

Metodika nastave likovne kulture: Utjecaj likovnog izražavanja na koncentraciju učenika

Palikuča, Paula

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:564855>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-14**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI
Diplomski sveučilišni studij, Likovna kultura
Nastavnički odsjek

Paula Palikuča

**UTJECAJ LIKOVNOG IZRAŽAVANJA NA
KONCENTRACIJU UČENIKA**
THE IMPACT OF ARTISTIC EXPRESSION ON STUDENTS' CONCENTRATION

Diplomski rad

Mentorica: doc. art. Ida Loher

Zagreb, 2024.

ZAHVALA

Zahvaljujem Hrvoju Čopu i Armandu Marreru, IT stručnjacima, na ugodnoj suradnji i na pomoći pri realizaciji aplikacije *LinijApp* koja je igrala veliku ulogu u diplomskom istraživanju.

Posebno zahvaljujem mentorici Idi Loher na vrlo motivirajućem i pozitivnom pristupu diplomskom istraživanju koje bez njenog doprinosa ne bi bilo moguće.

SAŽETAK

Svrha ovog diplomskog istraživanja bila je ispitati kako i na koji način likovno izražavanje utječe na koncentraciju učenika. Također jedan od ciljeva istraživanja bilo je istražiti utječe li korištenje digitalnog sadržaja, odnosno svakodnevno korištenje aplikacije i bavljenje likovnim izražavanjem na poboljšanje koncentracije.

Istraživanje je podijeljeno na dva djela, gdje je prvi dio koncentriran na učenike šestog razreda osnovne škole dobne skupine od 11 do 12 godina, dok je dugi dio istraživanja usmjeren na učenike petih i šestih razreda dobne skupine od 9 do 12 godina.

Povodom istraživanja prvi dio sproveden je u Zagrebu tijekom dva nastavna sata likovne kulture u kojem su se učenici bavili vlastitim osjećajima zajedno s hobijima i zanimacijama. Otprilike dva tjedna prije samog početka nastave učenici su dobili link za aplikaciju *LinijApp* koja je programirana i predviđena isključivo u svrhu istraživanja. U tom periodu svaki učenik samostalno je svaki dan rješavao po jedan zadatak na aplikaciji s fokusom na linijske crteže. Osim kao uvod u sadržaj sata, aplikacija je učenicima služila kao ispomoć u likovnom radu u kojem su trebali vizualizirati vlastiti hobi ili zanimaciju različitim vrstama linija, a svaka odabrana linija trebala je prikazati neki osjećaj koji vežu uz taj hobi/zanimaciju.

Nadalje, drugi dio istraživanja odvijao se u osnovnoj školi u Križevcima pod vodstvom kolegice nastavnice. Ovdje su učenici ponovno rješavali zadatke u aplikaciji na vlastitim pametnim telefonima, ali njima je bio zadatak zamisliti neki osjećaj po izboru te ga ponovno vizualizirati linijama po toku i karakteru.

Ideja je bila istraživanje konstruirati kroz teme koje su učenicima bliske i interesantne, stoga u likovnom izražavanju prevladavaju njihovi osjećaji, svakodnevnica i aktivnosti kojima se vole baviti u slobodno vrijeme. Svi ovi navedeni segmenti zajedno s radnim listićima (anketa i analiza) i diskusijom na kraju sata pomogli su odgovoriti na pitanja važna za istraživanje.

Ključne riječi: likovno izražavanje, koncentracija, osjećaji/ emocije, različite vrste linija, hobiji/zanimacije, upotreba digitalnih alata

SUMMARY

The purpose of this thesis was to examine how artistic expression affects students' concentration. Also, one of the goals of the research was to investigate whether the use of digital content or the daily use of the application and engaging in artistic expression, affects the improvement of concentration.

The research is divided into two parts, where the first part is focused on sixth grade elementary school students aged 11 to 12 years, while the second part of the research is focused on fifth and sixth grade students aged 9 to 12 years.

On the occasion of the research, the first part was conducted in Zagreb during two lessons of fine arts, in which the students dealt with their own feelings together with their hobbies and interests. About two weeks before the start of classes, the students received a link to the *LinijApp* application, which is programmed and designed exclusively for research purposes. During that period, each student independently solved one task on the application every day with a focus on line drawings. In addition to being an introduction to the content of the class, the application served as an aid to the students in their art work in which they had to visualize their own hobby or occupation with different types of lines, and each chosen line was supposed to show certain feeling associated with that hobby/interest.

Furthermore, the second part of the research took place in the elementary school in Križevci under the guidance of a colleague teacher. Here, the students again solved the tasks in the application on their own smartphones, but their task in class was to imagine a feeling of their choice and visualize it with lines according to flow and character.

The idea was to construct the research through topics that are close and interesting to the students, therefore their feelings, everyday life and activities that they like to do in their free time prevail in their artistic expression. All these mentioned segments together with the worksheets (survey and analysis) and the discussion at the end of the lesson helped to answer the questions important for research.

Keywords: artistic expression, concentration, feelings/emotions, different line types, hobbies/interests, the use of digital tools

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. TEORIJSKI DIO.....	2
2.1. Likovno izražavanje.....	2
2.2. Važnost likovnog stvaralaštva kod djece i u osnovnoj školi.....	2
2.3. Linija kao likovni izraz.....	4
2.4. Koncentracija.....	4
2.5. Emocije.....	5
2.6. Ugodne i neugodne emocije i njihov utjecaj na koncentraciju.....	5
2.7. Flow (zanesenost), emocije, koncentracija i likovno izražavanje.....	6
3. EMPIRIJSKI DIO.....	8
3.1. Ciljevi istraživanja.....	8
3.2. Uzorak istraživanja.....	8
3.3. Metode i instrumenti istraživanja.....	8
3.4. Oblici rada i nastavne metode.....	9
3.5. Opis tijeka istraživanja.....	10
3.5.1. Opis tijeka nastavnog dvosata.....	12
3.6. Analiza rezultata istraživanja.....	13
3.6.1. Analiza ankete (prvi dio istraživanja).....	13
3.6.2. Analiza radnih listića.....	19
3.6.3. Analiza online ankete (drugi dio istraživanja).....	21
3.6.4. Analiza likovnih radova učenika.....	25
3.7. Rasprava.....	31
4. ZAKLJUČAK.....	33
5. LITERATURA.....	34
6. PRILOZI.....	35

1. UVOD

Živimo u vremenu ubrzanog tempa života gdje su umor, stres, anksioznost, manjak sna itd. naša svakodnevica. Razvoj tehnologije doveo nas je do preopterećenosti informacijama što negativno utječe na našu koncentraciju. Ono pak s druge strane sa sobom vuče i pozitivne aspekte gdje nam nudi alate i resurse koji mogu poboljšati koncentraciju i produktivnost ako se koriste pažljivo.

Fokus nam je važan kako bismo mogli efektivnije učiti i pamtiti, kako bismo bili produktivniji na poslu, kako bi lakše riješili određene probleme, kako bismo brže postigli vlastite ciljeve itd. Dakle, koncentracija nam pomaže u skoro svim aspektima naših života te je zato ona jedna od ključnih kognitivnih vještina.

Koncentracija kao kognitivna vještina ključna je i tijekom likovnog izražavanja koje ima određene benefite u našem razvoju. Poticanjem pogodnih okolnosti tijekom bavljenja likovnošću pospješuje se naša koncentracija što rezultira boljem odnosu prema radu ali i prema sebi samima. Ovim putem razvija se naša individualnost, samostalnost, samopoštovanje i još mnogo drugih važnih aspekata naše individue i interpersonalnih odnosa.¹ Ove aspekte važno je razvijati od najranije dobi, a posebno tijekom obrazovanja u osnovnoj i srednjoj školi gdje nastavnici igraju najveću ulogu.

¹ Snježana Šarančić, *Dobrobiti likovnog stvaralaštva*, Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju, Vol. 154 No. 1-2, 2014. 2013., 93.-97. str.

2. TEORIJSKI DIO

2.1. Likovno izražavanje

Likovno izražavanje/ stvaralaštvo je prisutno od samih početaka čovječanstva. Ljudi su se iz različitih razloga bavili likovnošću, a likovnost osim što je imala umjetničku svrhu, koristila se u religijske, magijske, praktičke svrhe itd. Bez obzira, evidentno je da je likovno izražavanje oduvijek imalo pozitivan učinak na nas. Bavljenje likovnošću jednako je važno za djecu, adolescente i odrasle što je vidljivo u raznim aspektima života.²

2.2. Važnost likovnog stvaralaštva kod djece i u osnovnoj školi

Mnoge su dobrobiti likovnog stvaralaštva kod djece, počevši od najranije dobi kada se djeca počinju susretati s likovnošću.

Likovnost osim što je prisutna u nastavi likovne kulture, prisutna je i u drugim predmetima ali ne i u zadovoljavajućim količinama s obzirom da likovna ekspresija donosi mnoge benefite u razvoju djece u osnovnoj školi.

Ona pomoću raznih dijagrama, oblika, ilustracija itd. pomaže učenicima vizualizirati određen sadržaj ili apstraktne pojmove. Samim time pospješuje se razumijevanje i pamćenje učenika.³ Likovna umjetnost pomaže učenicima da razviju samostalnost gdje kroz radove samostalno kroz određene odluke pokušavaju doći do konačnog rješenja, a tako se zajedno s time razvija i individualnost (originalnost). Individualnost se tijekom godina mijenja, a počinje imitiranjem već poznatih motiva, objekata i znanja od prije, a prerasta u potpunu autentičnost, no ovisi o osobi do koje razine će ono dospjeti.⁴ Pozitivnim povratnim informacijama kojim nastavnik potiče učenike tijekom izrade nekog likovnog zadatka učenicima gradi se samopoštovanje. Ono

² Snježana Šarančić, *Dobrobiti likovnog stvaralaštva*, Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju, Vol. 154 No. 1-2, 2014. 2013., 91.-92. str.

³ Robert J. Marzano, Debra J. Pickering, Jane E. Pollock, *Classroom Instruction That Works*, research based strategies for increasing student achievement, Association for Supervision and Curriculum Development, 2001., 13.-28. str.

⁴ Dobrila Belamarić, *Dijete i oblik*, likovni jezik predškolske djece, Školska knjiga, Zagreb, 1987., 25.-29. str.

je ključno za daljnji razvitak djece i uvelike utječe na motivaciju i u drugim školskim obavezama. Upotrebom digitalnih uređaja (mobiteli, računala, tableti i dr.) na nastavi likovne kulture razvijaju se nove digitalne vještine ali i kreativnost. Razvitak kreativnosti također je jedna od dobrobiti likovnog stvaralaštva. Kreativnost pojedincu omogućuje sagledavanje određenih perspektiva iz različitih kutova, a može se razvijati na razne načine kroz određene igre i nastavne metode.⁵ Kompetencija kreativnosti od velikog je značaja kasnije u životu svakoga od nas u svim područjima. Djeca kroz likovnu umjetnost uče promatrati, rasuđivati, opisivati i analizirati i na taj način vježbaju verbalizaciju svojih misli i kritičko mišljenje. Likovna umjetnost povezuje ljude te se na taj način razvijaju i interpersonalne vještine. Primjer tome je razredni odlazak u galeriju, muzej ili neko drugo kulturno događanje u sklopu nastave likovne kulture u kojem učenici zajedno komentiraju likovna djela, rade na projektu itd. Također na nastavi likovne kulture u školi često su nastavni satovi zamišljeni tako da učenici rade određene zadatke u grupi, skupini ili u paru. Na ovaj način učenici uče kako uspješno raditi u timu, vježbaju svoje komunikacijske i organizacijske sposobnosti.

Prema Snježani Šarančić „likovno izražavanje uvelike utječe i na koncentraciju u dužim vremenskim intervalima u kojima sudionici doživljavaju zanesenost (flow ili očaravajuća obuzetost). Očaravajuća obuzetost je osjećaj ugone nastao kao rezultat usmjerenja pažnje i duboke uključenosti u zadatak koji je savladiv i nenaporan, ima jasne ciljeve i rezultate pri čemu nestaju svakodnevne frustracije i brige te se mijenja pojam o protjecanju vremena.⁶ Ljudi se u stanju flowa osjećaju izuzetno ugodno. Zaokupljeni su određenom aktivnošću do te mjere da zanemaruju sve drugo, uključujući eventualne opasnosti ili moguću korist.^{7,8}

Zbog navedenih koristi likovnog izražavanja, važno je vizualnu umjetnost više integrirati u školski kurikulum te je potrebna veća zastupljenost vizualne umjetnosti u svim nastavnim predmetima. Osim toga vizualna nastavna sredstva i pomagala trebala bi biti kvalitetnija i češće se uvoditi u nastavni program.

⁵ Hrvatska enciklopedija, *kreativnost*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013.- 2024.

<https://www.enciklopedija.hr/clanak/kreativnost> (posjećeno 23. kolovoza 2024.)

⁶ Mihály Csíkszentmihályi, *Flow, The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, Publishers, 1990.

⁷ Majda Rijavec, Dubravka Miljković, *Pozitivna psihologija: psihologija čije je vrijeme (ponovno) došlo*, Društvena istraživanja, 2006., 621.-641. str.

⁸ Snježana Šarančić, *Dobrobiti likovnog stvaralaštva*, Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju, Vol. 154 No. 1-2, 2014. 2013., 96. str., citirano prema Rijavec, Miljković, *Tko su dobri ljudi*, Zagreb: IEP – D2, 2006.

2.3. Linija kao likovni izraz

Likovni izraz urođena je sposobnost kod svake djece te se postepeno razvija i omogućava djeci da razviju svoju individualnost, viđenja i ideje. Likovni jezik način je komunikacije koja je ostvarena određenim simbolima. U ovom istraživanju fokus je na liniji kao simbolu/ znaku likovnog izražavanja. Djeca različitim linijama započinju proces razvitka likovnih vještina. Zbog njihove jednodimenzionalnosti djeca se linijama najlakše mogu izraziti i vizualizirati oblike kojima prikazuju određene predmete, događaje, kretanja ili pak osobe kojima su svakodnevno okružena.⁹

2.4. Koncentracija

Koncentracija jest sposobnost usmjeravanja i održavanja pozornosti na neki sadržaj (bez obzira na smetnje).¹⁰ Kao jedna od kognitivnih vještina potrebna nam je u obavljanju svakodnevnih radnji bilo to u školi, na poslu ili kod kuće. Koncentracija nam omogućuje kvalitetnije izvršavanje zadataka i pomaže u održavanju stabilnog tijeka rada. Osim u rješavanju zadataka, neophodna je za učinkovito učenje i zadržavanje informacija, dakle pamćenja. Zbog toga ona je ključna za akademski i profesionalni uspjeh.

Zahvaljujući dobroj koncentraciji stres i tjeskoba se smanjuje te tako pojedincima pomaže da bolje upravljaju svojim vremenom što rezultira osjećajem kontrole i postignuća. Učinkovita komunikacija i aktivno slušanje također se postiže dobrom koncentracijom što je vrlo bitno za izgradnju i održavanje kvalitetnih međuljudskih odnosa. Koncentracija je temeljna za postavljanje i postizanje osobnih i profesionalnih ciljeva.

Upravo zbog ovih benefita korisno je naučiti kako se učinkovito koncentrirati, a kada pričamo o koncentraciji na nastavi, ključnu ulogu imaju nastavnici i profesori. Nastavnicima je dužnost osigurati što kvalitetnije uvjete za rad, od nastavnih metoda i strategija do samog odnosa prema učenicima.

⁹ Dobrila Belamarić, *Dijete i oblik, likovni jezik predškolske djece*, Školska knjiga, Zagreb, 1987., 9.-14. str.

¹⁰ Hrvatski jezični portal, *koncentracija*,

https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search_by_id&id=elpmWBk%3D (posjećeno 24. srpnja 2024.)

2.5. Emocije

Definicija emocije opisuje kao doživljaje ili psihička stanja potaknuta određenim vanjskim (događaji, situacije, ljudi kojima smo okruženi) i unutarnjim faktorima (naše misli, problemi) koji potiču osobu na reakciju. Te reakcije fiziološke su promjene koje variraju ovisno o prisutnom faktoru. Ovisno o kojoj osobi se radi, reakcije mogu biti različite (sreća, strah, gađenje...).¹¹

Emocije se događaju iznutra ali utječu na naše ponašanje izvana. Važno je znati razumjeti i raspoznati vlastite emocije te identificirati tuđe s obzirom da imaju glavnu ulogu u interpersonalnom životu svih nas. Razumijevanje i prepoznavanje naših emocija poboljšava naše opće dobro, odnose i kvalitetu života i ovdje je ključna emocionalna inteligencija.

Emocionalna inteligencija po P. Saloveyu i J. Meyeru odnosi se na skup vještina za koje pridonose točnoj procjeni, izražavanju i učinkovitoj regulaciji emocija kod sebe i kod drugih te korištenju osjećaja za motiviranje, planiranje i postizanje u vlastitom životu.¹²

*Što učenik dublje ulazi u identifikaciju i izražavanje svojih emocija, to će više razumjeti kako se osjeća.*¹³

2.6. Ugodne i neugodne emocije i njihov utjecaj na koncentraciju

Činjenica je da emocije na nas mogu utjecati na razne načine. Neke od emocija imaju pozitivan, a neke negativan učinak na nas. Iako kod pojedinih autora postoji klasifikacija emocija na one pozitivne i negativne, i jedne i druge jednako su nam potrebne za život te ovisno o kontekstu i ishodu pojedine emocije mogu biti i pozitivne i negativne, odnosno neke emocije za određene ljude mogu biti pozitivne, a za druge negativne.

Kada pričamo o pozitivnim emocijama one su obično povezane s ugodnim iskustvima i ishodima. Općenito poboljšavaju naše raspoloženje, povećavaju osjećaj dobrobiti i mogu

¹¹ Hrvatska enciklopedija, *čuvstvo*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013.- 2024., <https://www.enciklopedija.hr/clanak/cuvstvo> (posjećeno 1. kolovoza 2024.)

¹² Peter Salovey, John D. Mayer, *Emotional intelligence*, Baywood Publishing Co., 1990., 1. str.

¹³ Michael Chabot, Daniel Chabot, *Emotional Pedagogy*, To feel in order to learn, Incorporating Emotional Intelligence in your teaching strategies, Trafford publishing (UK), 2004., 93. str.

poboljšati naše kognitivne funkcije. S druge strane negativne emocije proizlaze iz neugodnih iskustava i mogu dovesti do nelagode te često štetno utječu na raspoloženje i kognitivne funkcije.

Kvaliteta koncentracije uvjetovana je pozitivnim i negativnim emocijama, kako u svakodnevnom životu tako i u učionici. U kontekstu nastave u školi pozitivne emocije kod učenika mogu pospješiti sposobnost rješavanja problema i povećati motivaciju za rad. Negativne emocije u suprotnom mogu dovesti do ometanja pamćenja i suziti kognitivne sposobnosti. Poticanjem ugodnih emocija, poput sreće i uzbuđenja, mogu poboljšati koncentraciju učenika povećanjem motivacije i kognitivne fleksibilnosti. One mogu proširiti naše misaone procese i učiniti nas otvorenijima za nove ideje i perspektive, čime se poboljšavaju sposobnosti rješavanja problema i kreativnost. Emocije imaju značajan utjecaj na našu koncentraciju, percepciju, ponašanje te na našu sposobnost fokusiranja i obrade informacija.¹⁴

2.7. Flow (zanesenost), emocije, koncentracija i likovno izražavanje

Nadalje, pozitivne emocije i koncentraciju povezuje tzv. stanje zanesenosti odnosno *flow*. Koncept *flowa* prvi puta predstavlja mađarsko-američkom psiholog M. Csíkszentmihályi te ga predstavlja kao stanje u kojem su ljudi toliko uključeni u aktivnost da se čini da ništa drugo nije važno.¹⁵ U ovom stanju zanesenosti ili kako se u knjizi *Emocionalna inteligencija* autora D. Golemana također naziva stanje *plime*, rezultati određenih aktivnosti postižu bez napora bilo to u profesionalnom okruženju na poslu, fakultetu, školi ili intimnijim situacijama npr. kod kuće. Stanje zanesenosti najčešće se javlja kada odrađujemo neku omiljenu djelatnost, a Goleman navodi da je to najvjerojatnije vrhunac stavljanja emocija u službu postizanja uspjeha i učenja. Zbog toga emocije su važan aspekt postizanja ovog stanja gdje je potrebno da se pojedinac fokusira na one pozitivne emocije te se usredotočuje na kvalitetno izvršavanje zadataka potrebnih za postizanje određenih rezultata. Negativne emocije uskraćuju mogućnost pristizanja zanesenosti jer u naše kognitivne funkcije oslabljene.¹⁶ Krenemo li pozitivnim

¹⁴ Michael Chabot, Daniel Chabot, *Emotional Pedagogy, To feel in order to learn, Incorporating Emotional Intelligence in your teaching strategies*, Trafford publishing (UK), 2004., 45.-50. str.

¹⁵ Mihály Csíkszentmihályi, *Flow, The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, Publishers, 1990., 4. str.

¹⁶ Daniel Goleman, *Emocionalna inteligencija*, Zagreb Mozaik knjiga, 1997., 93. str.

stavom izvršavati radnje, osjećat ćemo se ugodnije i samim time lakše prelazimo preko prepreka koje se nađu na putu. Nadalje, koncentracija značajno određuje hoće li individualac uspjeti doći do plime. Pozornost na zadatak mora biti toliko potpun da se gubi osjećaj za vrijeme i prostor, te je osoba u *zoni* i ne obraća pažnju na ništa drugo osim zadane radnje. Iako je potreban znatan napor, potpuna zaokupljenost radnjom rezultira vrhunskim ishodom. Zbog ovoga potrebno je baviti se radnjama u kojima uživamo i u kojima smo vješti.¹⁷

Flow je, osim u sportu, igrama i hobijima, najčešće prisutan i u umjetnosti. Mnogi umjetnici dožive stanje zanesenosti tijekom likovnog izražavanja u kojem proizvode svoja najbolja djela uz duboko zadovoljstvo i ispunjenje. U nastavi likovne kulture također je moguće ostvariti stanje zanesenosti kod učenika, samo su potrebne određene okolnosti i uvjeti rada. Učenicima je potrebno tijekom nastave postaviti jasne i dostižne ciljeve kako što uspješnije odradili zadatke. Potrebno ih je motivirati i ohrabriti s pozitivnim i konstruktivnim povratnim informacijama te im pružiti prostor autonomije. Korištenjem raznovrsnih nastavnih metoda i strategija pospješujemo aktivnost i angažiranost učenika u radu. Izazove je potrebno povećati kako bi učenici imali osjećaj koristi i uspješnosti.

Jedan od faktora koji utječu na koncentraciju učenika su njihovi interesi. Kada nastavnici integriraju interese učenika u svoje strategije podučavanja, oni dotiču intrinzičnu motivaciju učenika, čineći učenje personaliziranim i uvjerljivijim iskustvom. Ovaj pristup ne samo da zaokuplja pozornost učenika, već i potiče dublju emocionalnu povezanost s gradivom, što je ključno za održivi angažman. Isto tako, kada su lekcije osmišljene tako da izazivaju pozitivne emocije i relevantne su za svakodnevni život i iskustva učenika izvan učionice, sadržaj postaje lakše povezan i na njega se lakše usredotočiti. Usklađivanjem obrazovnog sadržaja sa interesima učenika i iskustvima iz svakodnevnog života, nastavnici stvaraju okruženje za učenje u kojem su učenici prirodno motivirani za sudjelovanje, što dovodi do boljeg učinka i istinskog entuzijazma za učenje. Ova strategija naglašava važnost da obrazovanje bude i smisleno i ugodno, osiguravajući da učenici nisu samo pasivni primatelji informacija, već aktivni, uloženi sudionici tijekom nastave.¹⁸

¹⁷ Mihály Csíkszentmihályi, *Flow, The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, Publishers, 1990., 59. str.

¹⁸ Eric Jensen, *Super-nastava*, Nastavne strategije za kvalitetnu školu i uspješno učenje, EDUCA, Zagreb, 2003., 275.-278. str.

3. EMPIRIJSKI DIO

3.1. Ciljevi istraživanja

Cilj istraživanja bio je kroz nastavu likovne kulture ispitati kako likovna ekspresija učenika utječe na njihovu koncentraciju. S obzirom da je učenicima vrlo blisko korištenje digitalnih uređaja cilj je bio približiti im nastavu likovne kulture kroz korištenje aplikacije *LinijApp*, a koja je i bila jedan od koraka u istraživanju zajedno s rješavanjem radnih listića i anketa. Stoga, cilj je također bio ispitati utječe li svakodnevno korištenje aplikacije i bavljenje likovnim izražavanjem na poboljšanje koncentracije.

Nastavni sat i sam motiv likovnog zadatka prilagođeni su navedenim ciljevima istraživanja na način da su se učenici bavili bliskim temama iz njihove svakodnevnice, točnije njihovim hobijima i zanimanjima i osjećajima koje vežu uz njih. Na taj način učenicima sadržaj nastavnog sata postaje zanimljivijim.

3.2. Uzorak istraživanja

Ovo je istraživanje provedeno u šestom razredu osnovne škole u gradu Zagrebu na nastavi likovne kulture u svibnju 2024. godine te u osnovnoj školi u Križevcima u travnju i svibnju 2024. godine. Nastavnom dvosat u Zagrebu prisustvovalo je 20 učenika u dobi od jedanaest i dvanaest godina, a u Križevcima je sveukupno sudjelovalo 42 učenika petih i šestih razreda u dobi od devet do dvanaest godina.

3.3. Metode i instrumenti istraživanja

Istraživanje je provedeno kroz dva dijela, odnosno dva nastavna sata u osnovnoj školi u Zagrebu i dva nastavna sata u Križevcima pod vodstvom kolegice nastavnice. Osim tijekom nastavnih satova, istraživanje se odvijalo i online također u Zagrebu i Križevcima. Učenici su u prvom

koraku kod kuće u periodu od deset dana testirali aplikaciju *LinijApp* koja je nastala isključivo u svrhu istraživanja. U aplikaciji su učenici samostalno preko vlastitih mobilnih uređaja rješavali kratke likovne zadatke koji su bili uvod u nastavne satove. Ovdje je korištena metoda informacijske i telekomunikacijske tehnologije. Ova metoda korištena je u oba nastavna dvosata.

Kako bi se zabilježila njihova opažanja i razmišljanja o aplikaciji, korištena je anketa kao instrument istraživanja. Osim toga anketa je sadržavala pitanja vezana uz osjećaje i različite vrste linija koji su bili polazište za likovni zadatak koji je naknadno slijedio. Učenici u osnovnoj školi u Križevcima ovu anketu rješavali su online preko *Google forms* platforme.

Nakon vrednovanja praktičnih radova korištena je kratka analiza od tri pitanja koja ispituje učenike kako su im zadatci u aplikaciji pomogli u realizaciji njihovih radova, u prisjećanju različitih vrsta linija te da u likovnom zadatku bolje izrazite njihove emocije s linijom. Fotodokumentacija likovnih radova učenika kao instrument istraživanja prisutna je na kraju nastavnih satova.

3.4. Oblici rada i nastavne metode

Tijekom istraživanja prevladavao je individualni rad (učenici su deset dana prije nastave likovne kulture samostalno rješavali zadatke u aplikaciji, samostalno su ispunjavali radne listiće na početku i kraju nastavnog sata te izvodili likovni zadatak), a rad u grupi prisutan je tijekom analize učeničkih radova (učenici grupiraju radove po hobijima/ zanimacijama).

Od nastavnih metoda, korištena je metoda informacijske i telekomunikacijske tehnologije u oba nastavna dvosata. Tijekom uvoda u nastavni sat u prvom dijelu istraživanja, korištena je planirana igra; u ovom slučaju riječ je o bacanju loptice nekome od učenika kojem se zatim postavlja pitanje na koje učenik treba odgovoriti. Također, od metoda na nastavnom satu prisutna je i rasprava, odnosno diskusija za vrijeme analize i vrednovanja radova (učenici diskutiraju o korištenim vrstama linija i osjećajima u radovima).

Kooperativno učenje, rezimiranje i bilježenje nastavne su strategije primijenjene tijekom kolektivnog komentiranja i razmišljanjima o radovima s usputnim sažimanjem informacija u kratki oblik. Pri analizi radova također je korištena i metoda traženja sličnosti i razlika.

3.5. Opis tijeka istraživanja

Prvi i drugi dio istraživanja započinje testiranjem aplikacije *LinijApp* tako što se link za pristup poslao individualno svakome učeniku. Svaki učenik trebao je u slobodno vrijeme samostalno i u periodu od deset dana riješiti deset zadataka u aplikaciji. Zadatke su odrađivali na vlastitim pametnim telefonima. U tom periodu zadatci u aplikaciji mijenjali su se svaki dan, a učenici su u jednom danu trebali riješiti jedan zadatak. Ovo su zadatci koje su učenici trebali riješiti:

1. Ispuni kvadrat s različitim vrstama linija. (neograničeno vrijeme)
2. Nacrtaј nešto na čemu si zahvalan/na. (neograničeno vrijeme)
3. Nizom ravnih crta koje se preklapaju u različitim smjerovima ispunj zadani oblik. (neograničeno vrijeme)
4. Odaberi jednu od navedenih vrsta linija (isprekidana, izlomljena, zakrivljena) i nacrtaј nešto što misliš da najbolje predstavlja ta linija. (neograničeno vrijeme)
5. U zadanom vremenu od 30 sekundi iscrtaј zadani format sa što više istih linija. (30 sekundi)
6. Stupnjevanjem linija po izboru (od veće prema manjoj) ispunj cijeli format. (neograničeno vrijeme)
7. Kontinuiranom (neprekinutom) linijom nacrtaј svoj autoportret. (neograničeno vrijeme)
8. Razmisli kako se danas osjećaš, a zatim odaberi jednu vrstu linija koja te na to podsjeća i ispunj kvadrat tom vrstom linija. (neograničeno vrijeme)
9. Linijama nacrtaј prvu stvar koja ti pada na pamet ili koju vidiš desno od sebe. (neograničeno vrijeme)
10. Nizom različitih vrsta linija nacrtaј oblik po želji. (neograničeno vrijeme)



Slika 1



Slika 2

Aplikacija je služila učenicima kao poticaj za odrađivanje zadataka s obzirom da im je u današnje vrijeme dosta blisko korištenje digitalnih uređaja. Zadatci su vrlo jednostavni i svatko ih je u kratkom periodu mogao riješiti, a različite vrste linija je pojam koji su ti zadatci obrađivali. Nakon petog i desetog (zadnjeg) zadatka pojavljuje se crtani film *La Linea* (116. i 206. epizoda) talijanskog redatelja Osvaldo Cavandolija s obzirom da je crtani film povezan s pojmom različite vrste linija.

Tijekom prvog dijela istraživanja u Zagrebu učenicima je link podijeljen putem maila njihovog nastavnika likovne kulture, a u Križevcima je link učenicima poslala nastavnica likovne kulture. Istraživanja su odrađena u različitim terminima no usmjerena su na zadatke s aplikacije. Prvi dio istraživanja i nastavni dvosat održan je pod vodstvom studentice, dok je drugi dio istraživanja vodila nastavnica likovne kulture u Križevcima Ana Marija Smoljanec. Oba istraživanja uključivala su ispunjavanje ankete nakon testiranja aplikacije, no u Zagrebu su ankete učenici dobili u obliku radnih listića, a u Križevcima su ankete ispunjavali online preko platforme *Google forms*. Nakon toga, u prvom dijelu istraživanja učenici kreću na likovni zadatak prikazivanja njihovih hobija ili zanimacija različitim vrstama linija, a u drugom dijelu istraživanja likovni zadatak se nalazio u sklopu online ankete na samom kraju. Zadatak je bio da učenici zamisle da su oni neki ugodan ili neugodan osjećaj te da ga vizualiziraju pomoću

linija po toku i karakteru. Dakle, zadatci su bili različiti ali oba likovna zadatka su se fokusirala na osjećaje i različite vrste linija. Učenici u Zagrebu svoje su radove izrađivali na nastavi sa crnim markerima i flomasterima različitih debljina, a u Križevcima su svoje radove učenici izrađivali tušem ili markerima/flomasterima te su ih zatim fotografirali i priložili u *Google forms*. Kada su radovi bili gotovi, slijedila je analiza i vrednovanje.

3.5.1. Opis tijeka nastavnog dvosata

Za vrijeme prvog dijela istraživanja učenici su dobili link aplikacije *LinijApp* koju su trebali testirati. Svi učenici trebali su samostalno rješavati zadane zadatke na vlastitim pametnim telefonima, a s ciljem da se uvedu u nastavni sat gdje će obrađivati različite vrste linija.

Nakon ovog dijela slijedi početak nastavnog sata. Planiranom igrom bacanja loptice učenike se ispituje o dojmovima aplikacije, kakve zadatke su rješavali, koji likovni element se pojavljuje te kakve vrste linija su koristili u rješavanju zadataka. Ovom metodom učenici dolaze do ključnog pojma nastavnog sata- različite vrste linija po toku i karakteru te ga zapisuju na ploču.

Zatim slijedi rješavanje radnih listića, odnosno anketa koje sužavaju sav sadržaj u aplikaciji te se nastavlja s ugodnim i neugodnim osjećajima i povezivanjem istih s različitim vrstama linija. Kada su riješili ankete učenici su trebali razmisliti o ugodnim osjećajima i uz što ih vežu, uz koje trenutke i situacije, možda uz hobije ili neke zanimacije. Zadatak im je bio da na bijelom A3 formatu papira zapišu upravo te hobije i zanimacije koji kod njih pobuđuju ugodne osjećaje i općenito one kojima se bave u slobodno vrijeme te su trebali zaokružiti njihov najdraži.

Slijedio je likovni zadatak u kojem su trebali razmisliti o odabranom hobiju ili zanimaciji te ih zatim crtežom prikazati. Prilikom izrade radova učenici su koristili markere i flomastere različitih debljina kako bi uspjeli dočarati različite vrste linija po toku i karakteru. Svaka linija koju su učenici odlučili koristiti trebala je prikazati neki osjećaj koji vežu uz odabrane hobije, a cijeli format papira trebao je biti ispunjen. Za vrijeme izrade praktičnih radova studentica obilazi učenike i potiče ih na rad.

Pred kraj sata slijedi analiza i vrednovanje radova. Učenici postepeno dolaze ispred ploče s njihovim radovima i grupiraju ih po hobijima (na poledini svakog rada zaokružen je odabrani hobi). U tijeku je diskusija i učenici komentiraju koje vrste linija prepoznaju, koje linije prevladavaju i koji bi osjećaj određena linija mogla predstavljati i zašto. Ovim putem učenici

su kolektivno usporedili radove i ponovili ključne pojmove sa sata. Učenici se vraćaju na svoja mjesta i ponovno ispunjavaju radni listić (analizu) s tri kratka pitanja o tome kako im je aplikacija pomogla tijekom izrade praktičnih radova.

3.6. Analiza rezultata istraživanja

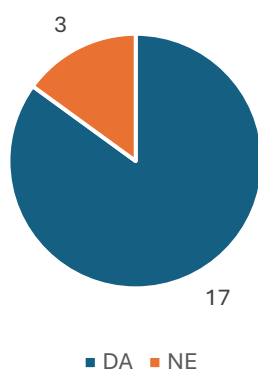
3.6.1. Analiza ankete (prvi dio istraživanja)

U prvom dijelu istraživanja, učenici šestog razreda osnovne škole na početku nastave likovne kulture u Zagrebu dobili su radne listiće, odnosno ankete koje su trebali riješiti. Pitanja s ankete odnosila su se na sadržaj aplikacije *LinijApp* te osjećaje i vrste linija. Ovim putem učenici su samostalno pokušali spojiti osjećaje s različitim linijama, promislili su koji bi osjećaji mogli biti ugodni, a koji neugodni te na koji način su zadatci s aplikacije utjecali na njihove emocije. Ujedno je ova anketa bila i uvod u nastavni sat. Ovaj radni listić sadrži 12 pitanja, a riješilo ga je sveukupno 20 učenika. Učenici su anketu ispunili na sljedeći način:



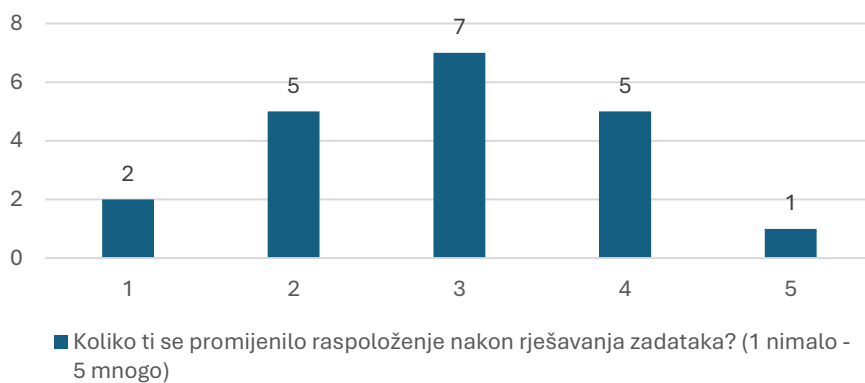
U prvom pitanju većina učenika, njih 13, odgovorilo je da su riješili sve zadatke na aplikaciji, a 7 učenika nije riješilo sve zadatke.

2. Jesi li se mogao/la koncentrirati tijekom izvođenja zadataka?



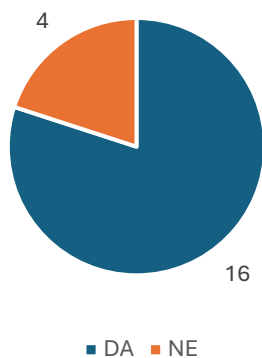
Na drugo pitanje *Jesi li se mogao/la koncentrirati tijekom izvođenja zadataka?* 17 učenika odgovara s *Da*, a 3 učenika odgovorilo je *Ne*. Dakle većina učenika moglo se koncentrirati tijekom testiranja aplikacije.

3. Koliko ti se promijenilo raspoloženje nakon rješavanja zadataka?



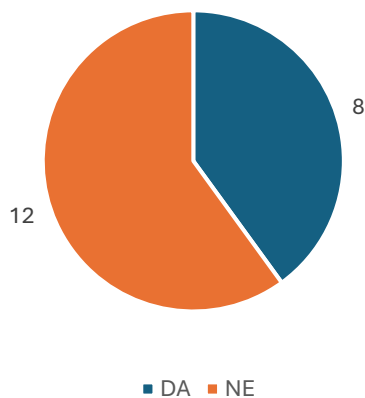
Rezultati trećeg pitanja prikazuju da se raspoloženje nakon rješavanja zadataka u aplikaciji šestero učenika znatno promijenilo, sedmero učenika se izjasnilo da im se raspoloženje nije promijenilo, a ostatku učenika raspoloženje je bilo neutralno nakon rješavanja zadataka.

4. Je li ti se raspoloženje promijenilo na bolje?



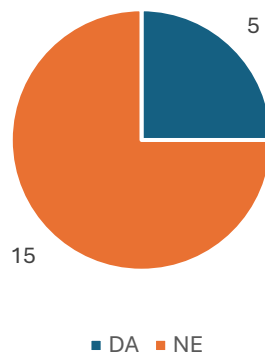
Većini učenika u razredu (16 učenika) raspoloženje promijenilo se na bolje nakon rješavanja zadataka u aplikaciji, dok kod 4 učenika nije.

5. Jesi li taj osjećaj zadržao/la i tijekom dana?



Na pitanje *Jesi li taj osjećaj zadržao/la i tijekom dana?* 12 učenika odgovara s *Ne*, a 8 učenika zadržalo je osjećaj tijekom dana.

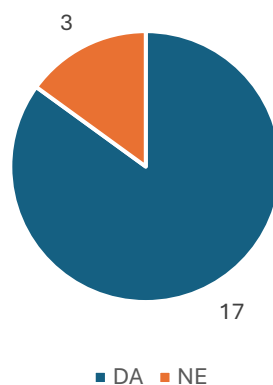
6. Je li ti se nakon testiranja aplikacije javio neki novi osjećaj (ili više njih)?



U šestom pitanju 15 učenika odgovara da im se nije javio novi osjećaj nakon testiranja aplikacije, a kod 5 učenika javili su se novi osjećaji.

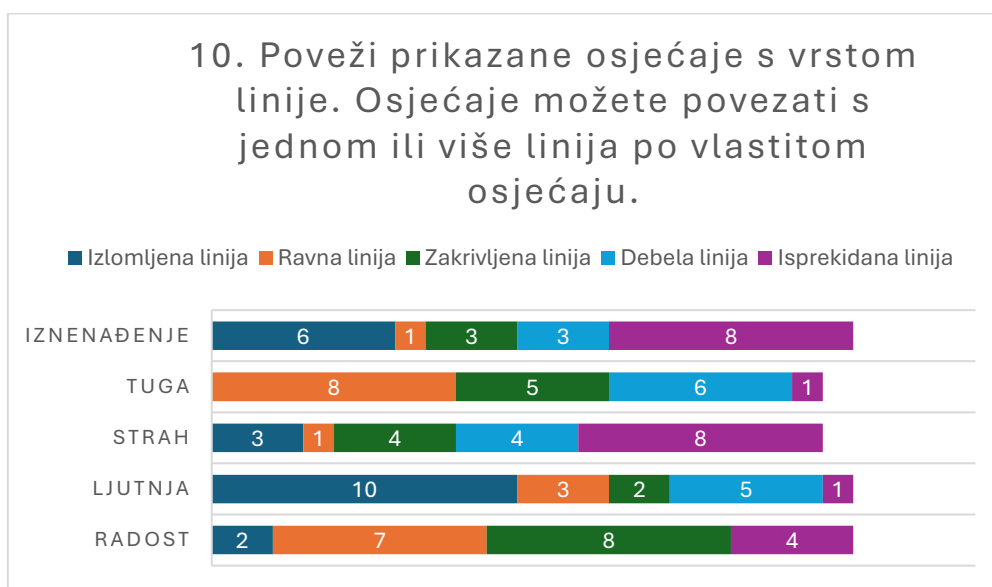
Na sedmo pitanje *Koji osjećaj (ili više njih) se javio?* Jedan učenik odgovara da se bolje osjećao, dva učenika osjećala su se opuštenije i slobodnije.

8. Je li bi ponovno htio/la testirati sličnu aplikaciju?



U osmom pitanju 17 učenika izjasnilo se da bi ponovno htjeli testirati sličnu aplikaciju, a 3 učenika ne bi htjelo.

Na deveto pitanje *Je li bi ponovno htjeli testirati sličnu aplikaciju? Zašto?* većina učenika odgovorilo je da im je aplikacija bila zanimljiva i da im je bilo zabavno rješavati zadatke. Jednom učeniku bilo je dosadno testiranje aplikacije, jedna učenica se izjasnila da joj je rješavanje zadataka bilo opuštajuće i jedan učenik je odgovorio da je zaboravio rješavati zadatke.



Rezultati desetog zadatka *Poveži prikazane osjećaje s vrstom linije. Osjećaje možete povezati s jednom ili više linija po vlastitom osjećaju.* prikazuju sljedeće:

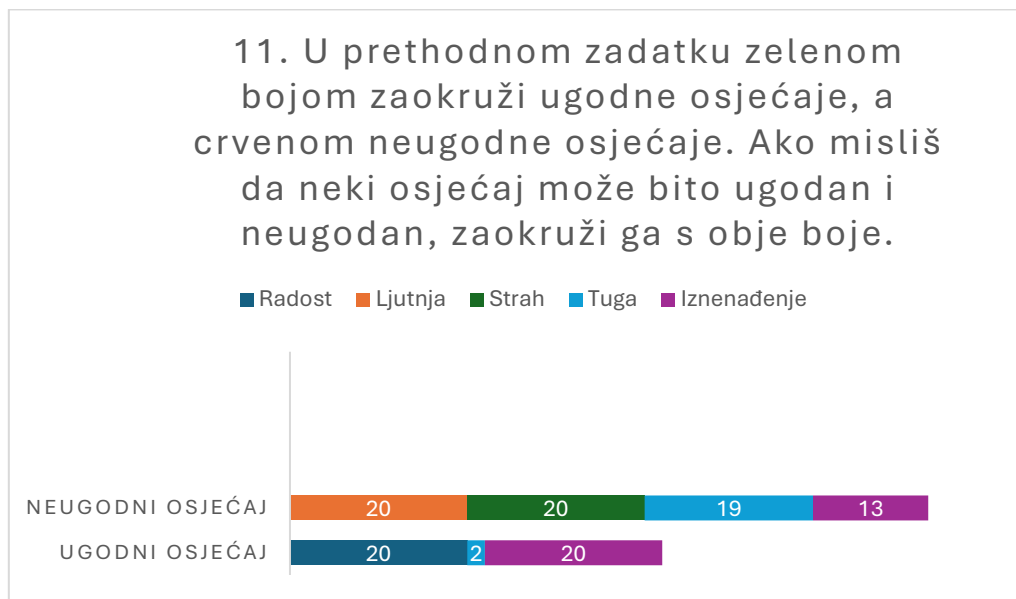
Osjećaj *iznenađenja* najveći broj učenika, njih 8, povezuje sa isprekidanom linijom, a 6 učenika taj osjećaj povezalo je s izlomljenom linijom. Jednak broj učenika iznenađenje povezuje sa zakrivljenom i debelom linijom, a radi se o njima troje za svaku liniju. Samo jedna osoba povezala je taj osjećaj s ravnom linijom.

Kod osjećaja *tuge* vidimo da ju je najviše učenika (8) povezalo sa ravnom linijom, a nakon toga po broju učenika slijedi debela linija (6) i zakrivljena (5). Samo jedan učenik tugu je povezao s isprekidanom linijom, a s izlomljenom linijom nitko od učenika nije povezao osjećaj tuge.

Strah 8 učenika povezuje s isprekidanom linijom i to je ujedno i najčešće odabiran odgovor. Zakrivljenu i debelu liniju bira jednak broj učenika, odnosno njih 4. Jedan učenik strah povezuje s ravnom linijom.

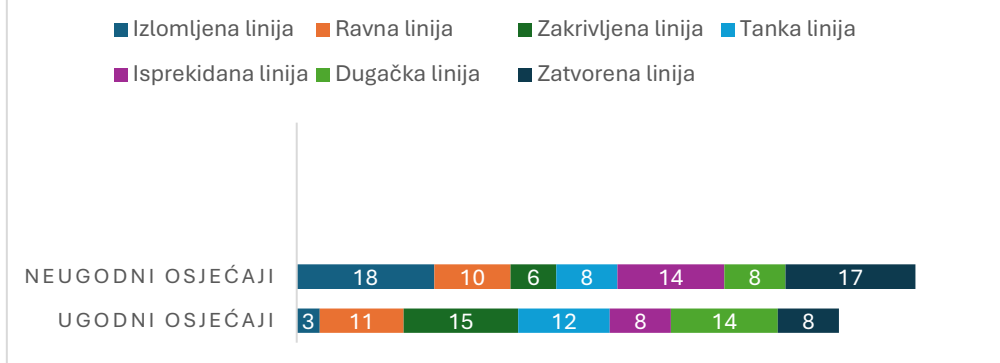
Ljutnju čak 10 učenika povezuje s izlomljenom linijom, a njih 5 taj osjećaj veže uz debelu liniju. Troje učenika bira ravnu liniju, a najmanji broj učenika *ljutnju* povezuje sa zakrivljenom (2) i isprekidanom linijom (1).

Kad je riječ od osjećaju *radosti*, 8 učenika odabire zakrivljenu liniju kao odgovor, a 7 njih bira ravnu liniju. Isprekidanu liniju s *radosti* povezuje 4 učenika, a samo 2 učenika ovaj osjećaj veže uz izlomljenu liniju. *Radost* nitko nije povezao s izlomljenom linijom.



U jedanaestom zadatku vidimo da su svi učenici u razredu (20) osjećaj *radosti* i *iznenadenja* uvrstili u ugodne osjećaje. Samo dvoje učenika je *tugu* svrstalo pod ugodne osjećaje. Također, svi učenici, njih 20, osjećaje *ljutnje* i *straha*, povezali su s neugodnim osjećajima. Devetnaest učenika je *tugu* također povezalo s neugodnim osjećajem, a njih 13 je ovdje svrstalo i *iznenadenje*.

12. Ugodne i neugodne osjećaje poveži s ponuđenim vrstama linija po vlastitom mišljenju. Neke linije možete povezati s ugodnim i neugodnim osjećajima.



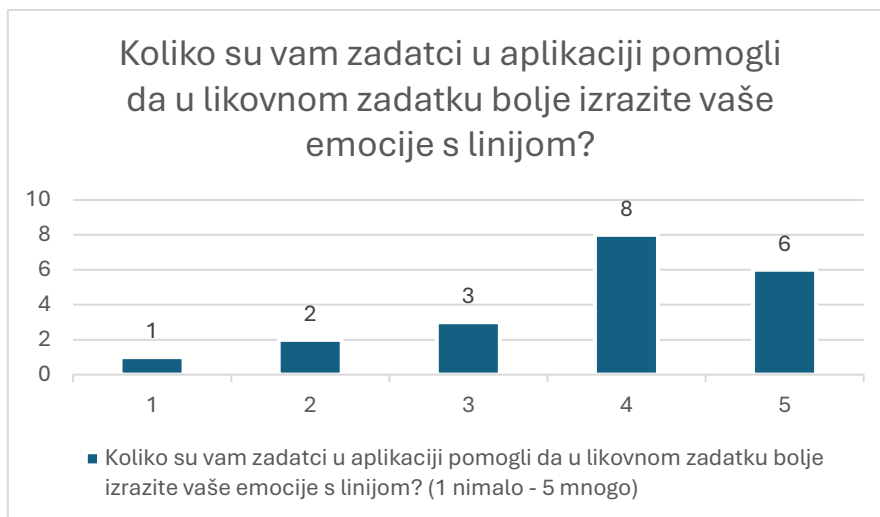
U dvanaestom zadatku učenici su ugodne i neugodne osjećaje trebali povezati s ponuđenim vrstama linija po vlastitom mišljenju, a neke linije mogli su povezati s ugodnim i neugodnim osjećajima. Ovo su rezultati dvanaestog zadatka:

S neugodnim osjećajima učenici su najviše povezivali izlomljenu (18), zatvorenu (17) i isprekidanu liniju (14). Sljedeći izbor bio im je ravna linija koju bira 10 učenika, a podjednak broj učenika bira tanku (8) i dugačku liniju (8). Zakrivljenu liniju najmanji broj učenika, njih 6, povezuje s neugodnim osjećajima.

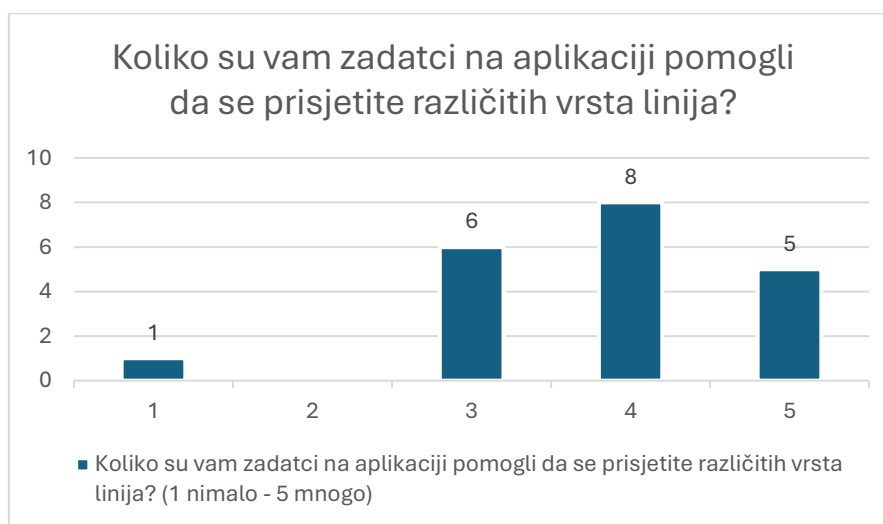
Ugodne osjećaje učenici najčešće povezuje sa zakrivljenom (15), dugačkom (14) i tankom linijom (12). Nakon toga po broju slijedi ravna linija kao izbor koju bira 11 učenika. Isprekidana (8) i zatvorena (8) linija podjednako puta su birane, a izlomljena liniju samo troje učenika povezuje s ugodnim osjećajima.

3.6.2. Analiza radnih listića

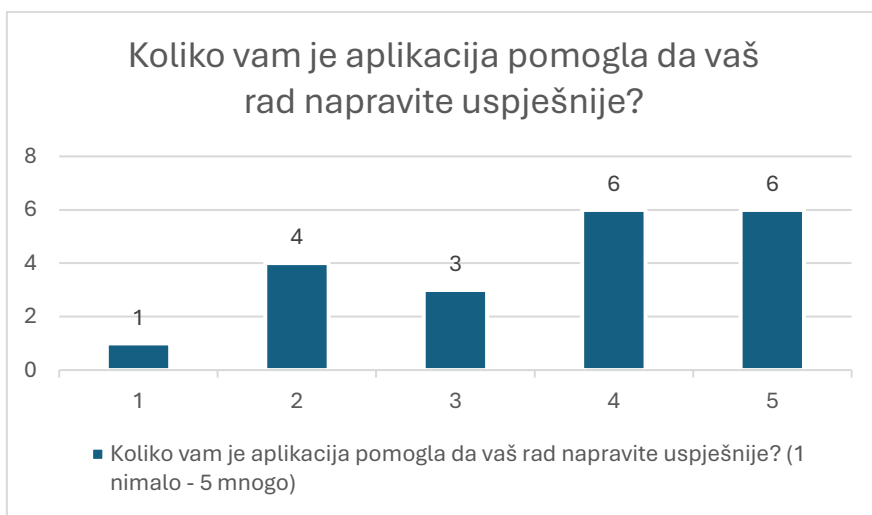
Tijekom prvog dijela istraživanja krajem nastavnog sata, učenici su dobili radne listiće, odnosno analizu s tri pitanja vezana uz aplikaciju i sam nastavni sat.



U prvom pitanju vidimo da su zadaci u aplikaciji većini učenika mnogo pomogli da u likovnom zadatku bolje izraze njihove emocije s linijom, a malom broju učenika zadatci u aplikaciji nisu pomogli u tome.



Samo jednom učeniku zadatci u aplikaciji nisu pomogli da se prisjete različitih vrsta linija, dok ostatku učenika su djelomice ili mnogo pomogli u prisjećanju.

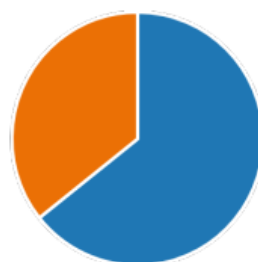


U trećem pitanju dvanaest učenika izjasnilo se da im je aplikacija pomogla da njihov rad naprave uspješnije, a manjem broju učenika aplikacija nije pomogla u boljoj izvedbi njihovih radova.

3.6.3. Analiza online ankete (drugi dio istraživanja)

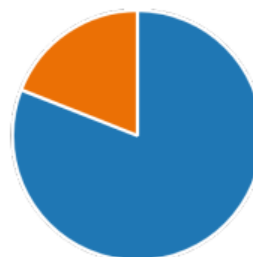
Tijekom drugog dijela istraživanja, učenici osnovne škole u Križevcima dobili su zadatak ispuniti online anketu nakon rješavanja zadatka s aplikacije *LinijApp*. Anketa se sastoji od pitanja jednakim onima na radnim listićima no prisutne su minimalne izmjene te je sadržaj prilagođen online rješavanju. Jedan udio učenika samo je riješilo anketu, dok je drugi dio učenika nakon ankete dobilo likovni zadatak te je održan nastavni sat. Ovu anketu sveukupno je ispunilo 42 učenika.

1. Jesi li odradio/la svaki zadatak?



Na pitanje *Jesi li odradio/la svaki zadatak?* 27 učenika odgovorilo je *Da*, dok je njih 15 odgovorilo *Ne*.

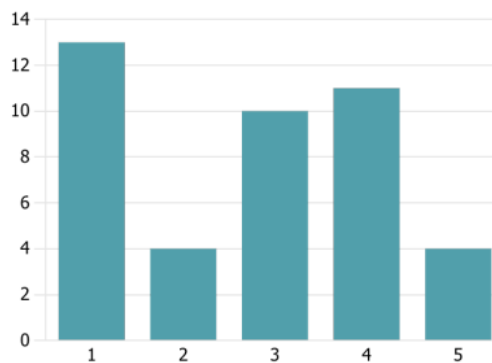
2. Jesi li se mogao/la koncentrirati tijekom izvođenja zadataka?



Kod drugog pitanja *Jesi li se mogao/la koncentrirati tijekom izvođenja zadataka?* 34 učenika moglo se koncentrirati tijekom rješavanja zadataka, a s druge strane njih 8 nije se moglo koncentrirati.

3. Koliko ti se promijenilo raspoloženje nakon rješavanja zadataka?

2.74
Average Rating



U trećem pitanju možemo zaključiti da se većini učenika raspoloženje nije uopće promijenilo tijekom rješavanja zadataka, a vrlo malom broju učenika se raspoloženje jako promijenilo. Ostalim učenicima raspoloženje se donekle promijenilo.

4. Je li ti se raspoloženje promijenilo na bolje?



U anketi u pitanju *Je li ti se raspoloženje promijenilo na bolje?* saznajemo da se raspoloženje tijekom rješavanja zadataka u aplikaciji kod 20 učenika promijenilo na bolje, dok se kod 22 učenika nije promijenilo.

5. Jesi li taj osjećaj zadržao/la tijekom dana?



Jedanaest učenika je zadržalo taj osjećaj tijekom dana, a njih 31 nije zadržalo taj osjećaj.

6. Je li ti se nakon testiranja aplikacije javio neki novi osjećaj (ili više njih)?



Na pitanje *Je li ti se nakon testiranja aplikacije javio neki novi osjećaj (ili više njih)?* 8 učenika odgovorilo je *Da*, a 34 njih odgovorilo je *Ne*.

7. Ako je odgovor da, koji ti se osjećaj javio (ili više njih)?

21
Responses

Latest Responses

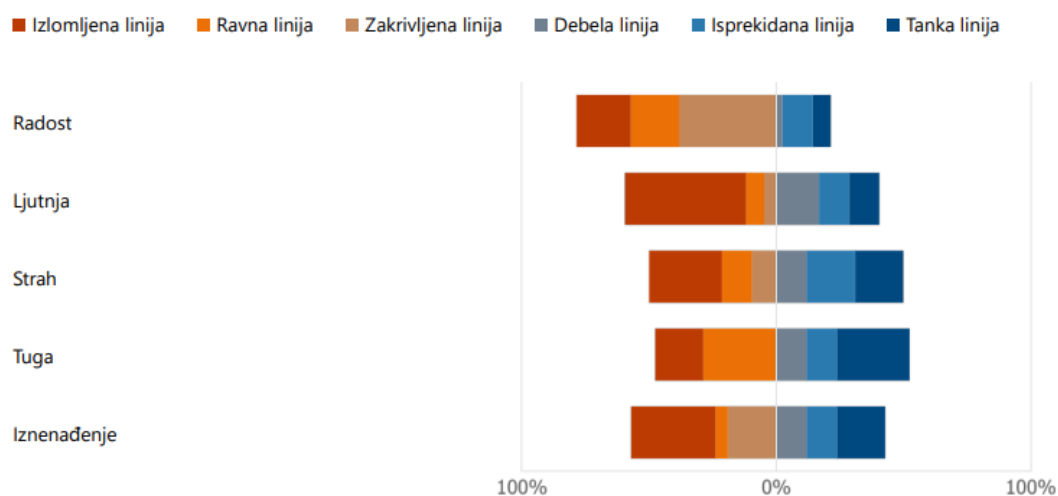
Na sedmi zadatak *Koji osjećaj se javio (ili više njih)?* jedna učenica odgovorila je *veselje i ludost*, jedan učenik odgovorio je *pamet* troje učenika odgovorilo je *ljutnja*, dvoje učenika napisalo je *sreća*, jedan učenik napisao je *lijep osjećaj*, također jedan učenik napisao je *uzbuđenost i sreća*, a jedna učenica navela je *ljubav i sreća*. Ostalim učenicima nije se javio niti jedan osjećaj.

8. Je li bi ponovno htio/la testirati sličnu aplikaciju?



U osmom pitanju 19 učenika odgovara da bi htjeli ponovno testirati sličnu aplikaciju, a njih 23 ne bi.

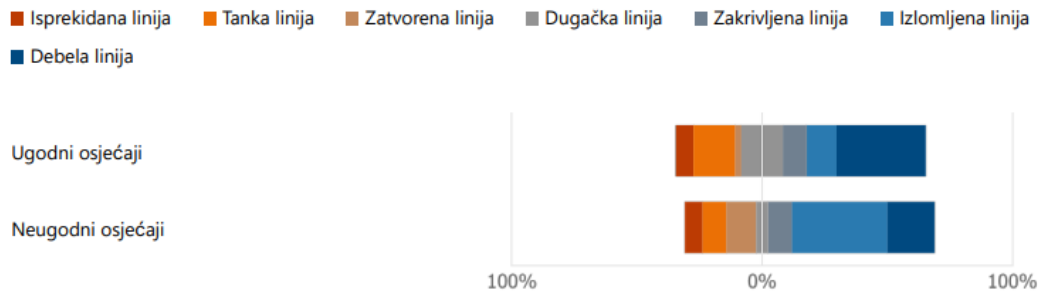
9. Poveži prikazane osjećaje s vrstom linije. Osjećaje možete povezati s jednom ili više linija po vlastitom osjećaju.



U devetom zadatku učenici su trebali po vlastitom mišljenju i osjećaju povezati navedene osjećaje s vrstom linije. *Radost* su učenici najviše povezivali sa zakrivljenom linijom, a najrjeđi odgovor bio je debela, tanka i isprekidana linija. Odgovori za izlomljenu i ravnu liniju otprilike su podjednaki. Kod *ljutnje* najčešći izbor bila je izlomljena linija, dok su ravna i zakrivljena linija jako rijetko birani odgovori. Debela, tanka i isprekidana linija sličnih su postotaka. Osjećaj *straha* učenici su najviše povezivali s izlomljenom, isprekidanom i tankom linijom. Učenici ravnu, zakrivljenu i debelu liniju slabije su povezivali sa strahom. Kod *tuge* vidimo da

je ravna linija zajedno s tankom linijom najčešći izbor, a kod *iznenađenja* dominira izlomljena linija kao odabir. Učenici su ostatak linija rjeđe povezivali s iznenađenjem.

10. Koje linije bi povezao/la s ugodnim osjećajima, a koje linije bi povezao/la s neugodnim osjećajima? Ugodne i neugodne osjećaje poveži s ponuđenim vrstama linija po vlastitom mišljenju. Neke linije možete povezati s ugodnim i neugodnim osjećajima.



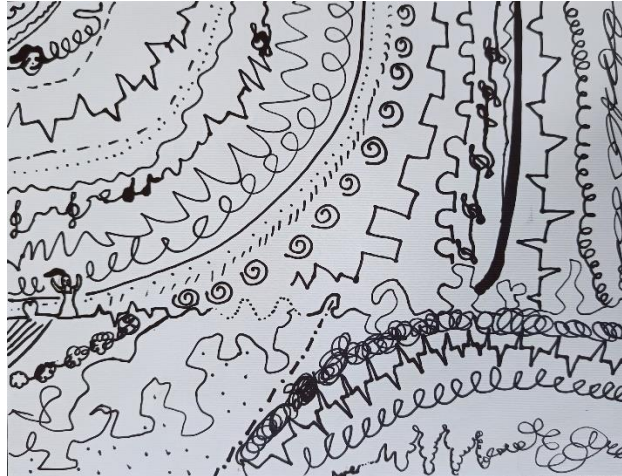
Deseti zadatak od učenika je tražio da ponuđene linije povežu s ugodnim ili neugodnim osjećajima. Kod *ugodnih osjećaja* debela linija je najdominantnija, a nakon nje slijede tanka i dugačka. Najmanji postotak birane linije jest zatvorena kao i zakrivljena te izlomljena linija. S druge strane izlomljena linija je najčešći odgovor kod *neugodnih osjećaja*, a drugi birani odgovor je debela linija. Dugačku liniju učenici su najmanje povezivali s neugodnim osjećajima, a ostatak linija slabije je ali podjednako birano.

3.6.4. Analiza likovnih radova učenika

Prvi dio istraživanja

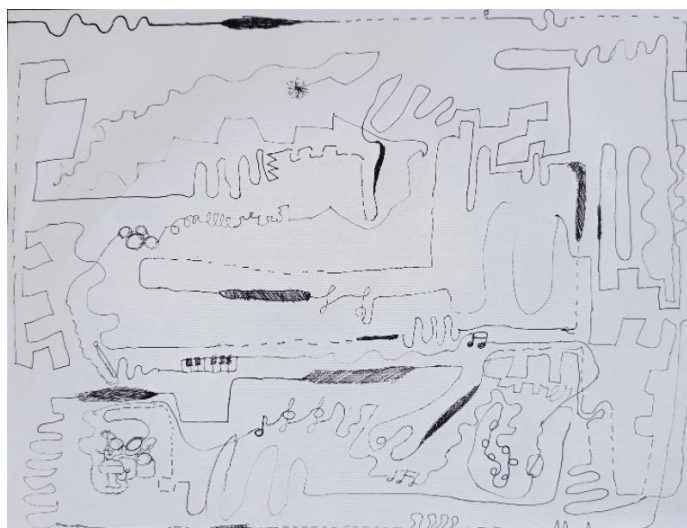
U prvom dijelu istraživanja učenicima je bio zadatak odabrati najdraži hobi ili zanimaciju te ih linijskim crtežom vizualizirati na način da odaberu neki motiv, događaj ili predmet koji vežu uz taj hobi/ zanimaciju. Trebali su koristiti različite vrste linija po toku i karakteru, a svaka linija trebala je prikazati neki osjećaj koji vežu uz njihov hobi ili zanimaciju. Za izradu radova koristili su crne markere i flomastere različitih debljina, a format je trebao biti u potpunosti ispunjen.

Tijekom izrade vidljivi su različiti načini pristupanja radu učenika. Nekolicina učenika koristilo je šablonske prikaze određenih motiva i predmeta ali bilo je i učenika koji su svoje vizualizacije apstrahirali pretežito fokusirajući se na osjećaje koje vežu za njihov hobi. Bilo je učenika koji su imali poteškoće započeti s radom ali su kroz razgovor i savjetovanje došlo do interesantnih rješenja.



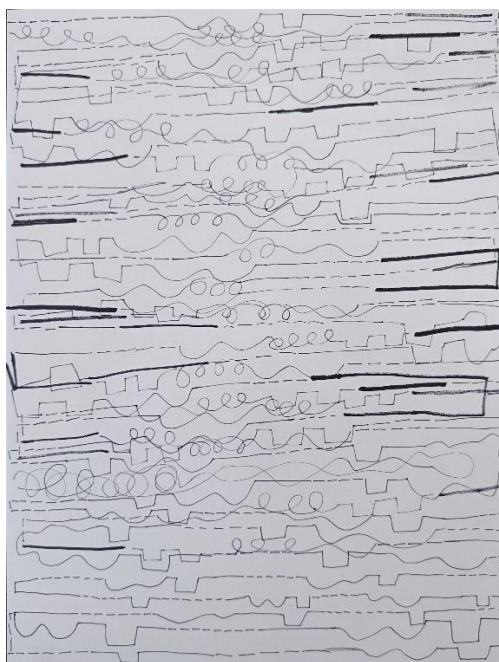
Slika 3

Učenica čiji rad je ovdje prikazan odlučila je vizualizirati hobi bavljenja plesom. U radu je primjenjivala mnoštvo različitih linija po toku i karakteru gdje je zakrivljena linija prevladavajuća. Osim zakrivljene linije, prisutne su izlomljene, isprekidane, tanke, debele... Linije je povezala osjećajima poput veselja, energičnosti i ispunjenošću. Na pojedinim mjestima koristila je motiv violinskog ključa te je to jedina figuracija u njenom crtežu zajedno s malim motivom djevojčice dignutih ruku na lijevoj strani. Njena ljubav prema glazbi dočarana je ritmičkom izmjenom različitih linija koje gradira iz lijevog kuta prema sredini.



Slika 4

Rad ovog učenika prikazuje glazbu kao zanimaciju s obzirom da učenik ide u glazbenu školu. Različite vrste linija spaja u jednu kontinuiranu kompoziciju u koju implementira motive nota i klavijature. Crtežom dominira tanka linija čiji se tok isprepliće i na neki mjestima obustavlja korištenjem debljih linija. Stvoren je ritam ravnih, zakrivljenih, isprekidanih i izlomljenih linija koje se nastavljaju jedna na drugu. U njegovom radu pojavljuju se i gusti rasteri kratkih ravnih linija. Linijama je prikazao osjećaj sreće, zadovoljstva i ljubavi prema glazbi.



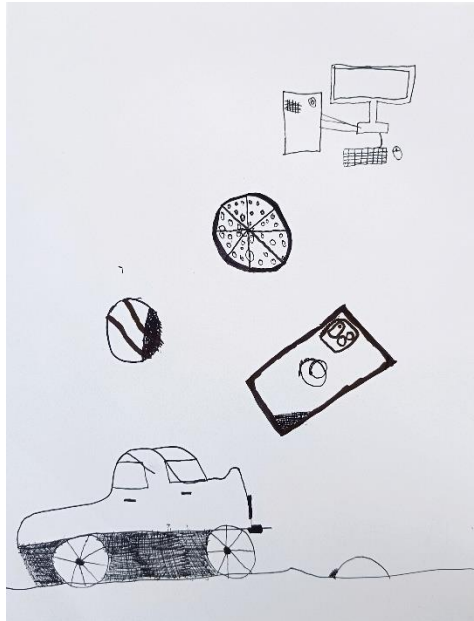
Slika 5

Treći crtež je u cijelosti apstraktan i nema naznaka figuracije te se na prvi pogled ne može zaključiti o kojem hobiju ili zanimaciji je riječ. Ovo je rad učenice s posebnim potrebama te je na početku imala poteškoće tijekom izrade. Odabrala je video igre kao hobi koji će prikazati, ali nije znala na koji način pristupiti vizualizaciji. Razgovorom o njenim osjećajima koji se javljaju tijekom igranja video igara došla je do ovakvog rješenja gdje je linije nizala jedne ispod drugih. Isprekidane, zakrivljene i izlomljene crtala je tankim flomasterima, dok je ravne linije koje iskaču iz formata crtala debelim markerima. Na pitanje zašto se odlučila na ovakav način prikaza hobija došli smo do zaključka da je takvim ritmičkim nizanjem linija htjela postići tijekom igranja igrica. Zakrivljena linija prikazivala je vrtlog emocija koji izazivaju određene igre, izlomljene linije prikazuju osjećaj gubitka u igrici, debela pak označuje ponovnu želju za igranjem igrica itd.



Slika 6

Kod ovog učenika možemo zaključiti da nije u potpunosti ispunio format kao što je to likovni zadatak tražio, no za razliku od većine njegovih kolega koji su odabrali isti hobi nogometa, ovaj učenik se, prema uputama, pokušao odmaknuti od šablonskog prikaza nogometne lopte. U radu je prikazao jedanaest lopti, a svaka je različita na svoj način. Postavljanjem motiva lopte na ovakav način ali i korištenjem raznih linija po toku i karakteru postigao je dinamiku bavljenja sportom. Također, po ovome možemo vidjeti da učenik uz nogomet veže mnogo emocija. Neki od osjećaja koji se javljaju su zabava, uzbuđenje i sreća ali javlja se i razočaranje zbog gubljenja u nogometu. S druge strane rad je nedovršen s obzirom na činjenicu da je učenik na kraju sata nepromišljeno počeo ispunjavati praznine u formatu u lijevom i desnom donjem kutu.



Slika 7

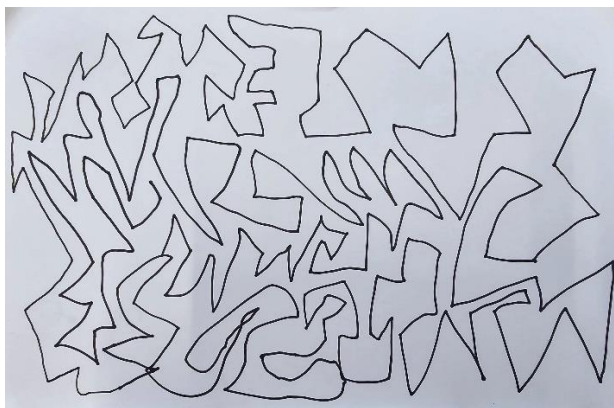
Peti primjer prikazuje rad učenika koji je tijekom cijelog nastavnog sata pružao otpor ne pokazujući ikakvu zainteresiranost za rad. Učenik se nije mogao odlučiti koji bi hobi ili zanimaciju mogao vizualizirati pa prikazuje više njih iako je zadatak bio odabrati samo jedan. Bez obzira na konzultiranje sa studenticom učenik odbija pratiti smjernice te potpuno šablonski prikazuje motive lopte, računala i auta. Odabir linija vrlo je nepromišljen i oskudan.

Drugi dio istraživanja

U drugom dijelu istraživanja u Križevcima učenicima je bio zadatak zamisliti da su neki pozitivan ili negativan osjećaj. Nakon toga, ovisno o tome koji osjećaj su odabrali, trebali su ga prikazati linijama po toku i karakteru. Linijama su trebali dočarati kakav dojam na njih ostavlja taj osjećaj, kako bi se te linije kretale, na koji način i zašto te koje linije bi najbolje definirale taj osjećaj.



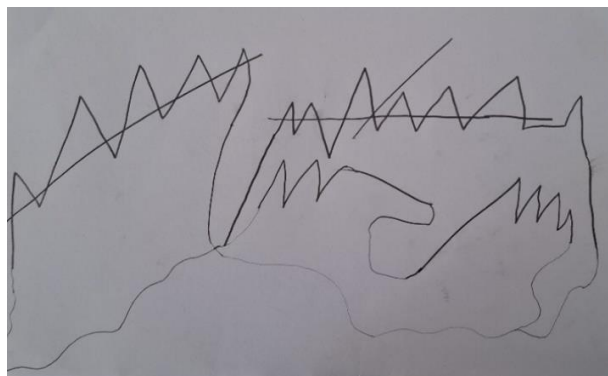
Slika 8



Slika 9



Slika 10



Slika 11

Kod učenika u Križevcima vidimo da su radovima pristupali na različite načine. U prvom i četvrtom primjeru vidimo da su radovi kompleksniji i da se javlja mnogo različitih linija, a drugi i četvrti rad mnogo su jednostavniji. Prvi rad obuhvaća zatvorene, otvorene, isprekidane, izlomljene, zakrivljene, ravne, kratke i duge linije. Odabirom ovih linija nastala je kaotična ali ritmična kompozicija. Učenik koji je radio na drugom radu odabrao je jednu kontinuiranu izlomljenu liniju koja se kreće preko cijelog formata. U četvrtom primjeru, učenica odabire kombinaciju tankih i debelih linija, a javljaju se i zatvorene, isprekidane, ravne i izlomljene linije. Iako su elementi pažljivo raspoređeni u kompoziciji, učenica je uspjela postići i dinamičnost. Posljednji, četvrti primjer vrlo je slabo razrađen. Učenik odabire prikazati izlomljene, ravne i zakrivljene linije, ali zbog loše promišljenosti, format je gotovo prazan.

3.7. Rasprava

Tijekom prvog dijela istraživanja bila je jasna zainteresiranost učenika za nastavni sadržaj s obzirom da su zadatcima u anketi i samom likovnom radu znatiželjno i otvoreno pristupili. Njihov entuzijazam bio je očit i tijekom rasprave o aplikaciji *LinijApp* i njenim zadatcima gdje je većina učenika bila zadovoljna načinom na koji je osmišljena, a posebno im se svidio crtani film *La linea* koji su imali priliku vidjeti tijekom testiranja aplikacije.

Rezultati anketa u prvom i drugom dijelu istraživanja pokazala su da je većina učenika riješilo sve zadatke u aplikaciji što pokazuje da su zadatci bili dobro oblikovani i prilagođeni njihovim interesima i dobi. Učenici su se tijekom rješavanja zadataka u aplikaciji mogli koncentrirati, a njihova koncentracija bila je dobra i tijekom nastavnog sata te za vrijeme izvođenja likovnog zadatka što je vidljivo u kvalitetno izvođenim likovnim radovima i uključenosti u nastavnom satu.

Njihovo raspoloženje nakon rješavanja zadataka u aplikaciji variralo je pa se određenom broju učenika ono u potpunosti promijenilo, nekima je ostalo neutralno, a ostalima se raspoloženje nimalo nije promijenilo. Čak i tijekom nastave promjena raspoloženja bila je vidljiva prema reakcijama učenika na aplikaciju. Zanimljivo je da se većini učenika iz prvog dijela istraživanja raspoloženje promijenilo na bolje, a rezultati iz online ankete pokazuju praktički podjednake rezultate, odnosno da se skoro polovici učenika promijenilo na bolje, dok se drugoj polovici učenika raspoloženje nije promijenilo na bolje.

Većini učenika u prvom i drugom dijelu istraživanja taj osjećaj nije se zadržao tijekom dana i većem broju učenika se nije javio neki novi osjećaj. Onim učenicima kojima se javio neki novi osjećaj odgovor je najčešće bio radost, sreća i veselje, ali na online anketi troje učenika odgovorilo je da im se javio osjećaj ljutnje. Ovime se može zaključiti da su se uglavnom javljali pozitivni osjećaji nakon testiranja aplikacije. U online anketi većina učenika izjasnila se da ne žele ponovno testirati sličnu aplikaciju, dok učenici koji su anketu rješavali na radnim listićima više od pola učenika u razredu želi testirati sličnu aplikaciju.

Kada se uspoređi povezivanje osjećaja s linijama u prvom i drugom dijelu istraživanja vidljivo je da su učenici iznenađenje većinom povezivali s izlomljenom linijom. Tugu učenici povezuju s ravnom linijom, a strah s isprekidanom. Izlomljena linija najčešće je birana kod povezivanja s osjećajem ljutnje, a zakrivljenu liniju učenici su povezivali s radosti. Usporedimo li

povezivanje vrsta linija s ugodnim i neugodnim osjećajima može se zaključiti da u ugodne osjećaje učenici svrstavaju tanku i dugačku liniju, a neugodne osjećaje povezuju s izlomljenom. Prema ovim rezultatima možemo zaključiti da učenici o osjećajima razmišljaju na sličan način, a ovi zadatci služili su im kao uvod u likovni zadatak te ih je potaklo na apstraktno razmišljanje važno za poticanje bolje koncentracije.

Među ispitanim učenicima većina učenika često se javljala i bili su aktivni na satu, no bila je i nekolicina učenika koji su pasivno pratili sadržaj nastavnog sata. Učenicima koji nisu pokazivali zainteresiranost bio je potreban individualan pristup i poticanje na rad. U likovnim radovima tih učenika vidljiv je manjak dubljeg odnosa prema radu i temi.

Odabir linija i raspored istih u zadani format varira ovisno o prikazanim osjećajima i odabiru hobija/zanimacija te o originalnosti i samostalnosti učenika. Učenici su koristili pozitivne i negativne osjećaje kako bi prikazali motive aktivnosti kojima se rado bave iako te aktivnosti načelno povezuju s pozitivnim aspektima. Vidljiva je sličnost povezivanja pojedinih linija s određenim osjećajima, gdje se primjerice radost često prikazivala zakrivljenim linijama, a razočaranje (npr. gubljenje u nekom sportu ili video igrici) izlomljenim linijama.

Tijekom realizacije radova moglo se primijetiti da učenici koji se bave hobijima poput crtanja, čitanja, plesa i glazbe, radu pristupaju s posebnom pažnjom i zainteresiranošću. Razgovor s tim učenicima lagodno je tekao i učenici su o svome radu raspravljali vrlo elokventno s detaljnim opisima linija i osjećajima. Na radovima tih učenika posebno je vidljiva promišljenost smisleno postavljenog rasporeda elemenata linija na formatu. Njihova koncentracija bila je zadržana od samog početka nastavnog sata sve do diskusije i analize radova. Na temelju zapaženog, čak bi se moglo reći da su pojedini učenici uspjeli doživjeti stanje zanesenosti (flowa) s time da se ovo većinski odnosi na učenike koji se inače bave umjetničkim hobijima.

Koncentracija učenika koji su se bavili sportovima poput nogometa i rukometa ili video igricama koncentracija je bila slabija. Iako zainteresirani za njihove hobije, rješavanje zadataka u aplikaciji, ispunjavanje radnih listića te izvođenje likovnih radova teže su podnijeli, a pad koncentracije bio je vidljiv u svakom od tih dijelova nastavnog sata ali u različitim omjerima. Koncentracija tijekom rješavanja radnih listića bila je najslabija, no dok su izvodili likovni zadatak koncentracija svih učenika bila je najveća.

Rješavanje zadataka u aplikaciji pokazalo se korisnim alatom u pospešivanju njihove koncentracije na nastavi jer su se već tada upoznali s temom linija po toku i karakteru. Prilikom rješavanja pitanja s analize moglo se zaključiti da su zadatci u aplikaciji u globalu pomogli

učenicima da se prisjete različitih vrsta linija, da lakše izraze emocije pomoću linija i da njihov likovni rad naprave uspješnije.

4. ZAKLJUČAK

Svi pomoćni segmenti (aplikacija *LinijApp*, radni listići, ankete, analize, likovni radovi učenika, diskusija i analiza radova) pokazali su se uspješnim koracima ovog diplomskog istraživanja. Uspostavilo se da je važno nastavni sadržaj prilagoditi učeničkoj dobi i njihovim interesima, a ovo je bilo korisno implementirati i u samo istraživanje.

Ispitivanje u kojem učenici imaju priliku koristiti vlastite pametne telefone u korisne svrhe pokazalo se isplativim s obzirom da djeca današnjice prilično ovise o sveopćoj digitalizaciji. Dakle, korištenje digitalnog sadržaja, u ovom slučaju svakodnevno korištenje aplikacije znatno je utjecalo na koncentraciju. Naravno, koncentracija ovisi o tome koji digitalni sadržaj djeca konzumiraju i što se time želi postići. Ovdje se pokazalo da je aplikacija *LinijApp* imala pozitivan ishod na koncentraciju učenika što se očitovalo na aktivno sudjelovanje učenika i njihove uspješne likovne radove.

Učenici su tijekom istraživanja intenzivno razmišljali o vlastitim (pozitivnim i negativnim) osjećajima i kakav utjecaj oni imaju u njihovim životima. Osjećaje su povezivali s hobijima i zanimanjima te su pomoću linija po toku i karakteru vizualizirali iste. Ovakav odabir sadržaja i tematike kojima su učenici svakodnevno obuzeti igrao je važnu ulogu u poboljšanju njihove koncentracije. Većina učenika s lakoćom je odrađivala zadane zadatke upravo zbog ovog razloga, a pristup likovnom radu bio je kvalitetan. Stoga možemo zaključiti da bavljenje likovnim izražavanjem poboljšava koncentraciju, osoba (učenik) tijekom ekspresije mora imati neki cilj te je se treba motivirati i poticati u radu.

5. LITERATURA

1. Dobrila Belamarić, *Dijete i oblik*, likovni jezik predškolske djece, Školska knjiga, Zagreb, 1987.
2. Michael Chabot, Daniel Chabot, *Emotional Pedagogy*, To feel in order to learn, Incorporating Emotional Intelligence in your teaching strategies, Trafford publishing (UK), 2004.
3. Mihály Csíkszentmihályi, *Flow, The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, Publishers, 1990.
4. Eric Jensen, *Super-nastava*, Nastavne strategije za kvalitetnu školu i uspješno učenje, EDUCA, Zagreb, 2003.
5. Daniel Goleman, *Emocionalna inteligencija*, Zagreb, Mozaik knjiga, 1997.
6. Robert J. Marzano, Debra J. Pickering, Jane E. Pollock, *Classroom Instruction That Works*, research based strategies for increasing student achievement, Association for Supervision and Curriculum Development, 2001.
7. Ministarstvo znanosti i obrazovanja, *Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije*, 2019.
8. Ministarstvo znanosti i obrazovanja, *Kurikulum međupredmetne teme Osobni i socijalni razvoj za osnovne i srednje škole*, 2019.
9. Majda Rijavec, Dubravka Miljković, *Pozitivna psihologija: psihologija čije je vrijeme (ponovno) došlo*, Društvena istraživanja, 2006.
10. Peter Salovey, John D. Mayer, *Emotional intelligence*, Baywood Publishing Co., 1990.
11. Snježana Šarančić, *Dobrobiti likovnog stvaralaštva*, Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju, Vol. 154 No. 1-2, 2014., 2013.
12. Hrvatska enciklopedija, *čuvstvo*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013.- 2024., <https://www.enciklopedija.hr/clanak/cuvstvo>
13. Hrvatski jezični portal, *koncentracija*, https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search_by_id&id=elpmWBk%3D
14. Hrvatska enciklopedija, *kreativnost*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013.- 2024. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/kreativnost>

6. PRILOZI

1. Anketa

Ime i prezime: _____ Razred: _____ Datum: _____

Anketa

Odgovori na sljedeća pitanja.

1. Jesi li odradio/la svaki zadatak? **DA NE**
2. Jesi li se mogao/la koncentrirati tijekom izvođenja zadataka? **DA NE**
3. Koliko ti se promijenilo raspoloženje nakon rješavanja zadataka?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

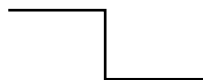
4. Je li ti se raspoloženje promijenilo na bolje? **DA NE**
5. Jesi li taj osjećaj zadržao/la i tijekom dana? **DA NE**
6. Je li ti se nakon testiranja aplikacije javio neki novi osjećaj (ili više njih)? **DA NE**
7. Ako je odgovor da, koji ti se osjećaj javio (ili više njih)?

-
8. Je li bi ponovno htio/la testirati sličnu aplikaciju? **DA NE**
 9. Zašto?

-
10. **Poveži** prikazane osjećaje s vrstom linije. Osjećaje možete povezati **s jednom ili više linija** po vlastitom osjećaju.

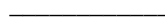
Radost

Izlomljena linija



Ljutnja

Ravna linija



Strah

Zakrivljena linija



Tuga

Debela linija



Iznenadjenje

Isprekidana linija



11. Razmislite malo o ugodnim i neugodnim osjećajima.

U prethodnom zadatku **zelenom bojom zaokruži** ugodne osjećaje, a **crvenom** neugodne osjećaje. Ako misliš da neki osjećaj može biti i ugodan i neugodan, zaokruži ga s obje boje.

12. Koje linije bi povezo/la s ugodnim osjećajima, a koje linije bi povezo/la s neugodnim osjećajima?

Ugodne i Neugodne osjećaje poveži s ponuđenim vrstama linija po vlastitom mišljenju. Neke linije možete povezati s ugodnim i neugodnim osjećajima.

Ugodni osjećaji

Isprekidana linija

Tanka linija

Zakrivljena linija

Izlomljena linija

Ravna linija

Zatvorena linija

Dugačka linija

Neugodni osjećaji

2. Analiza

Ime i prezime: _____ Razred: _____ Datum: _____

Analiza

- Koliko su vam zadatci u aplikaciji pomogli da u likovnom zadatku bolje izrazite vaše emocije s linijom?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- Koliko su vam zadatci na aplikaciji pomogli da se prisjetite različitih vrsta linija?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- Koliko vam je aplikacija pomogla da vaš rad napravite uspješnije?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3. Priprema nastavnog dvosata

Ime i prezime studentice: Paula Palikuča

Škola: Žuti brijeg, Zagreb

Razredni odjel: 6. razred

Školska godina: 2023./2024.

Dan izvedbe: 14. svibnja 2024.

Priprema za nastavni sat:

Vizualizacija hobija ili zanimacija različitim vrstama linija

Iz nastavne teme: Osobno i društveno

Tip sata: obrada novog nastavnog sadržaja

I. CILJ I ISHODI UČENJA U NASTAVNOJ JEDINICI

(znanja, vještine i stavovi)

Odgojno-obrazovni cilj nastavnog sata:

Upoznati učenike s važnošću timskog rada te kako različitim vrstama linija prikazati osjećaje.

ISHODI UČENJA (postignuća učenika/kompetencije/znanje, vještine vrijednosti i stavovi)

Učenik će moći:

Opisati linije različite po toku i karakteru.

Objasniti važnost hobija/zanimacije za vlastiti razvitak.

Oblikovati rad pomoću različitih vrsta linija.

Povezati vrste linija s vlastitim osjećajima.

II. DIDAKTIČKO-METODIČKI PODACI O NASTAVNOJ JEDINICI

Etape nastavnog sata:	<ol style="list-style-type: none">1. Šire istraživanje 15 min.2. Fokusirano istraživanje 5 min.3. Ponavljanje 2 min.4. Realizacija ideje, npr. praktični rad učenika/ individualno i poticaj/učitelj 50 min.5. Analiza i vrednovanje ostvarenih likovnih radova 15 min.
Likovno područje:	Oblikovanje 2D
Nastavna tema:	Osobno i društveno
Međupredmetna tema:	Osobni i socijalni razvoj <ul style="list-style-type: none">• osr A.2.1. Razvija sliku o sebi• osr A.2.2. Upravlja emocijama i ponašanjem• osr B.2.1. Opisuje i uvažava potrebe i osjećaje drugih• osr B.2.2. Razvija komunikacijske kompetencije• osr B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.
Ključni pojmovi:	Vrste linija, linije različite po toku i karakteru

Likovni elementi:	Linije
Elementi gradnje likovne sintakse:	Jedinstvo
Likovni motiv:	Vizualizacija hobija/ zanimacije
Likovni problem:	Različitim vrstama linija oblikovati jedinstvenu cjelinu
Likovno tehnička sredstva:	Crni markeri ili flomasteri različitih debljina, A3 bijeli papir
Likovno-umjetnička djela vezana uz nastavnu jedinicu:	<i>La Linea</i> , Osvaldo Cavandoli
Oblici rada:	sociološki oblik rada: individualni rad, rad u grupi psihološki oblik rada: po zamišljanju
<i>Metode poučavanja i načini na koje učenici uče:</i>	Metode: planirana igra, rasprava/diskusija, upotreba ikt-a Strategije: kooperativno učenje, rezimiranje i bilježenje
Mediji (nastavna sredstva i pomagala):	Računalo, projektor, radni listići
Korelacija:	Priroda OŠ PRI D.5.1. Učenik tumači uočene pojave, procese i međudnose na temelju opažanja prirode i jednostavnih istraživanja.
Literatura:	a) Za učenike (udžbenici, priručnici i drugi izvori znanja): 1. Moje boje 5- udžbenik iz likovne kulture za 5. razred osnovne škole, Miroslav Huzjak, 2019. Školska knjiga
	b) Za nastavnika (stručno-znanstvena, metodička, pedagoška, psihološka): 1. Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije 2. Kurikulum međupredmetne teme Osobni i socijalni razvoj za osnovne i srednje škole

III. RAZRADA NASTAVNOG SATA («SCENARIJ»)

(Detaljna razrada sata – «scenarij» nastavnog procesa. Ovdje se detaljno razrađuje sat onako kako će se izvesti: pritom se *ne* preporučava sadržaj, već naznačuju načini učenja i poučavanja. Treba odrediti ne samo što će raditi nastavnik, već i što će raditi učenici: nastavnik osmišljava, oblikuje, priprema i

ETAPE NASTAVNOG SATA	UČITELJ	UČENIK	OBLICI RADA	METODE RADA	NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA
<p>1. ŠIRE ISTRAŽIVANJE</p> <p>..... min</p> <p>1.1. Priprema</p> <p>Uvod u problematiku, motivacija</p>	<p>Predstavljanje učenicima</p> <p>Dobar dan! Ja sam Paula Palikuča i studentica sam Akademije likovnih umjetnosti te ću vas danas provesti kroz nastavni sat u kojem ćete se baviti vlastitim hobijima i zanimacijama.</p> <p>- priprema nastavna sredstva i pomagala za nastavni sat</p> <p>- dijeli radne listiće</p> <p>- pozdravlja učenike</p> <p>- uvodi učenike u nastavni sat</p> <p>- baca lopticu nekome učeniku</p> <p>Za početak igrat ćemo jednu igru. Postavit ću neko pitanje pa ću nekome od vas baciti lopticu, a vi ćete odgovoriti na postavljeno pitanje.</p> <p>Prisjetite se prethodnih 10 dana. Može li mi netko reći koji vam je bio zadatak kada ste morali koristiti mobitele?</p>	<p>- pozdravljaju studenticu</p> <p>- pripremaju se za nastavni sat</p> <p>- odgovaraju na pitanja</p> <p>- prisjećaju se zadataka</p> <p>- ponavljaju vrste linija</p> <p>Trebali smo testirati jednu aplikaciju.</p>	- individualni rad		<p>- loptica</p> <p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- Ilustrativni primjeri</p> <p>- ploča, računalo, LCD projektor</p>

	<p>Na koji način ste testirali aplikaciju?</p> <p>Što ste trebali raditi u tim zadacima?</p> <p>Koje likovne elemente ili element ste trebali koristiti u tim crtežima?</p> <p>Kako je prikazan lik u crtanom filmu koji ste vidjeli prilikom testiranja aplikacije?</p> <p>Može li mi netko reći kakve vrste linija ste koristili u zadacima?</p> <p>Tako je, postoje različite vrste linija i njih dijelimo po toku i karakteru.</p> <p>Može li netko od vas doći to zapisati na ploču?</p> <p>Na prezentaciji se pojavljuju vrste linija.</p>	<p>Testirali smo je tako što smo svaki dan dobili određeni zadatak koji smo trebali riješiti.</p> <p>Trebali smo crtati zadane motive.</p> <p>Liniju.</p> <p>Prikazan je jednostavno i linijski.</p> <p>Ravne, zakrivljene, debele, tanke, isprekidane, duge, kratke, izlomljene.</p> <p>Učenik piše na ploču: LINIJE RAZLIČITE PO TOKU I PO KARAKTERU.</p>			
--	--	---	--	--	--

<p>1.2 Ponavljanje, usmjeravanje pažnje i motivacija za nast. sadržaj (npr. kreativna igra pomoću koje se otkriva problem na široj razini)</p>	<p>- objašnjava zadatak</p> <p>Odlično. Prisjetili smo se što ste radili, a sada ćete nastaviti s odgovaranjem na pitanja na radnim listićima koje sam vam podijelila. Najprije se potpišite na radne listiće.</p> <p>Pitanja se odnose na aplikaciju i zadatke koje ste rješavali.</p>	<p>- ponavljaju vrste linija</p> <p>- rješavaju radni listić</p> <p>- odgovaraju na pitanja</p>	<p>- individualni rad</p>	<p>- razgovor, performativna komunikacija</p>	<p>- radni listić</p> <p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- Ilustrativni primjeri</p> <p>- ploča, računalo, LCD projektor</p>
<p><u>2. FOKUSIRANO ISTRAŽIVANJE</u></p> <p>2.1.....</p> <p>(povezivanje otkrivenog problema s nastavnim sadržajem, pomoću umjetničkog djela i primjera iz svakodnevnog života)</p>	<p>- pojašnjava zadatak</p> <p>Jeste li svi sada odgovorili na pitanja?</p> <p>Sada ste se na radnim listićima prisjetili što ste radili na aplikaciji i pozabavili s linijama i osjećajima koje vežemo uz njih.</p> <p>Prošli ste kroz osjećaje koji su vam ugodni i koji su vam neugodni.</p>	<p>- zapisuju tražene podatke</p> <p>- rješavaju radni listić</p> <p>- povezuju hobije sa vlastitim osjećajima i mislima</p> <p>- povezuju vrste linija sa određenim hobijima</p> <p>Jesmo.</p>	<p>- individualni rad</p>	<p>- razgovor</p> <p>- rad s ilustrativnim materijalima/vizualnim izvorima</p> <p>- istraživanje</p> <p>- usmeno izlaganje</p> <p>- istraživačka Igra</p>	<p>- radni listić</p> <p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- dodatne fotografije</p> <p>- ilustrativni primjeri</p>

	<p>A sada razmislite o ugodnim osjećajima i uz što ih vežete, uz koje aktivnosti. Imaju li oni možda veze s vašim hobijima ili zanimacijama.</p> <p>Sada papire koje ste dobili možete okrenuti i u donji lijevi kut zapišite koji bi to bili vaši hobiji i zanimacije. Zaokružite jedan najdraži.</p> <p>Na papir se odmah možete i potpisati.</p>				
<p>2.3. Najava zadatka (povezivanje nastavnog sadržaja s odgojnom tematikom šireg problema iz uvodnog dijela nast. sata)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - najavljuje likovni zadatak - objašnjava likovni zadatak <p>Sada papire možete okrenuti na prednju stranu. Razmislite malo o vašem odabranom hobiju kojeg ste prethodno zaokružili.</p> <p>Vaš je zadatak da odaberete neki motiv, situaciju ili predmet koji vežete uz vaš hobi i da ga linijski prikažete.</p> <p>U radu koristit ćete se isključivo različitim vrstama linijama. Svaka vrsta linije treba predstavljati jedan osjećaj koji vas veže uz taj hobi ili zanimaciju.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - prate najavu zadatka - spajaju klupe - komentiraju radne listiće 	<ul style="list-style-type: none"> - individualni rad - rad u grupi 	<ul style="list-style-type: none"> - usmeno izlaganje - razgovor 	<ul style="list-style-type: none"> - bijeli papir - radni listić

	<p>Koristit ćete crne markere ili flomastere različitih debljina, ovisno o tome za koje linije ste se odlučili.</p> <p>Važno je da ispunite cijeli format i da se koristite različitim vrstama linijama koje predstavljaju osjećaje koje povezujete s vašim hobijima.</p> <p>Linije objedinite u jednu cjelinu.</p>				
<p><u>3. PONAVLJANJE</u></p> <p>.....min</p>	<p>- potiče učenike da ponove zadatak</p> <p>Može li mi netko ponoviti zadatak?</p>	<p>- ponavljaju zadatak</p> <p>Rad izrađujemo različitim vrstama linija od kojih svaka treba predstavljati jedan osjećaj koji vežemo uz naš hobi. U radu trebamo prikazati neki motiv, situaciju ili predmet koji vežemo uz naš hobi.</p> <p>Rad izrađujemo sa crnim markerima različitih debljina, a format mora biti u potpunosti ispunjen.</p>	- individualni rad	- razgovor	
<p><u>4. REALIZACIJA IDEJE, PRAKTIČNI RAD UČENIKA</u></p> <p>....min.</p>	<p>- prilazi individualno do učenika</p> <p>- pojašnjava nejasnoće</p> <p>- potiče na rad</p>	<p>- izvode likovni rad u markerima ili flomasterima</p> <p>- koriste različite vrste linija</p> <p>- sastavljaju kompoziciju</p> <p>- kreiraju/samostalno izvode linijske crteže</p>	- Individualni rad	<p>- demonstracija</p> <p>- razgovor</p> <p>- praktičan rad</p>	- crni markeri i flomasteri

				<ul style="list-style-type: none"> - kombiniranje - građenje 	
<p><u>5. (npr.)ANALIZA I VREDNOVANJE OSTVARENIH ILI LIKOVNIH ILI VIZUALNIH RADOVA</u></p> <p>...min</p> <p>5.1. Priprema</p>	<ul style="list-style-type: none"> - objašnjava zadatak - postavlja pitanja <p>Sada kada ste napravili svoje radove, vaš je zadatak da s vašim radovima dođete ispred razreda.</p> <p>Radove grupirajte po hobijima. Na poleđini svakog papira vam piše odabrani hobi.</p> <p>Sada prodiskutirajte koje linije prepoznajete, koje linije prevladavaju i koji bi osjećaj određena linija mogla predstavljati i zašto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - diskutiraju o radovima - analiziraju radove - opisuju linije - sastavljaju radove po vlastitom osjećaju 	<ul style="list-style-type: none"> - rad u grupi 	<ul style="list-style-type: none"> - razgovor 	<ul style="list-style-type: none"> - ploča - power point prezentacija
<p>5.2. Ponavljanje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - potiče učenike na aktivnost 	<ul style="list-style-type: none"> - prisjećaju se ključnih pojmova - ponavljaju gradivo 	<ul style="list-style-type: none"> - rad u grupi 	<ul style="list-style-type: none"> - razgovor 	

<p>5.1. Analiza i vrednovanje likovnih ili vizualnih radova</p>	<p>- dijeli učenicima upitnik za analizu</p> <p>Evo sada za kraj ispunite ovaj upitnik.</p> <p>Koliko su vam zadatci u aplikaciji pomogli da u likovnom zadatku bolje izrazite vaše emocije s linijom?</p> <p>Koliko su vam zadatci na aplikaciji pomogli da se prisjetite različitih vrsta linija?</p> <p>Koliko vam je aplikacija pomogla da vaš rad napravite uspješnije?</p> <p>Hvala na pažnji i doviđenja!</p>	<p>- rješavaju upitnik</p> <p>- argumentiraju odgovore</p>	<p>- individualni rad</p>	<p>- analitičko promatranje</p> <p>- razgovor</p> <p>- vrednovanje</p>	

IV. PLAN PLOČE

Vizualizacija hobija ili zanimacija različitim vrstama linija

Ključni pojmovi:

Vrste linija

Likovno-umjetničko djelo:

La Linea, Osvaldo Cavandoli



