle kratkog vremena otvaraju oči i dijele ono što su zamislili sa drugarima iz razreda. Diskusija se pokreće oko pitanja:

- Kako ste se osjećali na nepoznatoj planeti?
- Kako ste je zamislili u vašoj fantaziji?
- Kakva ste mjesta, bića i predmete sreli?

Dolazi se do zaključka da kada stvaramo umjetničko djelo izražavamo svoje misli, ideje i osjećanja koja su plod naše mašte.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici analiziraju primjere – slike Marka Sagala, Salvadora Dalija, Renea Magrita, Vaska Taskovskog (Prilog 16) i odgovaraju na pitanja:

- Šta je naslikano na slikama?
- Šta mislite, čime i kako su slikari slikali ova umjetnička djela?
- Da li ste negdje vidjeli takve slične slike?
- Gdje?

Učenici slikaju motiv sopstvene mašte iz svoje zamisli (primjer motiva: naučna fantastika, priča ili bajka) u tehnici slikanja temperom. Nastavnik daje uputstva za pravilnu primjenu tehnike slikanja temperom. Učenici prelaze na kreiranje svog rada, obraćajući pažnju na primjenu boja i njihovo značenje, pri čemu kreiraju sliku različite simbolike.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Učenici izlazu svoje kreacije i predstavljaju ih svojim drugovima iz razreda, tumačeći njihovo značenje/simbolizam.

Refleksija (2 minuta)

Razgovor sa učenicima o utiscima sa časa:

- Šta smo danas radili na času likovnog vaspitanja?
- Kako ste se osjećali?
- Kada biste ponovo mogli da oslikate svoju fantaziju, šta biste promjenili?

Oprema i sredstva

LT i LCD-projektor, četke, temperne boje, blok br. 5, paleta boja i posuda za vodu.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na postavljena pitanja u vezi sa praktičnom aktivnošću tokom časa (učešće u aktivnostima), nastalim umjetničkim djelima (slike) i interpretacijom njihove simbolike.

Sadržaji (i pojmovi)

Slikanje i slikarske tehnike (točak boja, primarne boje, sekundarne boje, hromatske boje, ahromatske boje, oblik, veličina, tehnika slikanja, tempera boje, vodene boje, gvaš, kolaž)

Standardi ocjenjivanja

- Koristi grafičke kompjuterske programe za kreiranje slike na osnovu boja slika poznatih umjetnika.

Rezultati učenja

Razlikovati vrste boja i primjenom i usavršavanjem različitih slikarskih tehnika pri slikanju posmatranjem, pamćenjem i sopstvenom maštom; maštovitost i kreativnost pri stvaranju umjetničkih djela; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkih stvaralaštva.

Scenario za čas br. 12

Aktivnost: Učenici analiziraju radove poznatih umjetnika, pri čemu svaki učenik pojedinačno bira rad i slika prema boji djela uz pomoć grafičkih kompjuterskih programa.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Učitelj pokazuje radove poznatog umjetnika Pita Mondrijana (Prilog 17).
Sa učenicima se razgovara o motivu, formi, vrsti boja i tehnici slikanja.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici biraju djelo. Uz pomoć grafičkih kompjuterskih programa: *Gimp (Gimp)*, *Peint (Paint)*, *Korel peinter (Corel Painter)* itd. koriste slikarske alate (četke), biraju boju i ton boja u paleti boja, oblike različitih veličina, mijenjaju izbor, isprobavaju različite varijante, slikaju prema boji rada i određuju granice naslikane slike.

Završne aktivnosti – izvođenje zaključaka (5-8 minuta)

Učenici snimaju radove i štampaju ih pomoću šampaca (printera). Ističu slike na tabli i opisuju ih: uočavaju motiv, imenuju boju, ton, oblik i veličinu.

Refleksija (2 minuta)

Diskusija se vodi oko pitanja:

- Koja vam je aktivnost bila najinteresantnija?
- Da li je lako slikati na kompjuteru?
- Kako ste se osjećali?

Oprema i sredstva

Kompjuter, kompjuterski grafički programi i šampač.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika i drugova iz razreda, analiza rada, prakticna izvođenja i aktivnosti na času korišćenjem grafičkih kompjuterskih programa, kreirane grafičke slike.

Sadržaji (i pojmovi)

Grafika i grafičke tehnike (simetrija, asimetrija, visoka štampa, skica, *Vaks rizist drauing* [*Wax resist drawing*], matrica, karton- štampa, monotipija, grafički otisak).

Standardi ocjenivanja

- Razlikuje simetriju od asimetrije u umjetničkim djelima.
- Kreira simetrično grafičko djelo.

Prilog 12

OLUJA IDEJA

Kada čujete riječ BOJA, na šta vas asocira?
Podijelite svoje ideje i misli u grupi i zajedno popunite list.



Prilog 13

Šema na valeri

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



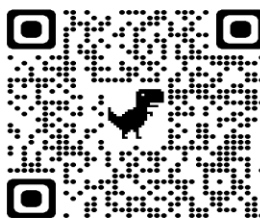
Prilog 14

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



Slika sa hromatskim bojama– „Gernika” od Pikasa.

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



Slika sa ahromatskim bojama – „Gernika” od Pikasa.

Istražite!

Pokušajte da transformišete ovu hromatsku kompoziciju u ahromatsku dodavanjem crne ili bijele. Tako ćete dobiti svijetle i tamne tonove.



Prilog 15

Odlomak iz učeničkog teksta

Posjeta nepoznatoj planeti

Kraj dana se već nazirao. Spustila se noć. Krevet u mojoj sobi bio je obasjan punim mjesecom i prelijepim zvjezdanim nebom. Pažnju mi je privukla jedna veća tačka. Dugo sam je gledao, stalno me je privlačila. U trenutku sam trepnuo i našao se na sasvim drugom mjestu. Sve je izgledalo mnogo čudnije i veće nego obično...

Prilog 16

Slike iz fantazije

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



Mark Sagal: „Plavi dom”, slika iz mašte.

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



Rene Magrit: „Ljubavnici“, motiv prema mašti.

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



Salvador Dali: „Brod sa leptirima“, slika iz mašte.

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



Vasko Taškovski: „Marh”, motiv prema mašti.

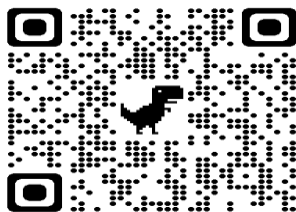
Zadaci za radoznale

Zamislite i dočarajte grad pod vodom u tehnici akvarela. Razmislite da li će prskanje boja u ovoj tehnici doprinjeti ubjedljivijem utisku da je grad pod vodom.

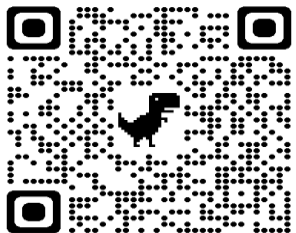
Prilog 17

Radovi umjetnika Pita Mondrijana

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>



Sadržaji (i pojmovi)

Grafika i grafičke tehnike (simetrija, asimetrija, visoka štampa, skica, Wax resist drawing, matrica, karton štampa, monotipija, grafički otisak)

Standardi ocjenjivanja

- Razlikuje simetriju od asimetrije u umjetničkim djelima.
- Kreira simetrično grafičko djelo.

Rezultati učenja

Da razlikuje simetriju od asimetrije u grafičkim radovima i da primjenjuje različite grafičke tehnike i postupke; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkih stvaralaštva.

Scenario za čas br. 13

Aktivnost: Učenici posmatraju primjere (profil-enfas, leptir sa otvorenim i zatvorenim krilima i sl.) i razlikuju simetriju i asimetriju. Zatim kreiraju simetrično umjetničko djelo koristeći primarne boje tehnikom monotipije (prema Roršahovom metodi).

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Učenici podijeljeni u grupe posmatraju predmete različitih oblika kako bi stekli utisak da neki od predmeta imaju pravilan, a drugi nepravilan oblik. Grupe se podstiču da prave razliku između simetričnih i asimetričnih oblika.

Učenici dobijaju nastavni list sa tri oblika na kome treba da nacrtaju drugu polovinu oblika tako da bude pravilan, simetričan ([Prilog 18](#)).

Dolazi se do zaključka da je osa simetrije zamišljena linija kojom oblik možemo podijeliti na dva dijela.

Kada uporedimo dva dijela oblika i ako izgledaju isto, ogledalo, onda kažemo da je oblik simetričan. Ako se ta dva dijela oblika razlikuju, onda je taj oblik asimetričan.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici posmatraju nekoliko primjera simetričnih i asimetričnih slika (profil-anfas leptir sa otvorenim i zatvorenim krilima) ([Prilog 19](#)). Prave razliku između simetrije i asimetrije i kroz diskusiju otkrivaju koje su simetrične, a koje slike asimetrične.

Nastavnik podstiče učenike da kreiraju simetričan likovni rad upotrebom tempera boje ili tuša u boji tehnikom monotipije (po Roršahovom metodi, tehnika kojom se može procijeniti naša ličnost kroz primjenu više slika koje su, u stvari, mrlje od mastila). Učenici prvo presavijaju blok list na pola da bi napravili dva jednaka dijela. Koristeći tempera boje, boja se nanosi na jednu polovinu lista u obliku mrlja, krugova itd. Istovremeno, nastavnik im ukazuje da treba brže da nanose boje kako se ne bi osušile i nanesu deblji sloj svake boje. Učenici imaju dva minuta da predvide šta će se desiti kada savijaju list i zapišu svoja predviđanja u dijelovima:

Šta mislite da će se zapravo dogoditi?

Kakve dokaze imate za ovo? ([Prilog 20](#))

Učenici shvataju da će nakon savijanja lista dobiti umjetničko djelo sa simetričnim elementima – monotipiju, koju ne mogu da ponove.

Upoređuju svoje poslednje predviđanje sa onim što se zapravo dogodilo nakon što su presavijali list i zapisuju šta se zapravo dogodilo u predviđenom prostoru u tabeli.

Objašnjeno je da je monotipija grafička tehnika koja omogućava dobijanje samo jednog otiska. Riječ dolazi od mono – jedan (samo jedan otisak). Stoga je svaki otisak jedinstven i neponovljiv.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Učenici prezentuju i analiziraju likovne radove primjenom likovnog jezika.

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Šta smo danas radili na času likovnog vaspitanja?

Gdje se najbolje realizuje likovna tehnika monotipije?

Kako ste se osjećali?

Koji su vam radovi najzanimljiviji i zašto?

Oprema i sredstva

Slike poznatih autora, blok br. 5, tempera boje, četke različite debljine, radni list i grafikon.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika ili saučenika, praktična aktivnost tokom časa i nastali likovni radovi (simetrični rad - monotipija).

Sadržaji (i pojmovi)

Grafika i grafičke tehnike (simetrija, asimetrija, visoka štampa, skica, Wax resist drawing, matrica, kartonska marka, monotipija, grafički otisak)

Standardi ocjenjivanja

- Primjenjuje grafičku tehniku visoke štampe, koristeći različita sredstva, materijale i postupke (posebno i u kombinaciji).

Rezultati učenja

Da razlikuje simetriju od asimetrije u grafičkim radovima i da primjenjuje različite grafičke tehnike i postupke; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkih stvaralaštva.

Scenarij za čas br. 14

Aktivnost: Učenici podijeljeni u male grupe/parove u svom okruženju (učionica, školsko dvorište) pronalaze predmete različite teksture koji, premazani bojom, mogu uspješno da se štampaju na papiru. Zatim stvaraju rad sa motivom pejzaža, prema sopstvenoj masti, kombinovanjem otisaka sa predmeta.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Podstiče se razgovor sa učenicima vezan za pojam grafike:

Šta znate o pojmu grafika?

Gdje ste to čuli?

Možete li navesti neke primjere iz svog ličnog iskustva?

Nakon diskusije nastavnik objašnjava da je grafika jedna od oblasti likovne umjetnosti i da se izražavamo kroz štampu.

Saznaju da postoji nekoliko grafičkih tehnika, a to su: visoka štampa, ravna štampa i duboka štampa.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Nastavnik objašnjava učenicima da se podjela tehnika vrši u zavisnosti od toga koji su dijelovi štamparske podloge štampani na grafičkom listu. U tehnikama visoke štampe štampaju se podignuti dijelovi, u dubokoj štampi se štampaju uvučeni dijelovi, u tehnici ravne štampe se štampaju dijelovi ploče na koje je nanijeta boja. Ukazuje im da prije nego što počnu sa implementacijom grafičkih tehnika prvo naprave pripremni crtež, odnosno skicu po kojoj će se grafika raditi.

Učenici podijeljeni u male grupe/parove pronalaze predmete različite teksture u svom okruženju (učionica, školsko dvorište), postavljaju ih na matricu, kreiraju pejzaž sa motivom sopstvene mašte i primjenjuju korake grafičke tehnike. Istureni dijelovi su premazani bojom četkom ili valjkom. List se postavlja na glatku stranu na boju matrice. Pažljivo pritisnite dlanom da upije boju. Konačno, polako skidaju list sa matrice i dobijaju grafički otisak.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Učenici prikazuju svoje grafičke kreacije na tabli i analiziraju se napravljene grafike svakog učenika. Tokom analize zaključuju da se radovi mogu umnožavati samo u grafici. Od likovnih elemenata i principa najviše se koriste: simetrija, asimetrija, tekstura, forma. Grafička štampa je samostalno umjetničko djelo, ma koliko puta da je štamamo.

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Šta ste danas radili na času likovnog vaspitanja?

Koji dio grafičkih koraka vam je bio najzanimljiviji?

Od predmeta različite teksture, koji drugi motiv bi mogao da se stvori?

Oprema i sredstva

Predmeti različitih tekstura, tempera - akrilne boje, četke, valjak i papir.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika ili saučenika, praktična aktivnost u toku časa (primjena grafičkih tehnika visoke štampe), učešće u izradi sopstvenih radova i umjetničkih radova – grafika.

Sadržaji (i pojmovi)

Grafika i grafičke tehnike (simetrija, asimetrija, visoka štampa, skica, Wax resist drawing, matrica, štampa na kartonu, monotipija, grafički otisak)

Standardi ocjenjivanja

- Za kreiranje grafičke skice koristi tehniku crtanja Wax resist drawing (crtež od voska).

Rezultati učenja

Da razlikuje simetriju od asimetrije u grafičkim radovima i da primjenjuje različite grafičke tehnike i postupke; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkog stvaralaštva.

Scenario za čas br. 15

Aktivnost: Učenici prave grafičku skicu, tehnikom crtanja Wax resist drawing (crtaju po papiru svijećom ili svijetlim voštanim bojicama, a zatim prekrivaju voštani crtež lakiranim tušem – na osnovu primjera crteža Henrija Mura iz skloništa).

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Učenici se kroz nekoliko primjera upoznaju sa sadržajem, crteži sklonista Henrija Mura i kroz pitanja i odgovore sagledavaju bogatstvo kombinacije raznih linija i tekstura, tamnijih i svjetlijih dijelova tekture, shvatajući da izgledaju čisto, jednostavno i precizno. ([Prilog 21](#)). Učenici podijeljeni u parove dobijaju zadatak da razmisle o tome kako je i kojom tehnikom umjetnik stvarao radove, a zatim podijele svoja razmišljanja.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici se kroz video prilog za izradu grafičke skice upoznaju sa tehnikom Wax resist drawing (crtanje voskom) i diskutuju o naznačenim primjerima u video prilogu, sa fokusom na likovne elemente i principe.

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



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



Učenici prvo prave skicu po kojoj koriste tehniku Wax resist drawing. U skici učenici iznose svoju ideju i određuju koji dijelovi štampani, a koji ne. Učenici počinju crtanjem, koristeći svijeću ili lagane voštane bojice na papiru, dobro pritiskajući preko cijele površine lista. Voštani crtež premazuju lavirnim tušem (tuš u koji je dodato malo vode). Na taj način se otkrivaju voštane forme, ostaju bijele, a lavirnim tušem ispunjava se cijela površina lista, dajući im tamnije i svetlije tonove. Preporučuje se da ne ostavljate bijeli prostor na listu.

će biti

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Učenici izlazu svoje radove na panou/tabli i ocjenjuju i svoje i likovne radove svojih saučenika. Pri tome argumentuju sopstvene stavove i raspravljaju o svakom od umjetničkih djela.

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Koju ste grafičku tehniku koristili u svojim radovima?

Kako ste napravili skicu za grafiku?

Koja vam je aktivnost bila najzanimljivija?

Kako ste se osjećali?

Oprema i sredstva

LT i LCD projektor, crteži umjetničkih djela, papir, voštane bojice, lavirni tuš i četke.

Praćenje napretka

Usmeno odgovaranje na pitanja nastavnika ili saučenika, praktična aktivnost tokom časa (primjena tehnike Wax resist drawing), učešće u izradi sopstvenih umjetničkih djela i stvorenih umjetničkih djela – grafike.

Sadržaji (i pojmovi)

Grafika i grafičke tehnike (matrica, karton štampa, monotipija, grafički otisak)

Standardi ocjenjivanja

- Pravi matricu za likovnu tehniku kartonske štampe.
- Koristi tehnike monotipije i karton štampa za izradu grafičkog otiska.

Rezultati učenja

Da razlikuje simetriju od asimetrije u grafičkim radovima i da primjenjuje različite grafičke tehnike i postupke; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkih stvaralaštva.

Scenarij za čas br. 16

Aktivnost: Učenici prave matricu za karton štampu, koristeći različita sredstva, materijale i postupke (sečenje, kidanje, lijepljenje) na motiv: zgrada, most, automobil itd. Zatim učenici premazuju matricu bojom i štampaju je tehnikom visoke štampe.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Kroz tehniku Grozd učenici razmišljaju o grafici i grafičkim tehnikama ([Prilog 22](#)). Nastavnik u prvom krugu zapisuje osnovni pojam GRAFIKA, koji se razgranjava na opštije pojmove (visoka štampa, duboka štampa, ravna štampa, transmisivna štampa, kombinovana štampa, a u novije vreme je sve prisutnija kompjuterska grafika). Zatim se svaki od njih razgranjava na konkretnije pojmove (kartonska štampa, linorez, gipsorez, duborez, monotipija...). Učenici popunjavaju grozd pojmovima koje poznaju iz prethodnih časova.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Nastavnik objašnjava vrstu grafike – pečat od kartona i izradu matrice (forme kartona zalijepljene na podlogu) koja se premazuje bojom i štampa na papiru, čime se dobija više identičnih otisaka.

Uče da se tehnika karton-štampa realizuje u sljedećim fazama:

1. Skica za grafiku
2. Crtanje i sečenje matrice
3. Lijepljenje matrice na podlogu
4. Nanošenje boje
5. Štampanje

Nastavnik pokazuje učenicima nekoliko primjera učeničkih radova gdje mogu da vide tehniku štampe od kartona ([Prilog 23](#)). Zaključuje se da je za realizaciju grafike u kartonsko-štamarskoj tehnici potrebno predstaviti cjelinu, odnosno od više jednostavnih formi dobiti složeniju formu.

Učenici prave matricu za pečat od kartona, koristeći različita sredstva, materijale i postupke (sečenje, kidanje, lijepljenje) na motiv: zgrada, most, automobil itd. Nastavnik ističe da gotov otisak ne treba da bude premali i sa previše detalja i da može biti u jednoj ili više boja. Zatim učenici premazuju šablon bojom i preko matrice se stavlja navlaženi list veličine matrice za štampanje visokom tehnikom. Štampaju ručno, pritiskom dlana, sve dok tabak ne upije boju sa podloge, a mogu da pritisnu i valjkom. Zatim pažljivo odlijepe list podižući papir sa podloge. Na kraju osušeni list potpisuju olovkom – to je potpis (u donjem lijevom uglu je zabilježen redni broj otiska/ukupan broj otisaka 1/2, u sredini naslov, a godina i ime i prezime se stavlja u donji desni ugao).

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Učenici prave izložbu gotovih radova. Napravljene grafike svakog učenika se analiziraju, čime se razvija kritičko mišljenje, ali i usvajaju savjeti, komentari i kritike ostalih učenika. Tokom analize dolazi se do zaključka da je u grafici otisak podjednako važan kao i skica, slika, crtež.

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Kako se zovu umjetnička djela dobijena štampanjem?

Kako se pravi otisak?

Kako se najbolje realizuje likovna tehnika?

Imate li ideju gdje biste mogli da primijenite ono što ste naučili?

Oprema i sredstva

Radni list, olovka, karton, papir, tempera boje, makaze, valjak i lijepak.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na postavljena pitanja nastavnika ili drugova iz razreda i praktična aktivnost tokom časa (štampanje umjetničkog djela tehnikom karton-štampa).

Sadržaji i pojmovi

Dizajn i vizuelne komunikacije u 2D (grafički dizajn, zaštitni znak/logo, flajer, poster, baner, poster, pozivnica)

Standardi ocjenjivanja

- Razlikuje proizvode iz oblasti dvodimenzionalnog grafičkog dizajna: zaštitni znak/logo, flajer, plakat, baner, poster, pozivnica itd.
- Kreira idejno rješenje za plakat.
- Tumači smisao sopstvene kreacije (plakat).

Rezultati učenja

Da razlikuje proizvode grafičkog dizajna i kreira kreativna rješenja i proizvode grafičkog dizajna po zadatim motivima i prema sopstvenoj zamisli; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkih stvaralaštva.

Scenario za čas br. 17

Aktivnost: Učenici kreiraju idejno rješenje za plakat na temu: „Racionalno korišćenje vode”. Predstavljaju idejno rješenje svojim drugovima iz razreda, tumačeći značenje/simbolizam.

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Pokreće se diskusija o sljedećim pitanjima:

Šta predstavlja likovno područje dizajn?

Kakvo rješenje predstavljaju radovi nastali u dizajnu?

Kakva je podjela dizajna?

Zaključuje se da dizajn predstavlja spoj svih umjetničkih oblasti (crtež – linija, slika – boja itd.), da radovi nastali u dizajnu predstavljaju idejno rješenje za izradu predmeta i da se dijele na grafički i industrijski dizajn.

Učenici podijeljeni u grupe rade na radnom listu sa različitim proizvodima grafičkog dizajna i identifikuju ih ([Prilog 24](#)). Zaključuje se da su proizvodi grafičkog dizajna: zaštitni znak/logo, flajer, plakat, baner, poster, pozivnica i dr.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenicima se daje zadatak (iz teme dizajna) i upućuju se da postavljaju pitanja o njemu koja počinju upitnom riječju ZAŠTO ([Prilog 25](#)). Na kraju, prezentuju i dijele sa drugim učenicima.

Učenici podstaknuti nastavnikom razgovaraju o klimatskim promjenama, kako se one manifestuju kroz promjene u ciklusu vode i svijet koji se suočava sa nestašicom vode za piće.

Koriste liniju, oblike, boje, teksturu, zapreminu, veličinu, svjetlost, kompoziciju i u grupi stvaraju idejno rješenje na hameru slikarskim tehnikama (kolaž i vodene boje) za poster na temu: „Racionalno korišćenje vode”.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Predstavljaju idejno rješenje svojim saučenicima, tumačeći značenje/simbolizam. Učenici ocjenjuju jedni druge i vide prednosti i nedostatke plakata i daju smjernice za poboljšanje. Zaključuje se da je plakat dio grafičkog dizajna i vizuelnih komunikacija, djelo koje se izrađuje na većoj površini, a njegova svrha je da obavijesti o nekom događaju ili da nešto reklamira. Kreacije se mogu predstaviti drugim učenicima u školi, mogu se izložiti na školskoj tabli ili objaviti na veb stranici škole.

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Šta ste danas radili na času likovnog vaspitanja?

Koje ste nove pojmove naučili na ovom času?

Koja je funkcija kreiranog plakata?

Šta vam je bilo najzanimljivije?

Da li biste pokušali da napravite plakat pomoću digitalnog alata i koju poruku biste prenijeli? Zašto?

Oprema i sredstva

Kompjuter, projektor, internet, papir, hamer, olovka i boje (kolaž, vodene boje i lijepak).

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na postavljena pitanja nastavnika ili saučenika, istraživačke aktivnosti, praktična izvedba i aktivnost odjeljenja pri izradi zajedničkih radova i kreacija (plakat).

Sadržaji (i pojmovi)

Dizajn i vizuelne komunikacije u 2D (grafički dizajn, zaštitni znak/logo, flajer, plakat, baner, poster, pozivnica)

Standardi ocjenjivanja

- Koristi grafičke kompjuterske programe za kreiranje konceptualnog rješenja za zaštitni znak/logo vaše sopstvene mašte.

Rezultati učenja

Razlikovati proizvode od grafičkog dizajna i kreirati idejna rješenja i proizvode iz grafičkog dizajna po zadatim motivima i prema sopstvenoj zamisli; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učenickog stvaralaštva.

Scenario za čas br. 18

Aktivnost: Učenici kreiraju zaštitni znak/logo za školu po sopstvenoj zamisli uz pomoć grafičkih kompjuterskih programa, kombinujući linije, oblike, boje, slova itd. i povezujući svoje ideje sa informacijama o imenu pokrovitelja/škole.

Uvodne aktivnosti - aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Kroz problemsko pitanje učenici razmišljaju o temi: Kako pronaći unikatno i jedinstveno rješenje za reklamu danas?

Zaključuje se da u umjetnosti kompjuter ima najveću primjenu u dizajnu, a mogućnosti koje pružaju kompjuterski grafički programi olakšavaju i ubrzavaju rad dizajna.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Zatim slijedi prezentacija nastavnika alata i programa za grafički dizajn: *Gimp (Gimp)*, *Painter (Paint)*, *Korel peinter (Corel Painter)* itd.

Učenici podijeljeni u parove dobijaju kovertu sa logom na karticama od: ICT kompanija, automobilske kompanije i kompanije za sportsku opremu ([Prilog 26](#)). Određuju kategoriju kojoj logo pripada. Parovi predstavljaju i opisuju logo sa kartica i navode šta sadrži (linije, oblici, boje, slova itd.), pri čemu učenik razumije tehnike i pravila izrade logoa. Podijeljeni u parove, kreiraju zaštitni znak/logo za školu, po sopstvenoj zamisli, uz pomoć grafičkih kompjuterskih programa, kombinujući različite vrste likovnih elemenata i principa.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Parovi predstavljaju kreirani logo pokrovitelju. Kroz diskusiju se zaključuje da je logo simbol koji predstavlja instituciju/kompaniju ili osobu i da je svrha kreiranja znaka/loga da promoviše instituciju/kompaniju ili osobu u javnosti tako da bude lako prepoznatljiva.

Refleksija (2 minuta)

Šta ste danas radili na času likovnog vaspitanja?

Kako ste kreirali logo?

Kada biste mogli da kreirate zaštitni znak/logotip iznova, šta biste promijenili ili dodali?
Koja vam je aktivnost bila najzanimljivija?

Oprema i sredstva

Kompjuteri, projektor, pametna tabla, internet, koverat sa logom na karticama od: ICT kompanija, automobilske kompanije i kompanije za sportsku opremu.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika ili saučenika, istraživačke aktivnosti tokom kojih učenik vrši zapažanja, praktična izvedba i aktivnost na času pri izradi zajedničkih radova i produkcija (zaštitni znak/logo).

Tema 3: TRODIMENZIONALNA UMJETNOST

Sadržaji (i pojmovi)

Plastično oblikovanje (reljef, visoki reljef, niski reljef, duboki reljef, puna plastika, oblik, zapremina, veličina, tekstura, prostor, modeliranje, puna zapremina, prazna zapremina, asemblaž, ravnoteža)

Standardi ocjenjivanja

- Razlikuje reljef (visok, nizak i dubok) od čvrste plastike.
- Identifikuje oblik, zapreminu, veličinu, teksturu, boju i prostor u trodimenzionalnom djelu.
- Primjenjuje modeliranje za stvaranje reljefa u boji.

Rezultati učenja

Razlikovati trodimenzionalne oblike plastičnog oblikovanja i primijeniti tehnike modelovanja i montaže; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; ručne vještine; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učenickog stvaralaštva.

Scenario za čas br. 19

Aktivnost: Učenici prave reljef sa motivom ljudske figure u tehnici modeliranja od gline, koristeći liniju i teksturu i obraćajući pažnju na veličinu. Zatim reljef farbaju tempernim bojama (prema primjerima iz egipatske umjetnosti, asirske umjetnosti, Huan Miro, Aneta Svetieva itd.).

Uvodne aktivnosti – aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Kroz šetnju okolinom učenici otkrivaju vajarstva djela i identifikuju oblik, zapreminu, veličinu, teksturu, boju i prostor u trodimenzionalnim objektima iz okruženja. Kod skulptura se ukazuje na razlike između: reljefa i pune plastike, statue, biste, spomenika i vidi se po čemu se reljef razlikuje od pune plastike.

Nastavnik objašnjava da reljef ne stoji slobodno u prostoru, već je vezan za određenu površinu, odnosno može se posmatrati samo sa jedne strane (kao slika). Zaključuju da postoje tri vrste reljefa (visoki, niski i duboki), a puna plastika je puna zapremina obrađena sa svih strana. ([Prilog 27](#)).

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici posmatraju nekoliko primjera iz egipatske umjetnosti, asirske umjetnosti, Huana Miroa, Anete Svetieve i razlikuju visoki, niski i duboki reljef ([Prilog 28](#)).

Izrađuju reljef sa motivom ljudske figure u tehnici modeliranja od gline, koristeći liniju i teksturu i vodeći računa o veličini. Glinu modeluju dodavanjem i oduzimanjem prstima, a koriste se i drveni ili plastični alati. Ovim postupcima stvaraju različite teksture i linije na materijalu, odnosno obradom gline modeluju njegovu površinu manje-više hrapavom. Da bi glina bila mekana, povremeno je navlaže. Zatim farbaju reljef tempera bojama.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Izrađeni reljefi se postavljaju na izložbeno mjesto u učionici. Razgovara se o uspjehu svakog rada. Učenici zaključuju da se glina/glinamol najčešće koristi za modelovanje reljefa u boji i da se koriste različiti likovni elementi (volumen, linija, tekstura, boja, oblik, veličina) i likovni principi (simetrija, asimetrija i ravnoteža).

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Šta ste danas radili na času likovnog vaspitanja?

Šta vam je bilo najzanimljivije i zašto?

Kako ste se osjećali?

Oprema i sredstva

Kompjuter, pametna tabla, internet, glina/glinamol, drveni ili plastični alati, tempera boje i četke.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika ili saučenika, istraživačke aktivnosti tokom kojih učenik vrši zapažanja, praktična izvedba i aktivnost odjeljenja tokom izrade reljefa u boji.

Sadržaji (i pojmovi)

Plastično oblikovanje (reljef, visoki reljef, niski reljef, duboki reljef, puna plastika, oblik, zapremina, veličina, tekstura, prostor, modeliranje, pun volumen, prazan volumen, asemblaž, ravnoteža)

Standardi ocjenjivanja

- Razlikuje pune i prazne volumene u trodimenzionalnim djelima.
- Sastavlja skup objekata i dijelova predmeta od više materijala različitih oblika, veličina i tekstura.

Rezultati učenja

Da razlikuje trodimenzionalne oblike plastičnog lajsni i primjeni tehnike modelovanja i montaže; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; ručne vještine; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkih stvaralaštva.

Scenario za čas br. 20

Aktivnost: Učenici posmatraju trodimenzionalne radove i predmete iz okruženja i identifikuju čvrste i prazne zapremine. Zatim biraju predmete različite veličine, oblika, teksture i materijala i sastavljaju trodimenzionalno djelo – asamblaž sa motivom iz životinjskog svijeta (prema primjerima iz Pikasovih asamblaža).

Uvodne aktivnosti - aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Diskutovano je o sljedećim pitanjima:

Kako nastaje trodimenzionalni oblik?

Kako se zove prostor u trodimenzionalnom obliku?

Učenici usmjereni od strane nastavnika prate prezentaciju asamblaža Pikasa i drugih poznatih umjetnika ([Prilog 29](#)).

Učenici saznaju da trodimenzionalna forma nastaje kada se određenim tvrdim ili mekim materijalom oblikuje umjetničko djelo u prostoru (skulptura, keramika, glina, drvo, kamen). Trodimenzionalni oblik zauzima određeni prostor. Taj prostor nazivamo zapreminom. Nastavnik im objašnjava da zapremina u trodimenzionalnim djelima može biti prazna, ispunjena vazduhom, ili puna, ispunjena materijalom od kojeg je djelo napravljeno. Ako je djelo svo materijalno, kažemo da ima masu koliko i zapreminu.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Nastavnik govori učenicima da riječ asamblaž potiče od francuske riječi assemblage, što znači spajanje, sklapanje. Uče da je u likovnom izrazu asamblaž vajarstva tehnika u kojoj djela nastaju sklapanjem, spajanjem različitih materijala i predmeta, koji su već korišćeni u drugu svrhu ili od otpadnog materijala. Takođe saznaju da su prvi umjetnici koji su počeli da stvaraju skulpture od pronađenih i korišćenih predmeta Pablo Picasso i Marsel Disan.

Podstaknuti nastavnikom, dijele ideje da se svi materijali za izradu asamblaža mogu koristiti u školi. Učenici, podijeljeni u grupe, biraju korišćene predmete različite veličine, oblika, teksture i materijala, kombinuju ih i sastavljaju trodimenzionalne radove – asamblaž sa motivom iz životinjskog svijeta.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Trodimenzionalni radovi - asamblaži se postavljaju u učionici i kroz „šetnju kroz galeriju” se vrši estetska procjena. Pri tome se razmatra:

Koji materijali i oblici se koriste?

Kako ste napravili asamblaž?

Koje ste umjetničke elemente i principe primjenili?

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Šta ste danas radili na času likovnog vaspitanja?

Koja vam je aktivnost bila najzanimljivija?

Kako stvaranje asamblaža doprinosi očuvanju čiste životne sredine?

Oprema i sredstva

Kompjuter, projektor, pametna tabla, internet, kartonske ili plastične ambalaže, plastične flaše ili kutije koje su ranije korišćene, dugmad, tube, lijepak i makaze.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika ili drugova iz razreda, istraživačke aktivnosti tokom kojih učenik posmatra, praktična izvedba i aktivnost časa pri stvaranju zajedničkih tvorevina, izrade (asamblaž).

Sadržaji (i pojmovi)

Plastično modeliranje (reljef, visoki reljef, niski reljef, duboki reljef, puna plastika, oblik, zapremina, veličina, tekstura, prostor, modeliranje, puna zapremina, prazna zapremina, asemblaž, ravnoteža)

Standardi ocjenjivanja

- Primjenjuje ravnotežu prilikom kreiranja asemblaža.
- Tumači značenje/simbolizam napravljenog asemblaža.

Rezultati učenja

Da razlikuje trodimenzionalne oblike plastičnog kalupa i primjeni tehnike modelovanja i asemblaža; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; ručne vještine; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkih stvaralaštva.

Scenario za čas br. 21

Aktivnost: Učenici, podijeljeni u velike grupe, stvaraju asemblaž složenih oblika sa motivom fantazije (na primjer: vozilo, letjelica, kuća, škola iz budućnosti itd.). Prilikom izrade koriste materijale i predmete ili njihove dijelove koji su izgubili prvobitnu namjenu (npr. plastika, komadi kartona, različite vrste papira, ambalaža itd.), prema primjerima Luisa Nevelsona, Roberta Rausenberga, Armana, Toni Krejg itd. Učenici izlažu svoje kreacije (assemblaž) i predstavljaju ih svojim saučenicima, tumačeći njihovo značenje/simbolizam.

Uvodne aktivnosti - aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Učenici posmatraju primjere Luisa Nevelsona, Roberta Rausenberga, Armanda, Tonija Krega ([Prilog 30](#)), diskutuju i odgovaraju na pitanja:

Koju tehniku su umjetnici koristili za stvaranje ovih dijela?

Koje materijale i predmete su koristili u njima?

Kako su napravili asemblaž?

Koja je njihova simbolika/značenje?

Koje su umjetničke elemente i principe primijenili?

Zaključuju da su ovi umjetnici stvarali svoja djela od starih, pronađenih predmeta ili njihovih dijelova koji su izgubili prvobitnu namjenu i transformisali ih u originalna skulpturalna djela sa sopstvenim značenjem/simbolizmom. U svojim radovima spajali su likovne elemente u cjelinu i na taj način postigli balans, umjetnički princip očuvanja cjeline (reljef, visoki reljef, niski reljef, duboki reljef, puna plastika, oblik, zapremina, veličina, tekstura, prostor, modelovanje, puna zapremina, praznina, asemblaž, ravnoteža).

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici gledaju video snimak umjetnosti Luiz Nevelson, koja je sebe nazvala „originalnim reciklerom”.

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

Učenici, podijeljeni u velike grupe, stvaraju asemblaž složenih oblika sa motivom fantazije (na primjer: vozilo, letjelica, kuća, škola iz budućnosti itd.). Prilikom izrade koriste materijale i



predmete ili njihove dijelove koji su izgubili prvobitnu namjenu (na primjer: plastika, komadi kartona, različite vrste papira, ambalaža i drugi pronađeni materijali i stari predmeti). Predmeti se rastavljaju, seku, spajaju, kombinuju likovne elemente i principe u cjelinu pomoću simetrije i asimetrije i predstavljaju ravnotežu u stvaranju svog umjetničkog djela.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Grupe izlazu svoje kreacije (asamblaže) i predstavljaju ih svojim drugovima iz razreda (tumačeći njihovo značenje/symbolizam).

Oni raspravljaju o pitanjima:

Koje likovne elemente ste koristili u svom umjetničkom djelu?

Ima li ravnoteže u tome?

Na šta vas rad asocira?

Kakva osjećanja izaziva?

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Šta smo danas radili na času likovnog vaspitanja?

Koju tehniku ste koristili za stvaranje svojih radova?

Koji su vam radovi najzanimljiviji i zašto?

Imate li ideju za stvaranje sličnih umjetničkih djela?

Oprema i sredstva

Kompjuter i LCD projektor, plastika, komadi kartona, razne vrste papira, ambalaža, tempera boje, četke, makaze i lijepak.

Praćenje napretka

Usmeno odgovaranje na postavljena pitanja nastavnika ili saučenika, učešće u izradi zajedničkih radova, praktična aktivnost tokom časa (izrada asemblaža) i nastali likovni radovi (asemblaža).

Sadržaji (i pojmovi)

Dizajn i vizuelne komunikacije u 3D (industrijski dizajn, dekupaž, utilitarni predmet)

Standardi ocjenjivanja

- Prepoznaje proizvod iz oblasti industrijskog dizajna i potrebu za njim.
- Primjenjuje tehniku dekupaž.
- Kreira idejno rješenje za dizajn nameštaja od različitih materijala.

Rezultati učenja

Da prepozna potrebu za industrijskim dizajnom, primjeni tehniku dekupaž, kreira idejno rješenje za dizajn namještaja i koristi grafičke kompjuterske programe za dizajn utilitarnog predmeta, ima maštovitost i kreativnost u kreiranju umjetničkih djela; ručne vještine; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učenčkih stvaralaštva.

Scenario za čas br. 22

Aktivnost: Učenici razgovaraju o postupku izrade ukrasnih predmeta tehnikom dekupaž. Zatim tehnikom dekupaž ukrašavaju različite predmete i posude (npr. glinene

posude, staklene ili plastične flaše, staklene ili plastične tegle, plastične kutije i sl.), koristeći salвете, ukrasni papir, platno, vunu, užad, tempera boje, markeri itd.

Uvodne aktivnosti - aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Kroz *Buru ideja* razmatra se koncept industrijskog dizajna. Dije se ideje i uvidi vezani za dati pojam (šta ih navodi na razmišljanje, na šta ih asocira, šta znaju o industrijskom dizajnu). Učenici podijeljeni u parove dobijaju kartice u bojama sa slogovima (stranica-gdje) i imaju zadatak da razmisle i otkriju riječ koja će se dobiti pravilnim ređanjem slogova. Otkriva se riječ DEKUPAŽ.

Zatim se sumiraju iskazi i dosadašnja iskustva učenika vezana za pojam i utvrđuje se da je dekupaž tehnika kojom se ukrašavaju predmeti ili posude lijepljenjem papirića na različite površine. Učitelj ih upoznaje sa porijeklom ove riječi, odnosno da potiče od francuske riječi *découper*, što znači lijepiti. Takođe ističe da uz dekupaž predmeti dobijaju novi dizajn. Učenici razmjenjuju iskustva iz svakodnevnog života kako bi dobili novi moderan izgled za bilo koji od predmeta koje posjeduju u svojim domovima ili iz okruženja koje ih okružuje.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici prvo gledaju video snimak kroz koji se upoznaju sa postupkom ukrašavanja staklene posude tehnikom dekupaž.

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



Istovremeno se prave pauze i razgovara o svakom koraku postupka (primjećuju da se prvo dobro očisti posuda koja će biti predmet dekoracije, a zatim je premazana akrilnom bojom četkom ili sunđerom, isječe se dio salвете koji treba nanijeti, ako nije moguće nanijeti na cijelu površinu, zatim se nanese gornji sloj salвете i na kraju se površina zaštiti lijepkom za drvo razređenim u vodi).

Učenici samostalno prelaze na praktičnu implementaciju. Razmišljaju, probno kombinuju, kreiraju sopstvena kreativna rješenja kako bi željeli da dizajn namještaja iz budućnosti izgleda na kartonskim i plastičnim asemblažem ukrašenim dekupaž tehnikom. Procjenjuju koji/koliki dio salвете bi bio prikladan za upotrebu. Nastavnik prati aktivnost učenika, nudi dodatne sadržaje, prilagođava aktivnosti prema njihovim mogućnostima.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Svi ukrašeni predmeti su izloženi u učionici. Razgovara se o uspjehu stvaranja ideja. Učenici ocjenjuju, diskutuju i iznose svoje stavove u vezi sa kreativnošću ideje, kao i u vezi sa primjenom postupka izrade ukrasnih predmeta.

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Šta ste danas radili na času likovnog vaspitanja?

Da li je bilo zanimljivo i zabavno raditi sa ovim materijalima?

Koji dio vam je bio najzanimljiviji?

Da li imate ideju da dekupaž tehnikom promijenite izgled nekog od predmeta u svom domu?

Kada biste to mogli da uradite iznova, šta biste promijenili u ukrašavanju?

Kome biste željeli da poklonite svoj rad?

Oprema i sredstva

Kompjuter, elektronska tabla, karton, plastični predmeti, salvete, četkica, sunder, stakleno posuđe, akrilna boja (bijeli lijepak) i akrilni dekupaž lak.

Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika ili saučenika, praktična izvedba i aktivnost pri izradi sopstvenih kreacija i produkcija (dizajnirani predmeti iz industrijskog dizajna).

Sadržaji (i pojmovi)

Dizajn i vizuelne komunikacije u 3D (industrijski dizajn, dekupaž, utilitarni predmet)

Standardi ocjenjivanja

- Koristi grafičke kompjuterske programe za izradu idejnog rješenja za projektovanje utilitarnog objekta.

Rezultati učenja

Da prepozna potrebu za industrijskim dizajnom, primjeni tehniku dekupaž, kreira idejno rješenje za dizajn namještaja i koristi grafičke kompjuterske programe za projektovanje utilitarnog objekta; maštovitost i kreativnost u stvaranju umjetničkih djela; ručne vještine; smisao za estetsku procjenu umjetničkih djela i učeničkog stvaralaštva.

Scenario za čas br. 23

Aktivnost: Učenici kreiraju skicu (idejno rješenje) za projektovanje utilitarnog objekta za budućnost (na primjer: kuhinjski aparati, posuđe i sl.), po sopstvenoj zamisli, uz pomoć grafičkih kompjuterskih programa. Predstavljaju idejno rješenje svojim saučenicima, opisuju i objašnjavaju ideju i upotrebu zamišljenog predmeta/aparata u budućnosti.

Uvodne aktivnosti - aktivnosti predznanja (5 – 8 minuta)

Sa učenicima se razgovara o predmetima koje koriste u svakodnevnom životu. Nabrajaju i imenuju vrste kuhinjskih aparata, posuđa, odjeće, namještaja, pribora za jelo, pribora za pisanje itd. Nastavnik objašnjava da se predmeti koji se koriste u svakodnevnom životu i od kojih imamo praktičnu upotrebu nazivaju utilitarnim predmetima. Razgovor se nastavlja o tome kako vide svijet u budućnosti, koji bi predmeti mogli da nam olakšaju život i kako zamišljaju svoj izgled.

Glavne aktivnosti – iskustveno učenje (25 minuta)

Učenici kreiraju skicu (konceptualno rješenje) za projektovanje utilitarnog objekta za budućnost (na primjer: kuhinjski aparati, posuđe i sl.), po sopstvenoj zamisli, uz pomoć grafičkih kompjuterskih programa.: *Gimp (Gimp)*, *Painter (Paint)*, *Korel peinter (Corel Painter)* itn., koristeći likovne elemente: liniju, teksturu, oblik, veličinu, boju, zapreminu i likovne principe: simetriju, asimetriju, ravnotežu, jer prvo što privlači pažnju u dizajnu su izgled i boja, zatim namjena i funkcionalnost.

Završne aktivnosti – izvlačenje zaključaka (5 – 8 minuta)

Učenici čuvaju rješenja na kompjuteru i prezentuju ih svojim saučenicima, opisuju i objašnjavaju ideju i upotrebu zamišljenog predmeta/aparata za budućnost.

Refleksija (2 minuta)

Vodi se diskusija o sljedećim pitanjima:

Šta vam je bilo najzanimljivije u kreiranju idejnog rješenja za projektovanje utilitarnog objekta za budućnost?

Zašto ste odabrali taj predmet/uređaj?

Kako su Vam se dopale aktivnosti tokom časa?

Oprema i sredstva

Kompjuterski i grafički kompjuterski programi.

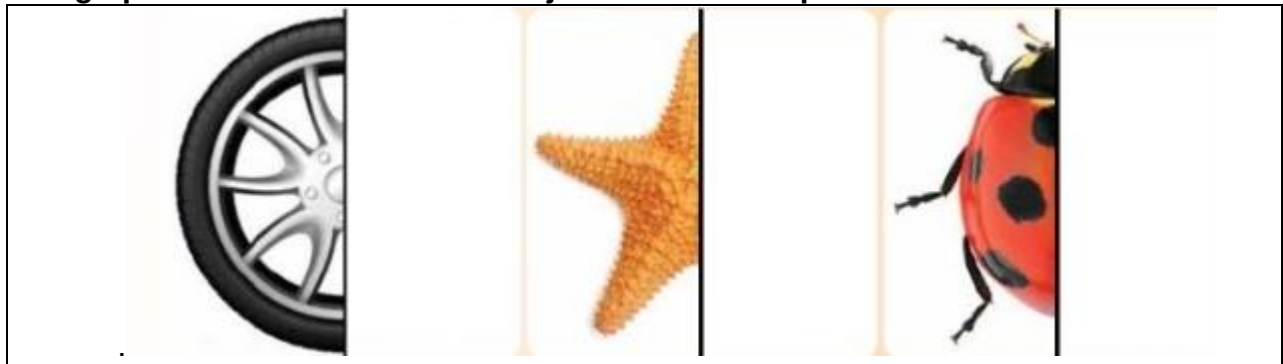
Praćenje napretka

Usmeni odgovori na pitanja nastavnika i saučenika, praktična izvedba i aktivnost na času korišćenjem grafičkih kompjuterskih programa, kreirano idejno rješenje, opis i objašnjenje ideje.

Prilog 18

Simetrija/asimetrija

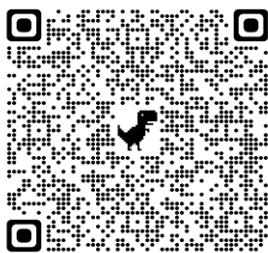
Drugu polovinu datih oblika nacrtajte tako da bude pravilna.



Prilog 19

Primjeri (profil, anfas, leptir sa otvorenim i zatvorenim krilima).

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



Žensko lice – profil, anfas

https://as2.ftcdn.net/v2/jpg/05/14/12/07/1000_F_514120744_NUVXpAVF74A3liPq4FC055lkchZ4Pkwq.jpg



Leptir sa otvorenim i zatvorenim krilima

Prilog 20

Tabela predviđanja

Šta mislite da će se zapravo dogoditi?	Koje dokaze imate za ovo?	Šta se zaista dogodilo?

Prilog 21

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



Henri Mur: Sklonište, Wax resist drawing.

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



Henri Mur: Sklonište, Wax ax resist drawing.

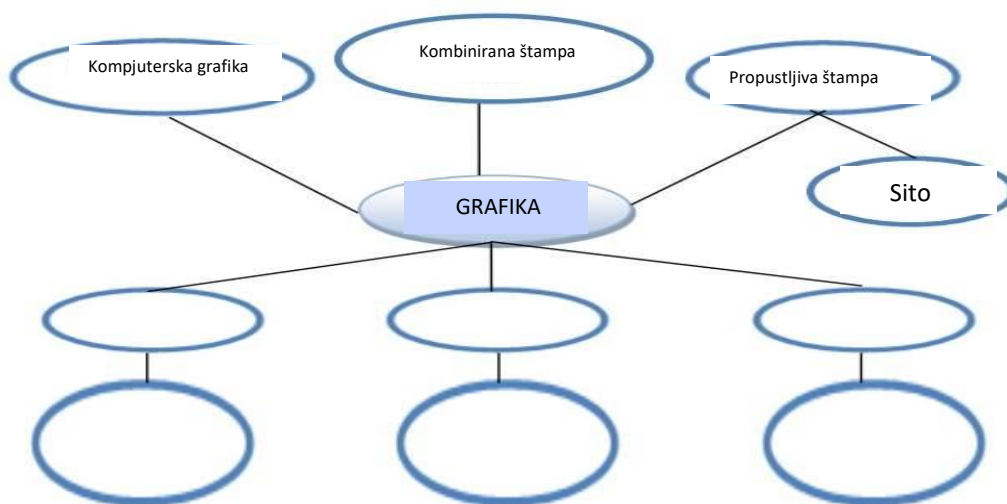
<https://i.pinimg.com/236x/2d/7b/c0/2d7bc086ea3ddf56dfed9436d5c913bf.jpg>



Henri Mur: Sklonište, Wax resist drawing.

Prilog 22

Tehnika *Grozd*



Prilog 23

Učenički radovi tehnikom štampe na kartonu i monotipijom

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



Snježna ptica, karton štampa, monotyp.

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



Učenički rad – ptica, karton štampa, monotipija.

Prilog 24

Dvodimenzionalni grafički dizajn



Prilog 25

Tehnika 5 ZAŠTO

Definiše se prvo pitanje. Iz odgovora na prvo pitanje treba da proizađe drugo pitanje, koje takođe treba da započne upitnom riječi ZAŠTO. Iz odgovora na drugo proizlazi treće pitanje, koje takođe započinje riječju ZAŠTO i sve tako do petog pitanja.

ZAŠTO...?

Zato što...

Zašto je (nije).....?

Prilog 26

ZAŠTITNI ZNAK/LOGO

Logo IKT-kompanije



Logo automobilskih kompanija

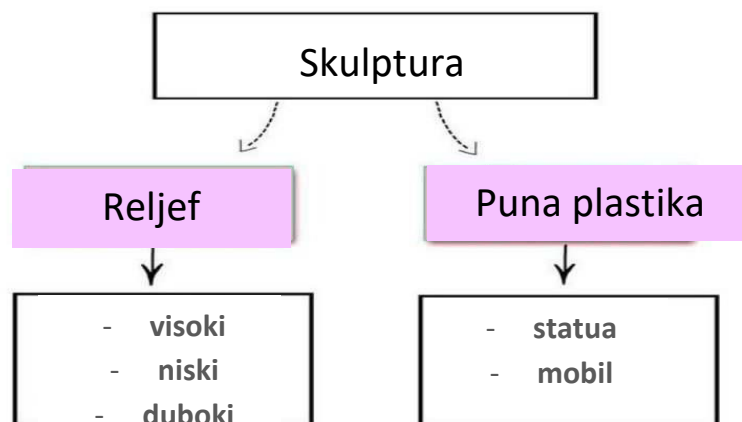


Logo kompanija koje proizvode sportsku opremu



Prilog 27

Podjela skulpture



Prilog 28

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



Asirska umjetnost: Čuvar blaga (niski reljef).

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



Portret Amena Hotepa, Egipat (duboki reljef).

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



Aneta Svetieva: *Tera* (visoki reljef).

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



Huan Miro: *Žena* (visoki reljef).

Prilog 29

Asemblaž

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



Pablo Picasso: Babun/pavijan i njegovo mladunče.

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



Pablo Pikaso: *Koza*.

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



Pablo Pikaso: *Mala djevojčica koja skače na konopac*.

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



Pablo Pikaso: *Glava bika*

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



Džef Vasman: *Idi naprijed!*

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



Maršel Dišan: *Točak bicikla.*

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



Žan Dibife: *Coursegoules.*

Prilog 30

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



Luis Nevelson: *Kraljevska plima*, asemblaž.

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



Robert Rauschenberg, asemblaž.

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



Arman: *Harmonike*, asemblaž.

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



Toni Kreg, asemblaž.

Наслов на оригиналот: ПРИРАЧНИК ПО ЛИКОВНО ОБРАЗОВАНИЕ ЗА ШЕСТО
ОДДЕЛЕНИЕ
PRIRUČNIK IZ LIKOVNOG OBRAZOVANJA ZA ŠESTI RAZRED

Izdavač: Biro za razvoj obrazovanja – Skoplje

Urednik: Abdulfeta Fetai

Autori:

m-r Vesna Ničeva

Lejla Hazir

Anka Angelovska

Vandē Maneva

Stručna podrška:

m-r Ivanka Mijić, koordinator

Rajmonda Neziri, koordinator

Zoran Maznovski

Prevedeno sa makedonskog jezika:

Izeta Babačić

Godina izdanja – 2024

Mjesto izdanja – Skoplje

Elektronsko izdanje

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

373.3.016:74(035)=163.4

PRIRUČNIK iz likovnog obrazovanja za šesti razred [Електронски
извор] : školska 2023/2024 godina / Vesna Ničeva ... [и др.] ;
[prevedeno sa makedonskog jezika Izeta Babačić]. - Skoplje : Biro za
razvoj obrazovanja, 2024

Начин на пристапување (URL):

[https://brogovmk-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/bro_macedonia_bro_gov_mk/
EcwNSbufqc1BkFzIE-OFXMABQS5DIjWJzPS2Xd3IJ0U77g?e=ln7iyD](https://brogovmk-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/bro_macedonia_bro_gov_mk/EcwNSbufqc1BkFzIE-OFXMABQS5DIjWJzPS2Xd3IJ0U77g?e=ln7iyD).

- Превод на делото: Прирачник по ликовно образование за шесто одделение.

- Текст во ПДФ формат, 67 стр., илустр. - Наслов преземен од екранот. -

Опис на изворот на ден 18.06.2024. - Други автори: Lejla Hazir, Anka
Angelovska, Vanđe Maneva

ISBN 978-608-206-157-3

1. Ničeva, Vesna [автор] 2. Hazir, Lejla [автор] 3. Angelovska, Anka
[автор] 4. Maneva, Vanđe [автор]

COBISS.MK-ID 63941893