

Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu

OSNOVNI PODATCI

Ime i prezime	Kristina Ključarić
Zvanje	Magistra primarnog obrazovanja
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	Osnovna škola Tituša Brezovačkog
Adresa elektroničke pošte	kristina.kljuca@gmail.com
Naslov Metodičkih preporuka	Stilizacija likova: geometrijski likovi i animacija
Predmet (ili međupredmetna tema)	Likovna kultura
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	Prvi (1.) razred OŠ

OBVEZNI ELEMENTI

Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	OŠ LK A 1.1 Učenik prepoznaje umjetnost kao način komunikacije i odgovara na različite poticaje likovnim izražavanjem. OŠ LK A 1.2 Učenik demonstrira poznavanje osobitosti različitih likovnih materijala i postupaka pri likovnom izražavanju. OŠ LK B.1.1. Učenik razlikuje likovno i vizualno umjetničko djelo te prepoznaje osobni doživljaj, likovni jezik i tematski sadržaj djela OŠ LK B.1.2. Učenik uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te opisuje svoj rad i vlastiti doživljaj stvaranja. OŠ LK C.1.2. Učenik povezuje neki aspekt umjetničkog djela s iskustvima iz svakodnevnog života te društvenim kontekstom.
Tijek nastavnog sata	1. Priprema Učenici pripremaju materijale za rad (kolaž, podloge...) Preporuka je da se svaki sat odaberu učenici koji će biti zaduženi za jedan dio pripreme (podjela papira, podjela podloga...)

a) Demonstracija rada tehnikom: ukoliko učenici prvi puta koriste određenu tehniku, potrebno je demonstrirati rad tom tehnikom i njene izražajne sposobnosti.

b) Usmjerenje papira (portret ili pejzaž): podižemo papir, zorno prikazujemo te izričemo kako je potrebno usmjeriti papir. Papir okrećemo okomito (portret).

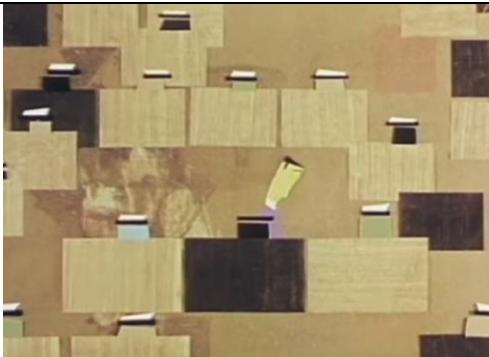
2. Motivacija

Fotografije iz animiranih filmova D. Vukotić: Surtogat i V.

Mimica: Samac

Voden razgovor: učitelj s učenicima provodi analizu fotografija animiranih filmova s aspekta likovnog jezika s naglaskom na korištenje stiliziranih geometrijskih likova kod prikazivanja događaja i likova.





b) Učenici potom osmišljavaju i opisuju kako bi izgledao njihov lik izrađen od geometrijskih likova (glava – krug, prsa – kvadrat, ruke i noge pravokutnici, šake i stopala trokuti...).

3. Najava likovnog zadatka

Danas ćemo kolažem i geometrijskim likovima naslikati svog lika iz animiranog filma. Nekoliko učenika ponavlja likovni zadatak.

4. Realizacija

Učenici započnu s radom, a učitelj preuzima ulogu moderatora te ih obilazi, potiče i podsjeća na likovne probleme.

5. Analiza i vrednovanje

Učenici donose gotove radove koje postavljaju na ploču magnetima. Učenici se okupljaju oko gotovih radova te slijedi analiza likovnih radova. Pozivamo nekoliko učenika pred izložene radove koji na tuđim (i svojem) radovima prepoznaju i pokazuju rješenja likovnih problema.

Preporuka pitanja tijekom analize: Što smo danas radili? Koji likovni problem smo obradili? Jesu li svi ispunili zadatak?

***Dodatni zadatak za darovite učenike: online interaktivna igra Tangrami**

**ukoliko učenici ranije završe s izradom radova*

<p>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</p>	<p>Pripremanje prostora za rad</p> <p>Učenici: slijede upute, snalaze se u vlastitom okruženju (pronalaze gdje se nalazi pribor za rad), međusobno surađuju i pomažu si, organiziraju radno mjesto.</p> <p>Učitelj: priprema potrebne materijale za rad, preuzima ulogu moderatora, daje upute, prati učenike i pomaže ukoliko je potrebno.</p> <p>Analiza fotografija animiranih filmova:</p> <p>Učenici: opisuju fotografije, izdvajaju i imenuju geometrijske likove koji čine likove u filmu, imenuju osnovne i izvedene boje, izražavaju se likovnim jezikom</p> <p>Učitelj: preuzima ulogu moderatora, daje upute, prati učenike i pomaže ukoliko je potrebno.</p> <p>Osmišljavanje vlastitog lika</p> <p>Učenici: zamišljaju i opisuju vlastiti lik izrađen od geometrijskih likova</p> <p>Učitelj: preuzima ulogu moderatora, daje upute, prati učenike i pomaže ukoliko je potrebno.</p> <p>Analiza i vrednovanje rada</p> <p>Učenici: uspoređuju i opisuju likovne radove, izdvajaju reprezentative primjere ostvarenosti likovnog problema, argumentiraju svoje odabire, vršnjački se vrednuju</p> <p>Učitelj: preuzima ulogu moderatora, daje upute, procjenjuje razinu usvojenosti odgojno - obrazovnih ishoda.</p>
<p>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</p>	<ul style="list-style-type: none"> - fotografije animiranih filmova D. Vukotić: Surtogat i V. Mimica: Samac - analiza likovnih radova: likovni radovi učenika
<p>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</p>	<p>Vrednovanje ZA učenje: (tablica)</p> <ul style="list-style-type: none"> - prati se učenikova aktivnost i razina usvojenosti likovnog jezika tijekom nastavnog sata - prati se učenikova vještina pri korištenju odabrane likovne tehnike - kod opisivanja umjetničkog djela se prati uočavanje i opisivanje odnosa i veličina oblika i boja te povezivanje osobnog doživljaja s načinom upotrebe likovnog jezika <p>Vrednovanje kao učenje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Samprocjena uspješnosti ostvarenosti likovnog zadatka - frontalno s cijelim razredom podizanjem palca (učenici koji su u

	cijelosti uspješno riješili zadatak dižu palac gore, djelomično palac vodoravno, a oni koji ga nisu riješili palac dolje)
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<p>Kritičko razmišljanje: analiza likovnih radova Učenici tijekom analize procjenjuju i vršnjački vrednuju izrađene likovne radove na temelju postavljenih kriterija</p> <p>Kreativnost Izrada vlastitog lika od geometrijskih likova</p>
DODATNI ELEMENTI¹	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p>OŠ HJ A.1.1. Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.</p> <p>OŠ HJ C.1.2. Učenik razlikuje medijske sadržaje primjerene dobi i interesu.</p> <p>MAT OŠ B.1.2. Prepoznaće uzorak i nastavlja niz.</p> <p>MAT OŠ E.1.1. Služi se podatcima i prikazuje ih piktogramima i jednostavnim tablicama.</p> <p>MAT OŠ C.1.1. Izdvaja i imenuje geometrijska tijela i likove i povezuje ih s oblicima objekata u okružju.</p> <p>osr C 1.3. Pridonosi skupini.</p> <p>goo C.1.1 Sudjeluje u zajedničkom radu u razredu.</p> <p>uku A.1.3. Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.</p> <p>uku A.1.4. Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje.</p> <p>odr I.A.2. Opisuje raznolikost u prirodi i razlike među ljudima.</p> <p>ikt A.1.1. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.</p>

¹Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnog poziva. Nisu obavezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene Metodičkih preporuka.

	<p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.</p> <p>ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.</p> <p>ikt D.1.3. Učenik uz učiteljevu pomoć oblikuje postojeće uratke i ideje služeći se IKT-om.</p> <p>ikt D.1.4. Učenik prepoznaje oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<p>Fotografije animiranih filmova D. Vukotić: Surrogat i V. Mimica: Samac Hrvatski jezik: animirani film</p> <p>Igra Tangrami Matematika: prepoznavanje uzoraka i ponavljanje niza, izdvajanje i imenovanje geometrijskih likova i povezivanje s oblicima objekata u okružju</p>
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Nastavni listić s fotografijama likova: za skupinu teškoća: Oštećenja jezično-govorne-glasovne komunikacije i specifične teškoće u učenju: potrebno je pripremiti nastavni listić fotografijama iz animiranog filma na kojima su flomasterom označeni geometrijski oblici od kojih je lik sastavljen, pružati individualnu pomoć kod realizacije
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Za darovite učenike je potrebno pripremiti dodatne tangrame ukoliko učenici ranije završe s likovnim radovima.
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	<p>Animiranje likova: stop animacija Trajanje projekta: mjesec dana</p> <p>Opis aktivnosti:</p>

	<p>1) Tehnika: prikazivanje reprezentativnih dječjih filmova izrađenih tehnikom stopanimacije (HFS Vimeo stranica), analiza filmova, izrada jednostavnog lika od geometrijskih likova te animacija lika – prikaz rada tehnikom stopanimacije</p> <p>2) Scenarij: zajednički na satu osmišljavanje jednostavnog scenarija i izrada scenoslijeda</p> <p>3) Izrada likova: učenici proširuju i obogaćuju svoj lik koji su izradili na satu likovne kulture dodatnim pokretima tijela, ruku, nogu, izrazima lica...</p> <p>4) Snimanje: učenici mogu animirati svoj lik kod kuće ili zajednički u školi uz pomoć učitelja. Preporuka je koristiti kameru na prijenosnom računalu tijekom snimanja kako bi se izbjegli pokreti kamere ili mobitel/kamera na stativu.</p> <p>5) Montaža i postprodukcija zvuka: montiranje snimljenih fotografija i izrada animiranog filma. Programi za montažu: DaVinciResolve, MovieMaker, AdobePremier, Lightworks, Shortcut, HitFilm Express...) Snimanje zvukova i glazbe za film (putem diktafona koji se nalaza na svakom pametnom telefonu) – provesti razgovor o intelektualnom vlasništvu i pravilima korištenja autorskih djela u vlastitim radovima.</p> <p>6) Prikazivanje filma: prikazivanje filma pred razredom i kritička analiza filma. Moguće prikazivanje filma ostalim razrednim odjelima i/ili prijavljivanje filma na filmske dječje festivale.</p>
Poveznice na multimedijiske i interaktivne sadržaje	<p>Online interaktivna igra: <u>Tanagrami</u></p> <p>https://www.turtlediary.com/game/compose-shapes-using-one-square-four-triangles.html</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>Poveznice na Predmetne kurikulume:</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_146.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_147.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_151.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_03_27_558.html</p>

	<p>Poveznice na kurikulume Međupredmetnih tema:</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_153.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_212.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_157.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_150.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_154.html</p> <p>https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_217.html</p> <p>Poveznica na članak o korištenju stilizacije likova i pozadine/Zagrebačka škola crtanog filma</p> <p>http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=34701</p>
--	---

Prilog 1: Tablica procjene

Elementi	U potpunosti/Uvijek	Djelomično	Rijetko	Ne imenuje/Nije uspješan
Učenik imenuje i pronalazi geometrijske likove				
Učenik aktivno sudjeluje u analizi fotografija animiranih filmova				
Učenik pravilno koristi tehniku				
Učenik uspoređuje i opisuje svoje i tuđe radove koristeći se likovnim jezikom				
Učenik je samostalan i aktivan u radu				