

# Metodika nastave likovne kulture: Pričanje priče slikom - vizualizacija odnosa

---

Krnjak, Ivana

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:215:904099>

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

IVANA KRNJAK  
**DIPLOMSKI RAD**

Kolegij: Metodika nastave likovne kulture

Mentorica: izv. prof. mr. art. dr. sc. Sonja Vuk

JMBAG: 0381138133

Zagreb, rujan 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

DIPLOMSKI RAD  
**PRIČANJE PRIČE SLIKOM – VIZUALIZACIJA ODNOSA**

Kolegij: Metodika nastave likovne kulture

Mentorica: izv. prof. mr. art. dr. sc. Sonja Vuk

Studentica: Ivana Krnjak

JMBAG: 0381138133

Zagreb, rujan 2024.

# SADRŽAJ

<b>Sažetak</b> .....	1
<b>Abstract</b> .....	2
<b>Uvod</b> .....	3
<b>1. TEORIJSKI DIO</b> .....	4
<b>1.1. Motivacija</b> .....	4
1.1.1. Motivacija i likovna kultura .....	4
1.1.2. Poticanje motivacije tijekom nastave .....	5
<b>1.2. Simboli i interpretacija stvarnosti</b> .....	5
<b>1.3. Mitologija</b> .....	6
1.3.1. Mitologija i stvaralaštvo .....	6
1.3.2. Mitologija i naracija .....	7
<b>1.4. Poticanje motivacije i slobode stvaralaštva</b> .....	8
1.4.1. Poticanje igrom.....	8
1.4.2. Poticanje naracijom i mitologijom .....	8
<b>1.5. Primjena teorijskih polazišta na nastavu likovne kulture</b> .....	9
<b>2. EMPIRIJSKI DIO</b> .....	10
<b>2.1. Uzorak istraživanja</b> .....	10
<b>2.2. Ciljevi istraživanja</b> .....	10
<b>2.3. Metode i instrumenti istraživanja</b> .....	10
<b>2.4. Nastavne metode i oblici rada</b> .....	11
<b>2.5. Opis tijeka istraživanja</b> .....	11
2.5.1. Prvi dio istraživanja – prvi upitnik i odabir razreda .....	11
2.5.2. Drugi dio istraživanja – nastavni dvosati.....	12
2.5.2.1. Tijek prvog akcijskog koraka/nastavnog dvosata .....	12
2.5.2.2. Tijek drugog akcijskog koraka/nastavnog dvosata .....	13
2.5.2.3. Tijek trećeg akcijskog koraka/nastavnog dvosata.....	15
2.5.2.4. Drugi upitnik.....	16
<b>2.6. Rezultati istraživanja</b> .....	17
2.6.1. Rezultati prvog upitnika.....	17
2.6.2. Analiza likovnih radova .....	20
2.6.2.1. Analiza likovnih radova prvog akcijskog koraka/nastavnog dvosata .....	20
2.6.2.1.1. Analiza rada grupe 1: Ikarov let.....	20
2.6.2.1.2. Analiza rada grupe 2: Iksionov kotač .....	24

2.6.2.1.3. Analiza rada grupe 3: Otmica Europe .....	27
2.6.2.1.4. Analiza rada grupe 4: Pandorina kutija.....	30
2.6.2.1.5. Analiza rada grupe 5: Sizifov posao 1 .....	31
2.6.2.1.6. Analiza rada grupe 6: Sizifov posao 2 .....	33
2.6.2.1.7. Analiza domaćih zadaća: fotografija asocijacije .....	35
2.6.2.2. Analiza likovnih radova drugog akcijskog koraka/nastavnog dvosata.....	36
2.6.2.3. Analiza likovnih radova trećeg akcijskog koraka/nastavnog dvosata .....	39
2.6.3. Rezultati drugog upitnika i usporedba .....	44
<b>3. Rasprava .....</b>	<b>48</b>
<b>4. Zaključak .....</b>	<b>50</b>
<b>5. Popis literature .....</b>	<b>51</b>
<b>6. Prilozi.....</b>	<b>52</b>
<b>6.1. Pisane pripreme .....</b>	<b>52</b>
6.1.1. Prvi nastavni dvosat.....	52
6.2.2. Drugi nastavni dvosat .....	69
6.2.3. Treći nastavni dvosat .....	85
<b>6.2. Radni materijali .....</b>	<b>101</b>
6.2.1. Radni materijal 1: Obilježja mitova .....	101
6.2.2. Radni materijal 2: Scenarij video uratka .....	103
6.2.3. Radni materijal 3: Vrednovanje radova .....	103
6.2.4. Radni materijal 4: Karakterizacija lika .....	104
6.2.5. Radni materijal 5: Scenarij stripa .....	104
<b>6.3. Upitnici .....</b>	<b>105</b>
6.3.1. Upitnik 1 (proveden na kraju sedmog razreda) .....	105
6.3.2. Upitnik 2 (proveden nakon trećeg nastavnog dvosata).....	106
<b>6.4 Učenički radovi .....</b>	<b>108</b>
6.4.1. Učenički radovi drugog nastavnog dvosata.....	108
6.4.2. Učenički radovi trećeg nastavnog dvosata .....	112

## Sažetak

Svrha ovog diplomskog istraživanja bila je ustanoviti odnos između učenikova funkcioniranja i njegove potrebe za izražavanjem te potaknuti razumijevanje važnosti slobodnog stvaranja u svakodnevicu. Nakon određene životne dobi učenici pretpostavljaju da se likovnim i vizualnim stvaralaštvom mogu baviti samo oni koji posjeduju urođeni talent ili se profesionalno razvijaju u tim područjima. Tu je pretpostavku važno ispraviti prije nego što ona postane stav učenika. Problem koji proizlazi iz te pretpostavke te koji je bio uočen u nastavi likovne kulture bio je nedostatak intrinzične motivacije učenika pri samostalnom likovnom izražavanju.

Cilj ovog istraživanja bio je otkriti može li se kroz povratak na originalne oblike spontanog stvaralačkog izražavanja – mitove i legende – pobuditi instinktivna volja za stvaranjem. Mogu li se, s pomoću učenja o važnosti mitoloških djela u stvaranju kulture, učenici potaknuti na samostalno likovno izražavanje?

Rezultatima istraživanja odgovorilo se na sljedeća istraživačka pitanja: *Kada i zašto dolazi do promjene stava učenika prema stvaralaštvu? Može li razumijevanje priče i pouke kao vrijednog dijela života utjecati na intrinzičnu motivaciju učenika?*

Istraživanje je bilo provedeno akcijski, u tri koraka: upoznavanje s mitom, korištenjem mita prilikom stvaranja te provjerom integracije naučenog. Uključivalo je metode planiranja unazad i unaprijed te metodu analize trenda putem upitnika (kako učenici doživljavaju svoje stvaralaštvo). Ustanovljeno je kako se pad zanimanja učenika za likovno i vizualno izražavanje događa postepeno, s najvećom razlikom između šestog i sedmog razreda. Nakon odrađenih nastavnih sati učeničko samopouzdanje u pristupu likovnom izražavanju poboljšalo se, ali to ne znači nužno da će se njime češće baviti u slobodno vrijeme.

**Ključne riječi:** likovno izražavanje u slobodno vrijeme, intrinzična motivacija, mitologija, simbolika, naracija

## **Abstract**

The purpose of this academic research was to establish the correlation between a student's activity and their need to express themselves, as well as to encourage understanding the importance of unrestricted creativity in their everyday life. After they reach a certain age, students assume that the only people capable of artistic and visual creativity are either those with a born talent, or professionals in the field. Challenging this assumption is vital before it turns into a stance. The problem arising from this assumption, and one which was noticed during art classes, is a lack of intrinsic motivation in students during independent artistic expression.

The goal of this research was to discover whether an instinctual will to create could be awakened through a return to the original form of spontaneous creative expression – myths and legends. Could the students be encouraged towards independent artistic expression through learning about the importance of myths in formation of culture?

The results answered the following research questions: When and how does the student's attitude towards creativity change? Could the understanding of storytelling and edification as important parts of life impact the student's intrinsic motivation?

The action research was executed in three steps: introduction to myth, using myth during the creative process, and review of integration of the lessons. Methods included backward design, forward design, and trend analysis via a questionnaire (the student's opinions on their creativity). It established that the decrease in students' interest in artistic and visual expression happens gradually, with the largest decline between the sixth and seventh grade. After the lessons were completed, the students' overall confidence during artistic expression increased, but it does not necessarily mean they will spend more practicing it in their free time.

**Keywords:** artistic expression during free time, intrinsic motivation, mythology, symbolism, narrative

## Uvod

„Ako nam je stalo do naše budućnosti, ako želimo da ova planeta bude bolja za život, ako nam je stalo do kvalitete života ljudi na planeti, onda moramo shvatiti da umjetnost igra presudnu ulogu u životima svih pojedinaca i kultura.“ (Hayman, 1980, str. 51, prema Mendeš, Ivon, i Pivac 2012)

U današnje doba likovno i vizualno izražavanje smatra se nevažnim, sekundarnim aspektom života, čime i nastavni predmet Likovna kultura često biva marginaliziran u odnosu na ostale nastavne sadržaje u školi. Predrasuda je da su likovno izražavanje, korištenje simbolike i mašta nešto čime se bave samo odabrani – oni koji su umjetnički nadareni. No, istraživanja pokazuju kako su čovjekova priroda i razvoj društva usko vezani uz stvaralačko mišljenje, čime se pobija ograničenost njegove uloge.

Kako bi učenici bili potaknuti na promišljanje i spoznaju uloge umjetnosti u društvu potrebno je promijeniti njihov način razmišljanja o svijetu oko sebe. Mitologija u svojoj suštini sadrži poimanje svijeta istovremeno na racionalnoj i iracionalnoj razini. Likovno i vizualno izražavanje koristi slične postupke interpretacije okoline te je stoga umjetnost jedno od rijetkih područja koje je i u suvremeno doba usko povezano s mitologijom. Ovo istraživanje nastoji povezati likovnost s naracijom i mitologijom u svrhu poticanja učeničke motivacije za likovno i vizualno izražavanje. Cilj je dokazati kako se svatko u razredu može baviti likovnim i vizualnim izražavanjem te dobiti nešto vrijedno iz procesa stvaralaštva, bez obzira na osobnu percepciju razine likovnih sposobnosti.



# 1. TEORIJSKI DIO

## 1.1. Motivacija

### 1.1.1. Motivacija i likovna kultura

Motivacija je pokretačka snaga koja nas potiče na određenu aktivnost i izuzetno je bitna za postizanje nastavnih odgojno-obrazovnih ciljeva i ishoda. Utjecaji na razinu motivacije učenika pri učenju su individualni i raznoliki pa ih je često teško odrediti. Motivacija se dijeli na dvije razine: opću motivaciju, koja je „trajna i široka dispozicija koja se očituje kao težnja za usvajanjem znanja i vještina u različitim situacijama učenika (Brophy, 1987)“ te specifičnu motivaciju, definiranu kao „motivacija za usvajanje sadržaja u određenom školskom predmetu ili području“ (Vizek Vidović, Rijavec, Vlahović-Štetić, i Miljković, 2003, str. 207). Na opću motivaciju teško je utjecati jer zahtijeva mnogo vremena i napora, no specifičnu motivaciju moguće je kontrolirati čimbenicima poput nastavnih metoda i strategija, stava učitelja, i ciljanog biranja nastavnih sadržaja (Vizek Vidović, Rijavec, Vlahović-Štetić, i Miljković, 2003).

Učenici se stvaralačkim izražavanjem likovnim sredstvima većinom bave tijekom slobodnog vremena, a u nastavi je zastupljeno kurikulumom likovne kulture. Likovnu kulturu, kao nastavni predmet, učenici često smatraju nebitnim u usporedbi s ostalim nastavnim predmetima. Jokić i sur. (2019) ustanovili su da učenici osnovnih škola likovnu kulturu smatraju srednje zanimljivim, izrazito jednostavnim, no i izrazito beskorisnim nastavnim predmetom. Među učenicima petog razreda 58,2 % učenika Likovnu kulturu smatra zanimljivim, no taj postotak se ruši na 39,7 % u osmom razredu. 20,7 % učenika petih razreda i 40,6 % učenika osmih razreda smatra da je predmet potpuno beskoristan. Treba spomenuti da se trendovi gubitka interesa i percepcije korisnosti između petog i osmog razreda pojavljuju pri vrednovanju svakog obaveznog predmeta (osim stranog jezika) te da se radi o problemu na razini školovanja, a ne nužno isključivo nastave likovne kulture. Ako učenici ne smatraju nastavni sadržaj zanimljivim, niti vide razloga da ga savladaju, motivacija za njegovo usvajanje bit će niska.

Učenicima je nejasno čemu služe nastavni predmeti koji nemaju praktičnu primjenu pri pronalasku posla ili unaprjeđenju znanosti. Prema tome, učenici ne smatraju razvoj sposobnosti likovnog i vizualnog izražavanja tijekom slobodnog vremena osobito bitnim. Subjektivnost i varljiva „jednostavnost“ izražavanja ne predstavljaju im zanimljiv izazov.

### 1.1.2. Poticanje motivacije tijekom nastave

Prema Vizek Vidović i sur. (2003) izvor motivacije mogu biti unutrašnji procesi samog učenika (intrinzična motivacija) ili okolnosti oko učenika (ekstrinzična motivacija). Intrinzična motivacija može se potaknuti prilagođavanjem nastavnih sadržaja učeničkim interesima, uvođenjem novosti i raznolikosti u nastavu, aktivnim sudjelovanjem učenika u nastavi, poticanjem raznolikosti i pomaganjem učenicima da sami postave svoje ciljeve. Ekstrinzična motivacija potiče se nagrađivanjem te jasnim, neposrednim i čestim povratnim informacijama.

Introspektivna priroda likovnog i vizualnog izražavanja čini ispunjavanje zadataka tijekom nastave likovne kulture osjetljivima na osobnoj razini te je jasno da su učenici manje spremni riskirati neuspjeh. Vizek Vidović i sur. (2003) objašnjavaju kako se strah od neuspjeha kod učenika iskazuje izbjegavanjem sudjelovanja u nastavi, postavljanjem previsokih ili preniskih ciljeva, odgađanjem rada u svrhu stvaranja izlike nedostatka vremena te izbjegavanjem ulaganja truda. Ako se učenik boji neuspjeha, neće biti spreman valjano vrednovati svoja postignuća i prilagoditi svoj rad zahtjevima nastavnih sadržaja te se učitelji trebaju pobrinuti da se takav strah izbjegne. To se može postići poticanjem učenika na usporedbu sa samim sobom umjesto ostalima, suradničkim učenjem, podučavanjem kako zadatak podijeliti na manje dijelove da bi ciljevi bili primjereni izvedbi, zadavanjem zadataka primjerene težine, povezivanjem uspjeha s ulaganjem truda te izbjegavanjem vezanja sposobnosti s osobnom vrijednošću učenika. U slučaju stanja naučene bespomoćnosti, prema Maier i sur. (1969) uvjerenju da ne postoji ništa što se može učiniti kako bi se postigao uspjeh, potrebno je isticati pozitivne karakteristike i sposobnosti pojedinog učenika, razraditi plan uklanjanja njegovih problema te se kretati od poznatih pojmova i koncepata do nepoznatih.

## 1.2. Simboli i interpretacija stvarnosti

Percepcija nastave likovne kulture kao nebitnog predmeta proizlazi iz predrasuda društva prema umjetnosti te likovnom i vizualnom izražavanju. Iracionalni tok misli i maštanje sadrže negativnu konotaciju nasuprot logičnom, znanstvenom pogledu na svijet, iako ove dvije perspektive nisu suprotnost jedna drugoj. Huzjak i Polić (2006) prikazuju međudnos ovih pojmova usporedbom riječi „znanost“ (koja sadrži „znano“) i „umjetnost“ (koja sadrži „umjetno“, dakle izmišljeno). Umjetnost se smatra subjektivnom i promjenjivom te se na nju ne može osloniti, dok je znanost postojana i objektivna. Uloga znanstvenika je jednostavno otkriti već postojeće zakone prirode, bez obzira na okolinu i vrijeme nastanka (dakle, uvijek će se odvijati isto bez obzira na osobu koja je provodi ili vrijeme u kojem se provodi). Ove su pretpostavke netočne. Autori utvrđuju kako „ljudski um opaža samo ono što poznaje; sve drugo razvrstava prema sličnosti s onim poznatim“, što znači da su granice logike omeđene već znanim, a za sva otkrića novoga zaslužno je izmišljanje stvaralačkim

postupcima kojima se koriste i umjetnici. Stvarnost se ne može shvatiti u cijelosti, što će inovativni znanstvenik držati na umu tijekom razvoja svojih teorija. Znanstvene se činjenice dokazuju netočnima i mijenjaju novim otkrićima, što je jasna odlika stvaralaštva a ne otkrivanja. Naposljetku, prema autorima, umjetnost je trajnija od znanosti – dok je veoma teško pročitati staru knjigu o znanosti i razumjeti njezinu interpretaciju stvarnosti, pristup promatranju svijeta u umjetnosti je postojan i razumljiv čak i stoljećima kasnije jer ona na stvarnost gleda kao subjektivni privid interpretacijskog uma.

Interpretacija stvarnosti prenosi se izražavanjem. Metafora je „izraz »prenesena« značenja, zamjena za uobičajen izraz s kojim se nalazi u odnosu značenjske sličnosti“ (Metafora, bez d.). Preneseno značenje veže se uz umjetnički, estetski stil izražavanja koji nije neophodan, no prema Lakoffu i Johnsonu (1981) ta pretpostavka nije točna. Metafora se najčešće primjenjuje kada se govori o jezičnom izražavanju, no autori tvrde kako se pojavljuje i u području misli i djela. Jezična metafora ne bi bila moguća bez metafora koje se pojavljuju u čovjekovim konceptualnim sustavima. Konceptualni sustavi većinski su utemeljeni na metafori, no čovjek toga nije svjestan, budući da se odvijaju na automatskoj razini. Kao primjer navode usporedbu koncepta „rasprava“ sa svakodnevnom metaforom „rasprava je rat“ – ne samo da se prilikom rasprave koristi rječnik primjeren bitkama, već se i sudionici u raspravi međusobno smatraju protivnicima i oblikuju interakciju na temelju bitaka. Svakom članu društva jasna je usporedba i dolazi mu prirodno, no da društvo na raspravu ne gleda kao nasilje, već kao na ples, način na koji se vode rasprave bi se u potpunosti promijenio.

Simbolika i metafora subjektivna su sredstva interpretacije i izražavanja te se time smatraju manje bitnima od objektivnih, racionalnih vrsta interpretacije i izražavanja. No, one su nezaobilazan dio čovjekovih konceptualnih sustava i promišljanja o svijetu i osnova za stvaralaštvo te bez njih logični procesi nemaju uporište. Učenici trebaju shvatiti važnost subjektivne simbolike u razvoju društva i pojedinca, što im može omogućiti adekvatno obrazovanje o umjetnosti i likovnom izražavanju.

## **1.3. Mitologija**

### **1.3.1. Mitologija i stvaralaštvo**

Mitologija je „skup mitova“ (Mitologija, bez d.), „priča o nadnaravnim radnjama bogova ili junaka koje su utemeljile neku kulturu“ (Mit, bez d.). Campbell (1980) ističe četiri uloge mitologije u društvu: metafizičku, kozmološku, sociološku i psihološko-pedagošku. Metafizička uloga odnosi se na čovjekovo divljenje božanskome i tajnama postojanja, kozmološka uloga bavi se čovjekovom potrebom da objasni svijet oko sebe putem mitova, sociološka uloga mitologije služi određivanju

društvenih funkcija i sustava te dodjeli uloga pojedinaca u njemu, a psihološko-pedagoška uloga je da usmjeri pojedinca na putu do samospoznaje te društvenog i duhovnog ostvarenja.

U suvremeno doba mitologija je izgubila većinu svoje važnosti. Sve od četiri navedene uloge zamijenjene su znanošću, religijom, i etikom – priroda mitova je nespojiva s današnjim racionalističkim pristupom životu. Prema Armstrong (2005), mitovi su nastali kao obrambeni mehanizam usmjeren na umirivanje osjećaja, a ne zadovoljavanje logike. Armstrong čovjeka ističe kao jedino biće koje posjeduje sposobnost promišljanja o nepojmljivim konceptima. Teme smrtnosti, cilja života, te nepredvidivosti postojanja bacaju ga u očaj, koji je moguće ukrotiti stvaranjem sustava obrazaca i pravila uklopljenih u narativnu cjelinu – to jest, mitologijom. I ona smatra kako racionalno i iracionalno trebaju djelovati zajedno u svrhu pojašnjavanja svijeta: „Imamo sposobnost maštanja, sposobnost koja nam omogućuje da razmišljamo o nečemu što nije neposredno prisutno, i što nema objektivno postojanje u trenutku u kojemu ga osmislimo. Mašta je sredstvo koje stvara religiju i mitologiju (...) Ali mašta je također sredstvo koje je znanstvenicima omogućilo otkriti nova znanja i izmisliti tehnologiju kojom smo postali nemjerljivo sposobniji.“ (Armstrong, 2005) Stare su kulture bile dobro svjesne ove poveznice: cilj mitova bio je objašnjavanje svakodnevnog ljudskog iskustva i svijeta oko njega, a ne uspostavljanje današnjeg poimanja teologije.

Mitologija je u suvremenom društvu pronašla ulogu u području umjetnosti. Glazbena, likovna, kazališna i književna djela tisućljećima crpe inspiraciju iz mitova i zanimanje publike nikada ne jenjava. Campbell (1980) tvrdi kako se mitologija može interpretirati na dva načina: svećenički i umjetnički. Svećenički način odnosi se na doslovno shvaćanje mita, bez nastojanja uravnoteživanja istine i neistine u interpretaciji, dok je umjetnik naviknut na relativnost stvarnosti uvjetovane čovjekovim mogućnostima shvaćanja i percepcije i spremniji je na izvorni oblik interpretacije mita. Relativna, promjenjiva, iracionalna priroda mitova pogodna je za primjenu metafora i simbola na koje se umjetnost oslanja. Armstrong (2005) navodi umjetnika kao posljednjeg nositelja mitologije u današnjem svijetu: i umjetnost i mitologija jesu sredstva koja čovjeku olakšavaju prijelaz iz jednog razdoblja života u drugi putem mijenjanja svjetonazora i omogućavanja otkrivanja novih spoznaja.

### 1.3.2. Mitologija i naracija

Svi su mitovi u svojoj suštini naracije, što Campbell (1980) oblikuje u teoriju „Monomita“ ili herojeva putovanja, trodijelnog univerzalnog obrasca mita koji se javlja u svim kulturama. Prvi čin odnosi se na odvajanje: junak napušta svijet svakodnevice i upućuje se na putovanje pri kojemu je u interakciji s natprirodnim pojavama. Drugi čin je inicijacija, tijekom kojeg junak susreće moćne sile i pobjeđuje ih. Treći čin je povratak junaka koji se promijenjen vraća u svijet svakodnevice i mijenja okolinu novostečenim sposobnostima. Ovaj je narativni obrazac pogodan za postizanje cjeline

emocionalnih narativa i spretno prenošenje poruke te se i danas pojavljuje u poznatim pričama. Prema njemu su oblikovani serijali „Star Wars“, Igre gladi, priče o Marvelovim super-herojima te mnogi drugi prepoznatljivi naslovi.

Osim u narativnoj formi, duh mitologije očuvao se u suvremenim pričama i kroz emocionalne te duhovne paralele. Armstrong (2005) uspoređuje antičko iskustvo mitova sa suvremenim iskustvom čitanja knjige uspoređujući njihove uloge u liturgijskom i profanom okruženju. Uloga mita u duhovnom smislu bila je provesti čovjeka kroz ritual koji simbolički objašnjava njegovo stvarno stanje u obliku izmišljene priče. Uloga knjige je da čitatelja dovede u stanje svojevrzne meditacije pri kojoj on zamišlja svijet za koji zna da nije stvaran, no u koji projicira svoje stvarne osjećaje i doživljava. Čitanje priča je prilika da se isproba živjeti u tuđoj koži – čitateljev je zadatak da vježba svoje suosjećanje i osjeti osjećaje lika čak i ako nikada nije razumio ili se poistovječio s takvim karakteristikama. Čitanjem priča može se postići bolje razumijevanje okoline i trajna promjena perspektive, budući da osobu stavlja ravno u ulogu nekoga drugoga umjesto da te doživljava iskusi putem vanjskog promatranja ili objektivnih izvještaja poput vijesti.

## **1.4. Poticanje motivacije i slobode stvaralaštva**

### **1.4.1. Poticanje igrom**

Igra je raznovrsna, opuštajuća, iskonska metoda stvaralaštva. Prema Mendeš, Ivon, i Pivac (118, 2012) stvaralaštvo je rezultat razvoja koji je uzrokovan djetetovom znatiželjom za otkrivanje svoje okoline i njezinom reinterpetacijom, a očituje ga se u igri. „Njihov značaj ogleda se, poglavito, u: mogućnosti improvizacije kojom učenik spoznaje, umjesto mehaničke rutine učenja; poticanju i vježbanju imaginacije (upravo u području umjetnosti djeci je, kao i umjetnicima, dopušteno izraziti „iskrivljenu stvarnost“, stvarajući stvari „veće od života“, ili rekontekstualizirati stvarnost, ma kakva bila, čime ona, paradoksalno, postaje jasnijom); razvoju percepcije; likovnom izražavanju doživljaja i osobnih iskustava (transformaciji iskustva i doživljaja iz nevizualne u vizualnu formu); mogućnosti alternativne (vizualne) komunikacije; korištenju likovnih materijala kao medija s kojima je moguće izraziti doživljaj i (ili) misao, odnosno analizirajući ih ili zamišljajući misliti (materijali postaju mediji kada su u službi medijacije, tj. prijenosa misli, poruke, doživljaja, odnosno kada imaju intenciju); najčešće intrinzičnoj motivaciji čija je posljedica osjećaj radosti i zadovoljstva stvaranja“.

### **1.4.2. Poticanje naracijom i mitologijom**

Nagon za stvaranjem priča očitava se u svakoj osobi, bilo kroz detaljno razvijene sustave pripovijedanja kojima se koriste stručni pisci, osmišljanje urbanih legendi i objašnjenja za

neobjašnjivo ili jednostavno prepričavanje događaja koji su se dogodili tijekom dana. Djeca većinom nisu svjesna ovog nagona za izražavanjem kao oblikom stvaralaštva i ne smatraju ga odviše bitnim. Mitologija je istovremeno i impersonalna naracija koja pripada cijelom narodu i odraz osobnih procesa i osjećaja te je pogodno sredstvo za uklanjanje srama pri stvaralaštvu.

Prisutnost mitologije u pop-kulturi i povijesnom nasljeđu čini je prepoznatljivom i pristupačnom učenicima. Stvaranje izmišljenog sustava simbolike također svakom učeniku omogućava osjećaj osobnog uspjeha. Učenik će u strahu od neuspjeha osjećati manji pritisak pri ispunjavanju zadatka izmišljanja vlastitih pravila simbolike nego pri baratanju već ustanovljenim rječnikom (simbolika boja, oblika itd.).

## **1.5. Primjena teorijskih polazišta na nastavu likovne kulture**

Prema Kurikulumu nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije (2019), simboli su zastupljeni u nastavi već od četvrtog razreda, kada se učenici upoznaju sa simbolikom boja. U šestom se razredu bave korištenjem analogije i simbola pri izražavanju ideja u svrhu poticanja stvaralaštva, a u osmom razredu uče o značenju simbola u različitim kulturama s naglaskom na prihvaćanju raznolikosti. Prema tome, očekuje se da učenici u osmom razredu budu sposobni razviti vlastiti sustav simbola i značenja te razumjeti i prihvatiti tuđi. Naracija se u dječjem obrazovanju javlja od najranijih dana kroz slikovnice i bajke. U nastavi likovne kulture priča je osnova za izražavanje učenika razredne nastave, koji vizualno izražavanje upoznaju putem prepričavanja vlastitih doživljaja slikom. Naracija se u predmetnoj nastavi javlja kroz proučavanje i stvaranje stripa i videa.

Budući da je namjena mita objašnjavanje čovjekova iskustva i kulturnih običaja, dobro je primjenjiv na teme *Mijenjam se, mijenjam svijet* i *Osobno i društveno* u osmom razredu. Tema *Mijenjam se, mijenjam svijet* nadograđuje se na temu *Mijenjam se* iz šestog razreda (izražavanje i propitkivanje vlastitih stavova putem vizualnog izražavanja) koja je usmjerena na djelovanje stvaralaštva i vizualnog izražavanja na razvoj društva. Tema *Osobno i društveno* bavi se proučavanjem kultura kako bi učenik stvorio osjećaj vlastitog kulturnog identiteta i razvio toleranciju i znatiželju za multikulturalnost.

## 2. EMPIRIJSKI DIO

### 2.1. Uzorak istraživanja

Upitnik za učenike kojim se provjerilo postojeće stanje ispunilo je sveukupno 178 učenika petih, šestih, sedmih i osmih razreda osnovne škole u Zagrebu. Nastavni sati izvedeni su sljedeće nastavne godine u jednom od osmih razreda iste škole. Broj učenika koji su sudjelovali u nastavi varirao je, a sveukupno ih je sudjelovalo 25.

### 2.2. Ciljevi istraživanja

Cilj ovog istraživanja bio je otkriti može li se kroz povratak na originalne oblike spontanog stvaralačkog izražavanja – mitove i legende – pobuditi instinktivna volja za stvaranjem. Mogu li se, s pomoću učenja o važnosti mitoloških djela u stvaranju kulture, učenici potaknuti na samostalno likovno izražavanje?

Rezultatima istraživanja odgovorilo se na sljedeća istraživačka pitanja: *Kada i zašto dolazi do promjene stava učenika prema stvaralaštvu? Može li razumijevanje priče i pouke kao vrijednog djela života utjecati na intrinzičnu motivaciju učenika?*

### 2.3. Metode i instrumenti istraživanja

Istraživanje je uključivalo futurističke metode planiranja unazad i unaprijed te metodu analize trenda putem upitnika (kako učenici doživljavaju svoje stvaralaštvo). Bilo je provedeno akcijski, u tri koraka:

- 1) upoznavanje s mitom. Učenici su na temelju postojećih mitova upoznali ključna obilježja stvaranja naracije i prenesenog značenja.
- 2) korištenje mita prilikom stvaranja. Koristeći simboliku i personifikaciju prisutnu u mitologiji učenici su stavili u odnos sebe, svoje ciljeve, i svoje probleme.
- 3) provjera integracije naučenog. Spajanjem naracije iz prvog koraka te simbolike i unutarnjeg istraživanja iz drugog koraka, učenici su vizualno prikazali priču u kojoj pobjeđuju svoje probleme.

Odabir razreda koji će sudjelovati u akcijskom istraživanju temeljen je na upitniku koji su ispunili učenici svih razreda predmetne nastave odabrane škole. Tri koraka akcijskog istraživanja provedena su kao tri nastavna dvosata održana u istom razredu. Nakon održanih nastavnih sati učenici su ispunili drugi upitnik.

Upitnici su bili sastavljeni od Likertovih ljestvica i pitanja otvorenog tipa. Odgovorima na pitanja vezana uz učestalost likovnog izražavanja izvan nastave i mišljenja učenika o svojim radovima pridodane su brojčane vrijednosti (5 za „svaki dan“/„jako mi se sviđaju“, 4 za „nekoliko puta tjedno“/„uglavnom mi se sviđaju“, 3 za „nekoliko puta mjesečno“/„nemam mišljenje“, 2 za „nekoliko puta godišnje“/„uglavnom mi se ne sviđaju“ i 1 za „nikada“/„uopće mi se ne sviđaju“) kako bi se mogao ustanoviti prosjek učestalosti i pozitivnosti mišljenja. Odgovori na pitanja s ponuđenim opcijama svrstani su u grafove.

Odgovori na pitanja otvorenog tipa svrstani su u kategorije. U slučaju pitanja *Zašto je likovno i vizualno izražavanje važno za nas?* oblikovane su kategorije „Osobno razvijanje“ (odgovori koji upućuju na rad na sebi putem likovnog i vizualnog izražavanja, obrazovanje i razvijanje sposobnosti), „Osobno izražavanje“, „Rekreacija“ (odgovori koji opisuju zabavu, hobije, opuštanje i slično), „Praktična uloga“ (odgovori vezani uz primijenjenu umjetnost poput vizualnog oblikovanja predmeta, medija i slično), i „Ne znam“ (odgovori koji tvrde da ne znaju, ne odgovaraju na pitanje, ili tvrde kako likovno i vizualno izražavanje nisu bitni). Kod pitanja *Koja su ti najdraža sredstva za likovno i vizualno izražavanje?*, odgovori su svrstani u kategorije „Kamera“, „Crtački materijali“, „Slikarski materijali“, „Kiparski materijali“ i „Digitalni programi“.

Opažanja su temeljena na bilješkama i promatranjima tijekom provedenih nastavnih sati, kao i na analizi učeničkih radova i njihovih vlastitih interpretacija.

## **2.4. Nastavne metode i oblici rada**

Tijekom oblikovanja nastavnih sati korišteni su razni sociološki oblici rada: frontalni rad, rad u grupi, rad u skupini i individualni rad. Budući da su se nastavni sati bavili adaptacijom mitova i simboličkim prikazom nematerijalnih pojava, od psiholoških oblika rada korišteni su rad po zamišljanju i rad po izmišljanju. Nastavne metode i strategije mijenjale su se kako se istraživanje prilagođavalo razredu u kojem se odvijalo te su uključivale planiranu igru (spajanje slika i opisa, *memory*), putovanje u maštu (na temu „moja prepreka“), kooperativno učenje, pronalaženje sličnosti i razlika, rezimiranje i bilježenje te natuknice i pitanja.

## **2.5. Opis tijeka istraživanja**

### **2.5.1. Prvi dio istraživanja – prvi upitnik i odabir razreda**

Prvi upitnik rješavalo je 178 učenika razreda predmetne nastave osnovne škole, od kojih je 53 pohađalo peti razred, 49 šesti, 48 sedmi, a 28 osmi razred. Sadržavao je pitanja o učestalosti likovnog izražavanja izvan nastave likovne kulture, učeničkim osjećajima u vezi vlastitog rada te mišljenjima



o koristi likovnog i vizualnog izražavanja. Njegova je namjena bila istražiti mišljenja učenika o vizualnom izražavanju te utvrditi u kojem trenutku učenici gube zanimanje za likovno izražavanje izvan nastave.

## 2.5.2. Drugi dio istraživanja – nastavni dvosati

### 2.5.2.1. *Tijek prvog akcijskog koraka/nastavnog dvosata*

Prvi akcijski korak odnosno nastavni dvosat: „Naracija planovima i rakursima“, započeo je uvodnim dijelom namijenjenim procjeni učeničkog predznanja o mitologiji. Učenici su od početka sata bili poprilično nemirni i nezainteresirani za rad te je uvodni dio sata potrajao duže nego što je bilo predviđeno. Na projekcijskom platnu su bili prikazani primjeri nedavnih knjiga, serija, filmova i videoigara koji koriste mitološke teme. Učenici su odmah prepoznali zajedničku temu primjera, no rijetki su ikada bili u kontaktu s njima ili posjedovali zamjetno znanje mitologije, uključujući slavensku. Podijeljeni su u četiri grupe kako bi riješili radni listić. Sva su četiri listića sadržavala različita pitanja na temu jednog od četiri glavna obilježja mita te su grupe zatim prezentirale svoje odgovore ostatku razreda. Cilj zadatka bio je predstavljanje mita kao primjera narativnog izražavanja kojeg izvodi kolektivno društvo (to jest pojedinci koji se profesionalno ne bave stvaralaštvom) te bezvremenske težnje čovječanstva stvaranju priča. Slijedila je igra spajanja opisa planova i rakursa s njihovim primjerima iz filma „Hercules“ (1997) putem mobitela. Namjena igre bila je upoznavanje učenika sa značenjem i namjenom planova i rakursa u vizualnom narativu. Ovaj su zadatak učenici uspješno riješili, ali je poziv na korištenje mobitela tijekom nastavnog sata uzrokovao da mnogi odmah pri završetku igre krenu koristiti uređaje u svrhu izvannastavnih aktivnosti.

Pažnja im se vratila na sadržaj nastavnog sata kada je zadan likovni zadatak: prepričavanje odabranog mita (koristeći narativnu strukturu koja sadrži uvod, zaplet, vrhunac i rasplet) putem radnog listića te njegovo snimanje (korištenjem najmanje četiri različita plana i rakursa u odnosu na njihovo značenje) i montažu mobilnim telefonom. Jutro prije izvedenog nastavnog sata došlo je do problema s predviđenim materijalima za likovni zadatak – internetska stranica koja je sadržavala popis mitova na temelju kojih se trebao izvesti bila je uklonjena tijekom noći te je bila zamijenjena s mnogo manje pristupačnim PDF dokumentom s duljim opisima isključivo grčkih mitova i uputom da učenici sami istraže ostale kulture s naglaskom na slavensku. Svih šest grupa odabralo je priču iz grčke mitologije, vjerojatno jer je najdostupnija na internetu, a nitko nije imao dovoljno veliko predznanje da bi se mogao posvetiti nekoj drugoj kulturi. Iako je predviđena demonstracija korištenja aplikacije za montažu, svi su učenici već bili sposobni montirati video i nisu trebali daljnja uputstva. Zadatak se izvršavao na području cijele škole te su se grupe podijelile prema odabranoj lokaciji snimanja. Iako je zbog poprilično nemirnog uvodnog dijela nastavnog sata bilo predviđeno da će učenici imati

problema s koncentracijom tijekom izvršavanja zadatka, reakcija je bila suprotna. Sve su se grupe s entuzijazmom posvetile pronalaženju rekvizita, planiranju kadrova i montiranju videa, a neke su koristile i dodatna sredstva izražavanja poput specijalnih efekata, montiranja zvuka i dodavanja tekstualnih pojašnjenja.

Analiza radova provela se u razredu projekcijom video radova putem projektora. U izvornom je planu bilo predviđeno da svaka grupa vrši vršnjačko vrednovanje jednog od tuđih radova, no zbog kašnjenja s početkom nastavnog sata bilo je nemoguće izvesti toliko dugotrajan proces pa je zamijenjen kraćom verzijom. Nakon što su učenici odgledali pojedini video, odgovarali su na pitanja: *Što video poručuje? Koje planove i rakurse ste primijetili? Zašto su ih autori koristili?* Nakon što su učenici odgovorili na pitanja, autori videa imali su priliku pojasniti svoje namjere. Kao i u fazi praktičnog rada, učenici su bili veoma zainteresirani za radove svojih kolega i prezentaciju vlastitih radova te se rasprava o svih šest videa nastavila i nakon završetka nastavnog sata.

Po završetku analize najavljena je uputa za sakupljanje materijala za sljedeći nastavni dvosat te je zadana zadaća: uslikati fotografiju pojave koja ih podsjeća na mit kojim su se bavili tijekom nastavnog sata bez da namještaju situaciju prikazom scene. Cilj zadaće bio je uvesti učenike u razmišljanje putem simbolike i prikaza tematike prenesenim značenjem, kao i podsjetnik da razmišljaju o odrađenom nastavnom satu tijekom dva tjedna prije drugog nastavnog dvosata.

#### *2.5.2.2. Tijek drugog akcijskog koraka/nastavnog dvosata*

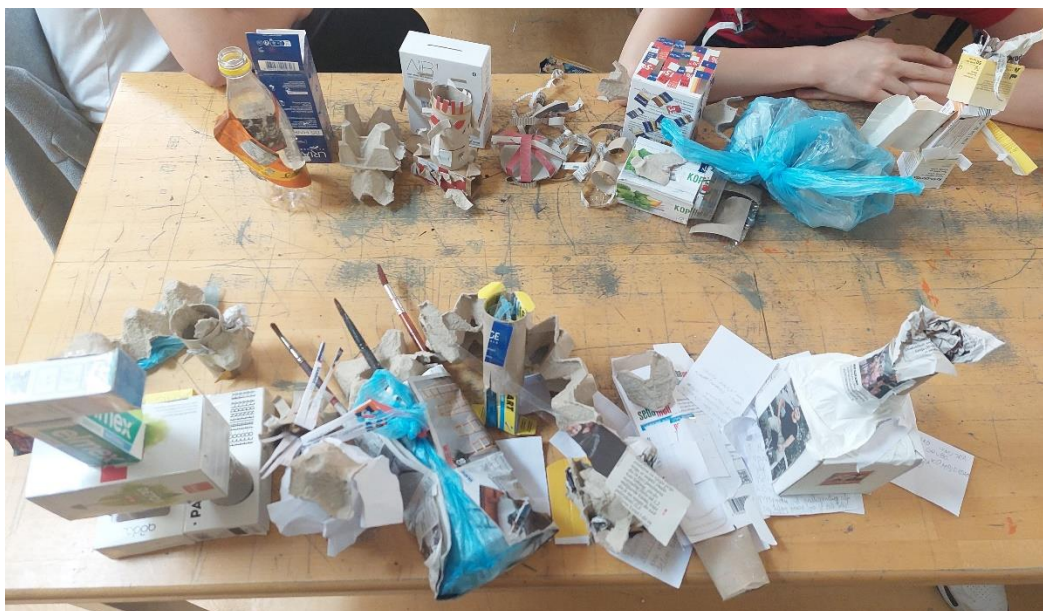
Tema drugog akcijskog koraka, odnosno nastavnog sata bila je „Simbolički prikaz životne prepreke fakturom“. Budući da su učenici dobro reagirali na pregled radova tijekom prošlog nastavnog a, uvodna igra oblikovana je kao spajanje fotografija iz grupe prenesenog značenja i videa na koje te fotografije asociraju. Cilj uvodne igre bio je upoznavanje s pojmom simbolike i njezine uloge u mitologiji s naglaskom na probleme s kojima se heroji suočavaju. Učenici su bili poprilično nemirni, no spremniji za rad i ponavljanje usvojenog te su brzo shvatili vezu između domaće zadaće, mitologije i simbolike. Slijedila je metoda putovanja u maštu, tijekom koje su učenici trebali zatvoriti oči i slušati upute o zamišljanju simboličkog prikaza prepreke u obliku čudovišta koje stoji između njih i njihova cilja. Namjena zadatka bila je povezati simboliku s pojmovima teksture i fature, koje će učenici koristiti u izvedbi likovnog zadatka. Učenici su veoma loše reagirali na putovanje u maštu – većina je međusobno razgovarala te ni u jednom trenutku nisu bili voljni zatvoriti oči, čak ni oni koji su slijedili upute.

Zadan je likovni zadatak, korištenje ambalaže u prikazu zamišljenog čudovišta putem karakterizacije fakturom. Učenici koji nisu sudjelovali u provedbi putovanja u maštu, trebali su naknadnu pomoć pri izmišljanju motiva svojih radova kroz ponavljanje istih pitanja i uputa na pojedinačnoj razini.

Tijekom ovog individualnog pristupa učenici nisu pokazali otpor prema provedbi zadatka pa je naposljetku ipak uspješno izvedena tijekom faze praktičnog rada.

Vršnjačko vrednovanje radova odvijalo se putem planirane igre. Učenici su na komadić papira zapisali opis fakture svojeg rada te što taj rad predstavlja i ubacili te papiriće u vreću. Svi radovi su bili izloženi u prednjem dijelu razreda gdje su ih svi mogli vidjeti. Učenici su podijeljeni u dvije grupe te su jedan po jedan nasumično vukli papiriće iz vrećice i pokušali pogoditi na koji se rad opis odnosi. Ako su pogodili, osvojili su bod za svoju grupu. Analiza se odužila jer otprilike polovica razreda nije uspjela izraziti stečeno znanje o obilježjima tekture i fakture u pisanom obliku, te su takvi listići sadržavali nedovoljnu količinu informacija za uspješno promišljanje i interpretaciju. Ti su učenici opisivali boju i formu radova, a neki su se u oba odgovora oslanjali na simboličko značenje svojega rada. Zbog toga se zbog negodovanja učenika i dojma nepravde u vezi vrednovanja, uvela i podjela na radove (slika 26) kojima su opisane fakture (nosili su po jedan bod po pogotku) i na radove kojima su opisana ostala obilježja (nosili su po dva boda po pogotku). Zbog ove varijacije vrednovanja došlo je do opasnosti da se, učenici koji nisu usvojili znanje, čine nagrađenima u usporedbi s onima koji su usvojili nastavni sadržaj. No, učenici to nisu doživjeli tako jer su sada bili u situaciji u kojoj su trebali vrednovati ne samo radove, već i listiće. Kako bi utvrdili koliko bodova zaslužuje koji listić, trebali su dovoljno ovladati nastavnim sadržajem da mogu argumentirati svoje mišljenje.

Vrednovanje se odužilo te je završna analiza likovno-umjetničkog djela (Donatellove skulpture *Marija Magdalena*) bila brzo odrađena. Učenici su pokazali kako su kroz vrednovanje listića ovladali pojmovima fakture i simbolike te su gotovo samostalno uspjeli analizirati i interpretirati skulpturu prema njima. Na kraju nastavnog sata najavljeno je koji materijali će se koristiti za rad sljedeći put te je zadana zadaća koja će služiti i kao uvodni zadatak u treći nastavni dvosat: napisati profil za čudovište koje su prikazali tijekom nastave. Cilj zadaće bio je potaknuti učenike da razmišljaju o svojim čudovištima kao stvorenjima s karakterom i životom izvan njih samih kako bi se pripremili za fazu spajanja naracije i simbolike u interpretaciji vlastitih unutarnjih odnosa.



Slika 1. Podjela radova prema vrsti opisa – radovi s opisanom fakturom gore, radovi s opisanim ostalim obilježjima dolje

### 2.5.2.3. Tijek trećeg akcijskog koraka/nastavnog dvosata

Cilj trećeg akcijskog koraka odnosno nastavnog a bila je provjera integracije dosad obrađenog nastavnog sadržaja. Učenici su trebali spojiti znanje o oblikovanju naracije sa samovrednovanjem te ih primijeniti na uspostavljanje odnosa između sebe, svojih ciljeva, i svojih problema. Tema nastavne jedinice je bila „Simbolički prikaz rješavanja problema stripom“.

Uvodni dio sata započeo je igrom *memory* tijekom koje su učenici jedan po jedan izlazili pred projekcijsko platno i spajali primjere planova i rakursa preuzete iz videa s prvog nastavnog sata s njihovim nazivima i opisima. Cilj je bio podsjetiti učenike na nastavni sadržaj prvog nastavnog dvosata koje će trebati koristiti pri izvedbi likovnog zadatka. Učenicima je trebalo više vremena da pronađu parove nego što je bilo predviđeno. Nekoliko učenika bilo je iznimno zainteresirano i čak su tražili da više puta pogađaju, no većina razreda je pokazala probleme s obraćanjem pažnje i pamćenjem lokacija kartica. Nakon odigrane igre zadano im je ispunjavanje listića podacima iz njihove domaće zadaće: smišljanje imena, mjesta stanovanja i tri osobine čudovišta koje su oblikovali prethodni nastavni sat. Zatim je zadatak povezan s urbanim mitovima koji nastaju u suvremeno doba kako bi ljudi na nestvaran način objasnili stvarnu pojavu, pri čemu učenici stvaraju poveznicu s tradicionalnom mitologijom. Ponavljaju se vrste crta po značenju i kako se one koriste u odnosu na debljinu na primjeru internetskog stripa *Greek Myth Comix*.

Prvi dio likovnog zadatka bio je pisanje scenarija za strip korištenjem radnog listića. Učenici su trebali osmisлити priču u kojoj je njihovo čudovište simbolički pobijeđeno u obliku koji sadrži uvod, zaplet, vrhunac i rasplet. Kako bi se spriječile očite greške poput doslovnog shvaćanja pojma pobjede, bila je planirana demonstracija pisanja scenarija na temelju izmišljenog profila, no učenici su odmah sami

krenuli smišljati prenesene načine rješavanja problema. Drugi dio likovnog zadatka sastojao se od skiciranja ideje i crtanja stripa. Trebalo je koristiti različite planove i rakurse te paziti na debljinu crta prema prethodno ustanovljenim pravilima.

Vršnjačka analiza odvijala se istovremeno za sve radove. Učenicima su nasumično podijeljeni tuđi stripovi, a zatim su im se čitale tvrdnje na temu vrednovanja izvedenog zadatka (na primjer, „Rad dobro koristi više planova i rakursa,“ „Razumijem radnju stripa,“ „Čudovište je poraženo na simboličan način.“). Ako se učenik slagao s tvrdnjom podigao je lijevu ruku, a ako se nije slagao podigao je desnu ruku. Nakon svake pročitane tvrdnje odabran je jedan učenik da dodatno pojašni svoje mišljenje. Pokazao bi rad ostatku razreda te su kratko porazgovarali o njegovoj procjeni. Oblik analize temeljen je na prethodnom nastavnom dvosatu tijekom kojeg su svi učenici pozvani da vrednuju ne samo likovni rad, već i zaključke svojih kolega.

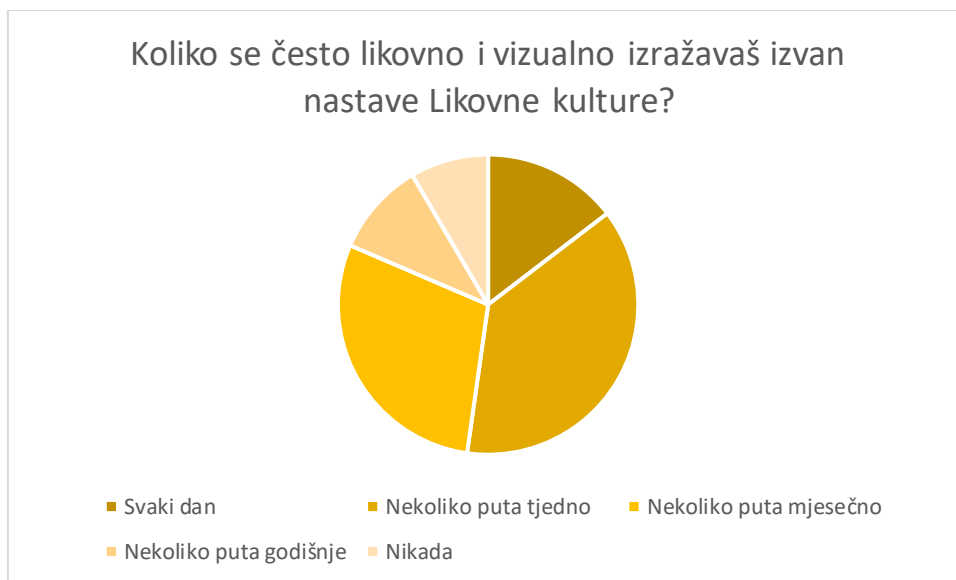
Zaključak nastavnog sata služio je kao kratko utvrđivanje svrhe mitologije u ovoj trilogiji nastavnih sati. Učenici su pozvani da usporede svoju sposobnost razmišljanja simbolikom i naracijom s tendencijama društva da stvara priču gdje priče izvorno nema. Kada su istaknuli da mitovi služe i zabavi, iznenadili su se jer nisu očekivali kako će upravo to biti jedna od ključnih pouka – da je stvaranje zabavno bez obzira na razinu profesionalnosti.

#### *2.5.2.4. Drugi upitnik*

Drugi je upitnik riješilo 18 učenika osmog razreda nakon održanih nastavnih sati. Osim pitanja iz prvog upitnika, učenici su birali i nastavni sat koji im se najviše svidio te dali svoje obrazloženje.

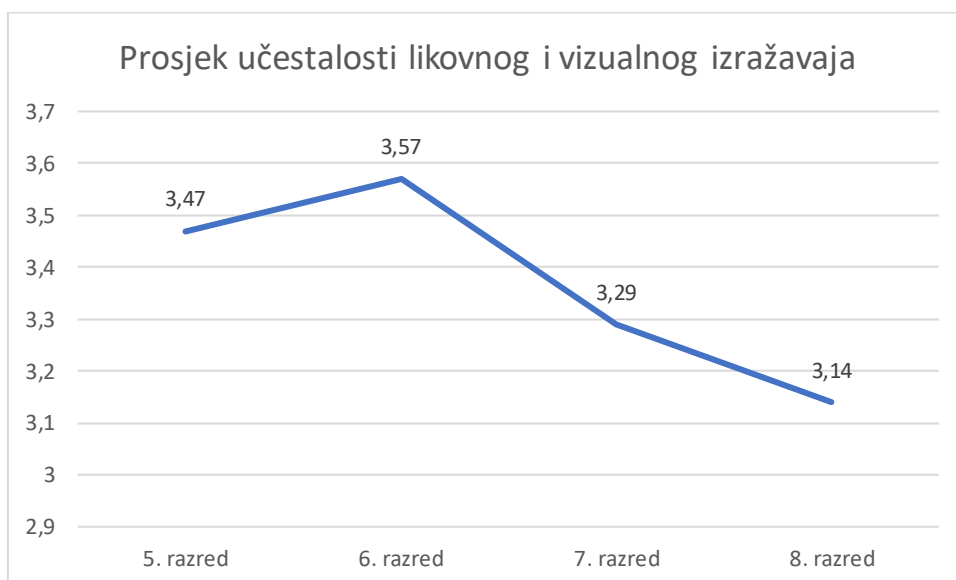
## 2.6. Rezultati istraživanja

### 2.6.1. Rezultati prvog upitnika



Tablica 1

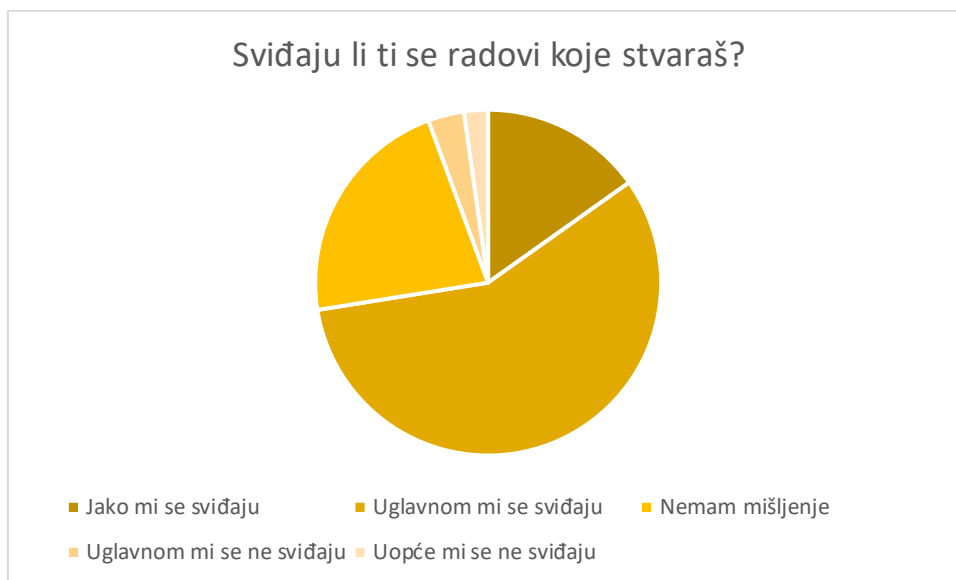
Prosjeck učestalosti likovnog i vizualnog izražavanja izvan nastave Likovne kulture iznosio je 3,399. 15 % učenika izjavilo je da se likovno i vizualno izražava svaki dan, 38 % nekoliko puta tjedno, 29 % nekoliko puta mjesečno, 10 % nekoliko puta godišnje, a 8 % nikada (tablica 1).



Tablica 2

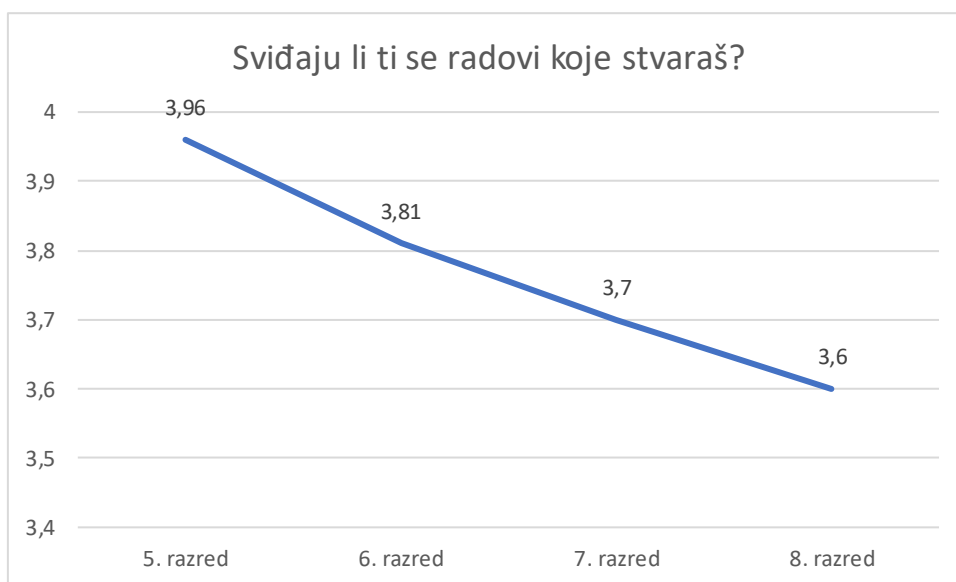
Učenici petog (3,47) i šestog (3,57) razreda pokazali su otprilike jednaku razinu učestalosti vizualnog izražavanja, a isto vrijedi i za učenike sedmog (3,29) i osmog (3,14) razreda (tablica 2). Šesti razredi izjasnili su se kao grupa koja se najčešće bavi likovnim aktivnostima, a osmi kao grupa koja najrjeđe

pa pad nije pravilan. Najoštiji pad u vremenu posvećenom likovnom izražavanju izvan nastave pokazao se između šestog i sedmog razreda.



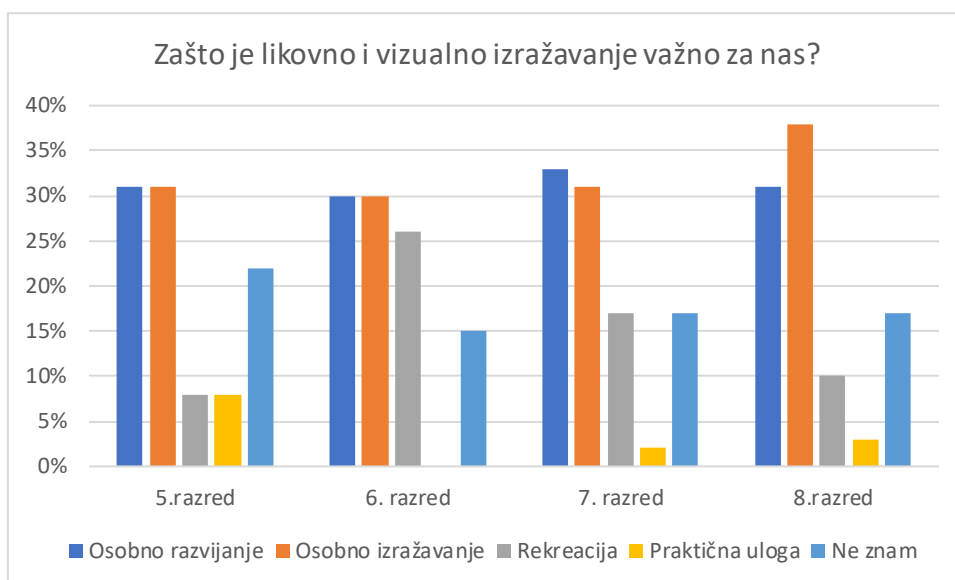
Tablica 3

Prosjek razine učeničkog zadovoljstva radovima iznosio je 3,798. 15 % učenika se njihovi radovi jako sviđaju, 57 % se uglavnom sviđaju, 22 % nema mišljenje, 3 % se uglavnom ne sviđaju, a 2 % se uopće ne sviđaju (tablica 3). Prema ovim izjavama, 72 % učenika zadovoljno je sa svojim radovima.



Tablica 4

Razina učeničkog zadovoljstva s radovima također pada, no pad je blaži i pravilniji nego učestalost likovnog i vizualnog izražavanja (Tablica 4). Među petim razredima prosjek zadovoljstva iznosi 3,96, šestim 3,81, sedmim 3,7, a osmim 3,6.

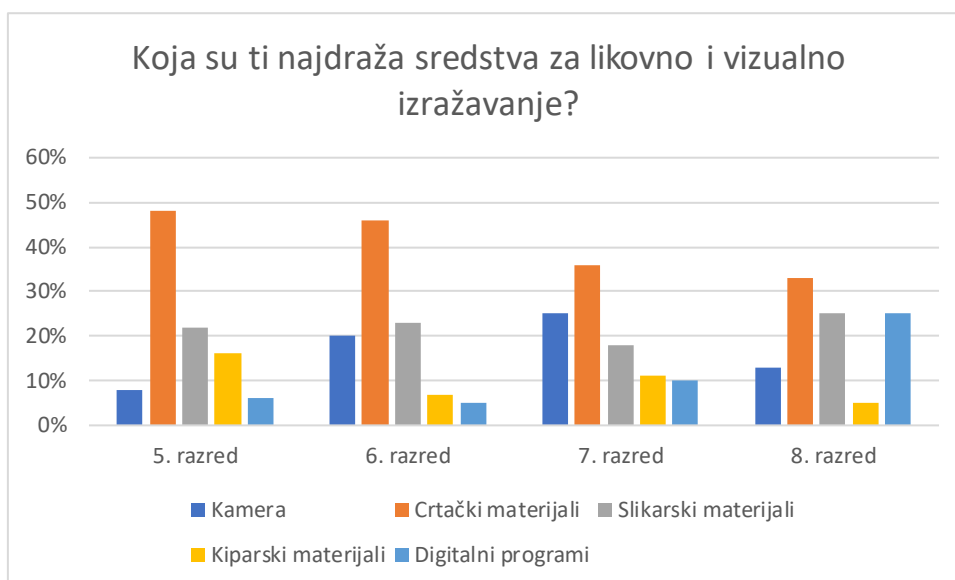


Tablica 5

Osobno razvijanje i izražavanje dominiraju kao najčešće spomenuti razlozi važnosti likovnog izražavanja u svim razredima (tablica 5). Opcija „Ne znam“ je najčešća u petom razredu, a kasnije gubi na popularnosti. Među odgovorima petog i šestog razreda također se pojavljuje mišljenje koje nije prisutno u ostalim grupama: karakteriziraju likovno i vizualno izražavanje kao obilježje djetinjstva i mogućih budućih profesionalaca („Da razvijemo maštu dok smo još djeca,“ „Da razvijamo dječju maštovitost,“ „Da možemo stvarati slike kao Mona Lisa,“ „Ako bismo željeli postati umjetnici.“)

U šestom razredu je 26 % učenika odabralo odgovore iz područja rekreacije, dok su u petom ti odgovori dobili tek 5 %, u sedmom 17 %, a u osmom 10 % odabira. S obzirom na to da je šesti razred imao najveći prosjek učestalosti likovnog i vizualnog izražavanja izvan nastave, može se pretpostaviti kako je upravo to razlog za spremnije prihvaćanje rekreacijske svrhe likovnog i vizualnog izražavanja.





Tablica 6

Na pitanje *Koja su ti najdraža sredstva za likovno i vizualno izražavanje?* (tablica 6) 41 % učenika je navelo crtačke materijale, 22 % slikarske, 16 % kameru, 10 % kiparske materijale i 10 % digitalne programe. U petom i šestom razredu su daleko najpopularniji crtački materijali, no u sedmom i osmom se kategorije crtačkih materijala, slikarskih materijala i digitalnih programa donekle izjednačavaju.

Na temelju rezultata ovog upitnika jedan je od sedmih razreda odabran za održavanje nastavnih sati sljedeće godine kada bude osmi razred. Cilj je bio usporediti stav učenika u trenutku kada interes za likovno izražavanje pada sa situacijom godinu dana kasnije, kada bi zanimanje trebalo biti na najnižoj razini.

## 2.6.2. Analiza likovnih radova

### 2.6.2.1. Analiza likovnih radova prvog akcijskog koraka/nastavnog dvosata

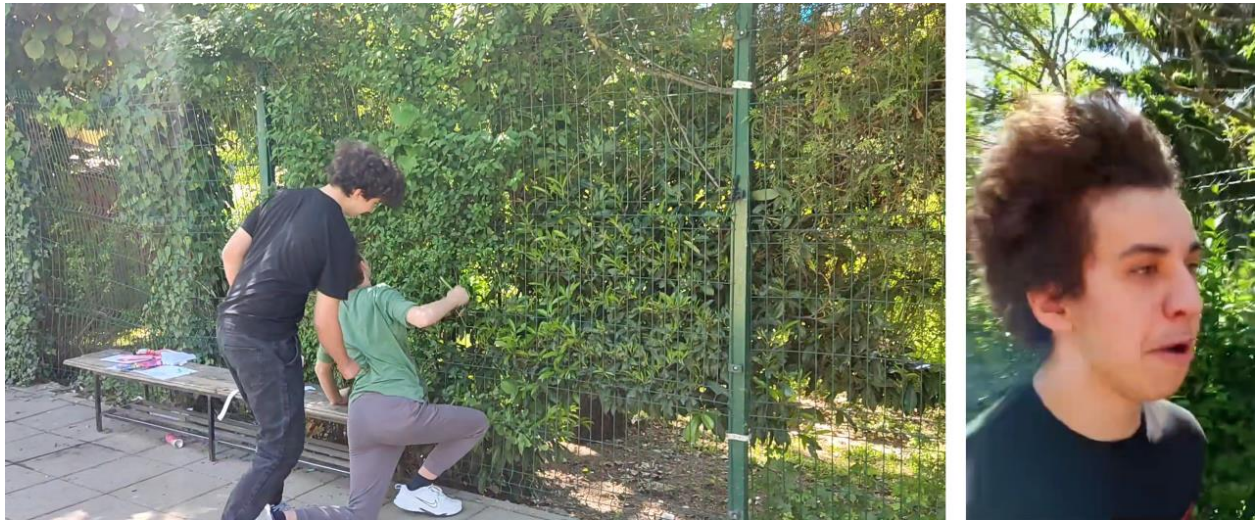
Tijekom likovnog zadatka prvog nastavnog a učenici su bili podijeljeni u šest grupa. Za vrednovanje su bila postavljena dva kriterija: uspješno prenošenje poruke narativom u obliku koji sadrži uvod, zaplet, vrhunac i rasplet te pravilna upotreba najmanje četiri od obrađenih vrsta planova i rakursa.

#### 2.6.2.1.1. Analiza rada grupe 1: Ikarov let

Broj članova grupe: 4

*Nakon počinjenog ubojstva izumitelj Dedal mora pobjeći iz Atene. Sa sinom Ikarom traži utočište i pronalazi ga na Kreti na dvoru kralja Minosa, za kojega gradi Labirint. Nakon dovršenog projekta*

*Dedal moli za dozvolu da napusti Labirint, no Minos odbije. Dedal sagradi krila od voska i perja za sebe i sina kako bi pobjegli leteći. Tijekom leta Ikar se zanese i unatoč očevim upozorenjima previše približi Suncu, zbog čega se vosak na njegovim krilima otapa i on pada u smrt.*



*Slika 2. Grupa 1 - Ikarov let, video rad, kadar 1, 2*



*Slika 3. Grupa 1 - Ikarov let, video rad, kadar 3*



*Slika 4. Grupa 1 - Ikarov let, video rad, kadar 4*



*Slika 5. Grupa 1 - Ikarov let, video rad, kadar 5*



*Slika 6. Grupa 1 - Ikarov let, video rad, kadar 6*



*Slika 7. Grupa 1 - Ikarov let, video rad, kadar 7*



Slika 8. Grupa 1 - Ikarov let, video rad, kadar 8, 9, 10, 11

Prema učiteljevim riječima, učenici u grupi 1 (slike 1-7) se izvan nastave bave dramskim i likovnim izražavanjem, što se i pokazalo u njihovom radu. Tijekom snimanja nisu imali problema te su se s veseljem posvetili planiranju videa.

Oblikovali su priču u nekoliko scena koje prate život Ikara, ali i njegova oca Dedala, čime su stvorili narativni luk zločina i kazne. Maštovito su se koristili rekvizitima koje su imali pri ruci, od kojih se ističu trenirke koje su predstavljale umjetna krila. Umjesto da su se usredotočili na najjednostavnije, najbrže ispunjavanje zadatka korištenjem najmanjeg potrebnog broja planova i rakursa, za svaku su scenu odabrali novo oblikovanje kadra koje je dobro poslužilo prenošenju poruke. Ističu se donji rakurs u svrhu prikaza autoriteta kralja, pokretni krupni kadar fokusiran na Dedala nakon ubojstva i krupni kadar koji prikazuje Dedalov strah dok upozorava Ikara na Sunce. Primjećuju se neki propusti, poput izostanak Sunca u kadru u kojemu mu Ikar leti preblizu, ali je Ikar je okrenut prema njemu, a Dedal štiti oči dok gleda prema sinu pa se naslućuje namjera pozicioniranja. Usmjerenje kadra mijenja se od scene do scene – neki učenici mobitel okreću vodoravno, a neki okomito – što se ne čini namjernom stilističkom odlukom.

Ovaj je rad bio omiljen među učenicima, ali i učiteljima i istraživačima te se tijekom analize na zahtjev pokazivao više puta.

#### 2.6.2.1.2. Analiza rada grupe 2: Iksionov kotač

Broj članova grupe: 5

*Iksion odluči zavesti Heru, Zeusovu ženu. Zeus ga spriječi i kažnjava vezanjem za kotač koji se neprestano okreće. Zeus se vraća Heri i nosi je natrag na Olimp.*



Slika 9. Grupa 2 - Iksionov kotač, video rad, kadar 1, 2, 3



Slika 10. Grupa 2 - Iksionov kotač, video rad, kadar 4, 5, 6



Slika 11. Grupa 2 - Iksionov kotač, video rad, kadar 7, 8, 9



Slika 12. Grupa 2 - Iksionov kotač, video rad, kadar 10, 11, 12



Slika 13. Grupa 2 - Iksionov kotač, video rad, kadar 13, 14, 15

Motivacija grupe 2 (slike 8-12) za izradu rada bila je nepovezana s razinom kvalitete u ispunjavanju zadatka. Iako nisu slijedili pravila vizualnog izražavanja, ponosno su prezentirali svoj video te su jedina grupa koja je tražila savjete i povratne informacije čak i prije faze analize. Tijekom razdoblja snimanja, konstantno su raspravljali i prilagođavali svoje ideje. Njihova se oduševljenost vlastitim radom očituje i u nedostatku glume u video uratku - učenici se smiju u situacijama u kojima bi njihovi likovi trebali biti preplašeni jer im je proces snimanja neobičnih događaja zabavan.

Grupa nije slijedila niti jedan od kriterija vrednovanja, no bili su veoma zainteresirani za zadatak. Scenarij je relativno jednostavan i može se podijeliti u četiri dijela, ali zbog izostanka vizualnih objašnjenja događaja (ili vizualnog jezika planova i rakursa) ostatak razreda nije mogao shvatiti poruku priče. Dodatno zbunjuje početak koji prikazuje *blooper* prve scene, ali sam nije dio priče. Koriste vertikalno orijentirani kadar, srednji i blizu plan isključivo jer su to instinktivne kompozicije kojima se teži pri snimanju osoba kako bi se sačuvala ukupna preglednost akcije. No, zato se u ovom video mogu primijetiti druga maštovita rješenja. Dok su Iksion i Hera na razini tla, Zeus se pojavljuje stojeći na stolu iznad njih, upućujući na njegovu prijeteću snagu. Umjesto vezanja Iksiona za kotač, Zeus ga podiže i vrti u krug, koristeći svoje tijelo kao rekvizit. Na kraju videa Zeus odnosi Heru izvan kadra kako bi vizualno zaključio radnju i označio kraj priče.

### 2.6.2.1.3. Analiza rada grupe 3: Otmica Europe

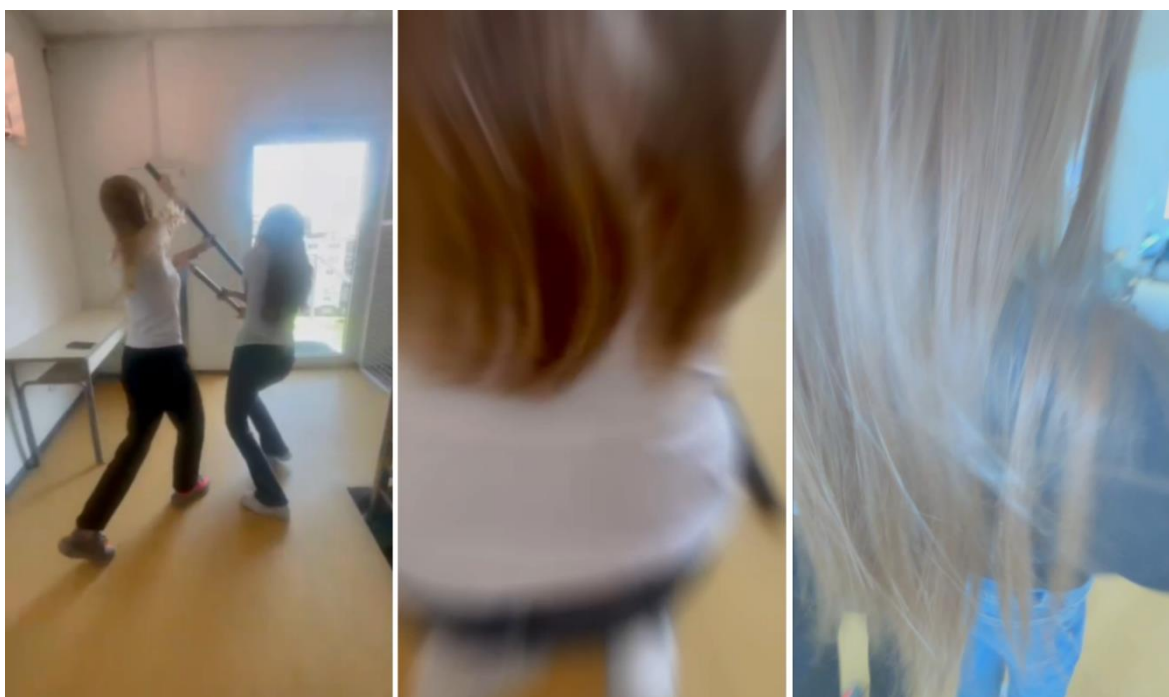
Broj članova grupe: 4



*Europa sanja san u kojem se Azija bori s bezimenom zemljom (kasnije Europom) te ju ubija. Dok je Europa bila u šetnji s prijateljicama, oteo ju je bog Zeus prerušen u zlatnog bika. Zeus je odvodi na Kretu, gdje mu rađa djecu.*



*Slika 14. Grupa 3 - Otmica Europe, video rad, kadar 1, 2, 3*



*Slika 15. Grupa 3 - Otmica Europe, video rad, kadar 4, 5, 6*



*Slika 16. Grupa 3 - Otmica Europe, video rad, kadar 7, 8*



*Slika 17. Grupa 3 - Otmica Europe, video rad, kadar 9, 10*

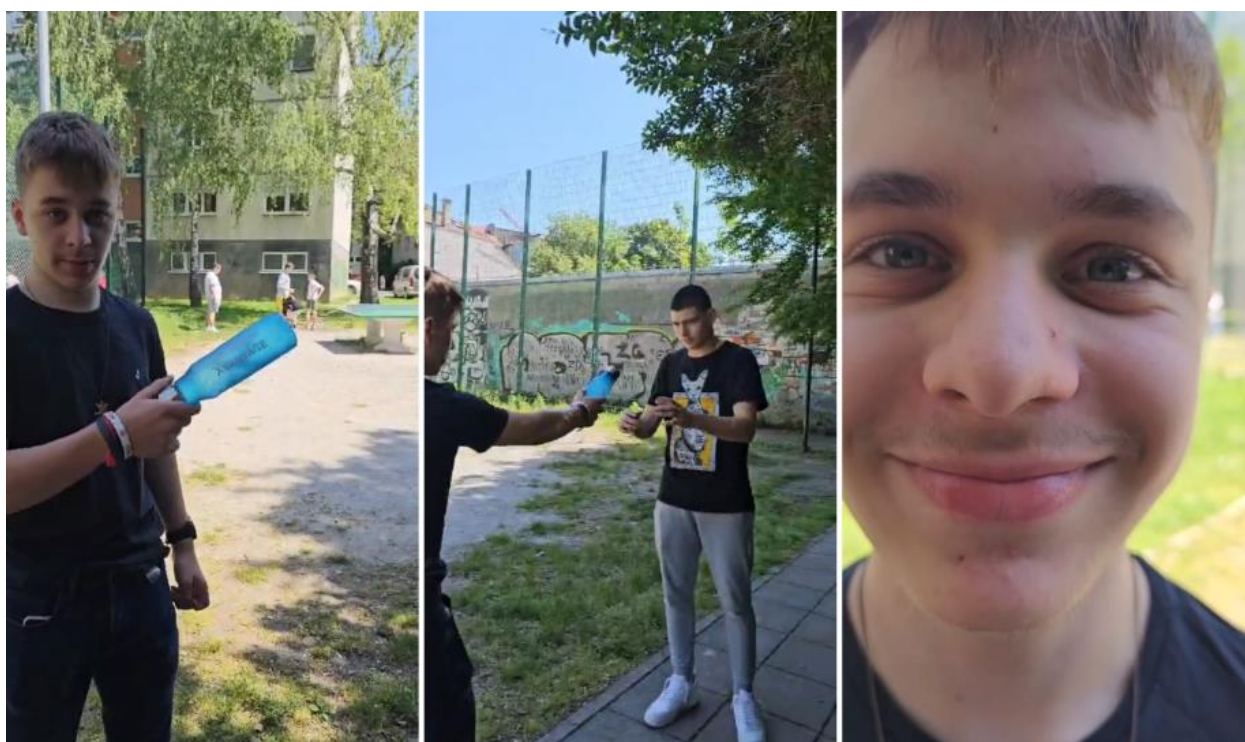
Video grupe 3 (slike 13 - 16) nije bio narativno razumljiv ostatku razreda. Koristili su različite planove i rakurse, ali se ne vidi logičan slijed njihovih odabira – kao i u drugoj grupi, uglavnom se radi o instinktivnom biranju umjesto promišljanja koja bi kompozicija najbolje služila sceni. Nejasnoći priče doprinosi i nedostatak emocija, budući da se lica likova gotovo nikada ne prikazuju i priča je ispričana isključivo gestama.

Ovaj se video ističe korištenjem dosjetljivih prijelaza između kadrova u stilu koji vuče korijene iz trendova prisutnih na aplikaciji TikTok, koja je popularna među generacijom kojoj pripadaju učenici. Zanimljivo je kako koriste taj suvremeni izričaj u adaptaciji tradicionalnog mita, prikazujući promjenu iz sna u javu i obrnuto. Ovo je također jedini primjer montiranja pozadinske glazbe, koja je odabrana s namjerom postizanja epskog, napetog ozračja. Učenici su se potpuno posvetili stvaranju videa te proveli znatni dio faze praktičnog rada birajući rekvizite i snimajući nekoliko verzija scene bitke proročkog sna na različitim lokacijama. Naposljetku su se odlučili iskoristiti verziju snimljenu ispred vrata koja vode na terasu škole kako bi kontrastom svjetla i sjene stvorili nestvaran dojam, koji je u snažnom kontrastu sa scenama koje se događaju u „stvarnom“ svijetu.

#### *2.6.2.1.4. Analiza rada grupe 4: Pandorina kutija*

Broj članova grupe: 4

*Bog Zeus djevojci Pandori poklanja kutiju koju ne smije nikada otvoriti. Zeus zna da Pandora neće moći odoljeti iskušenju. Pandora otvara kutiju i iz nje izlaze sva zla svijeta.*



*Slika 18. Grupa 4 - Pandorina kutija, video rad, kadar 1, 2, 3*



Slika 19. Grupa 4 - Pandorina kutija, video rad, kadar 4, 5, 6

Video grupe 4 (slike 17 – 18) bio je dobro razumljiv ostalim učenicima. Grupa je prigodno odabrala planove i rakurse, od kojih se ističe krupni plan Zeusove zadovoljne reakcije koja nagoviješta Pandorinu pogrešku. Ovo je jedini rad koji koristi naraciju jednog od likova gledateljima – Zeus predstavlja sebe i Pandoru te objašnjava svoj plan.

Učenici su se mučili s realizacijom svoje ideje jer nisu znali kako prikazati kutiju – nisu pokazali jednako maštovitu interpretaciju prenesenog značenja kao prethodne grupe, koje su instinktivno odstupile od doslovnih prikaza. Nakon razgovora i nekoliko dodatnih uputa učenici su se odlučili za bocu umjesto doslovne kutije, a sami su osmislili korištenje lišća i kamenja kao zala koja će iz nje izletjeti. Na kraju videa je trebala biti i scena nade koja ostaje u kutiji snimana u unutrašnjosti škole kao interijeru kutije, no učenici se nisu mogli složiti oko točne lokacije pa je, prije nego što su je uspjeli snimiti, došlo do kraja faze praktičnog rada.

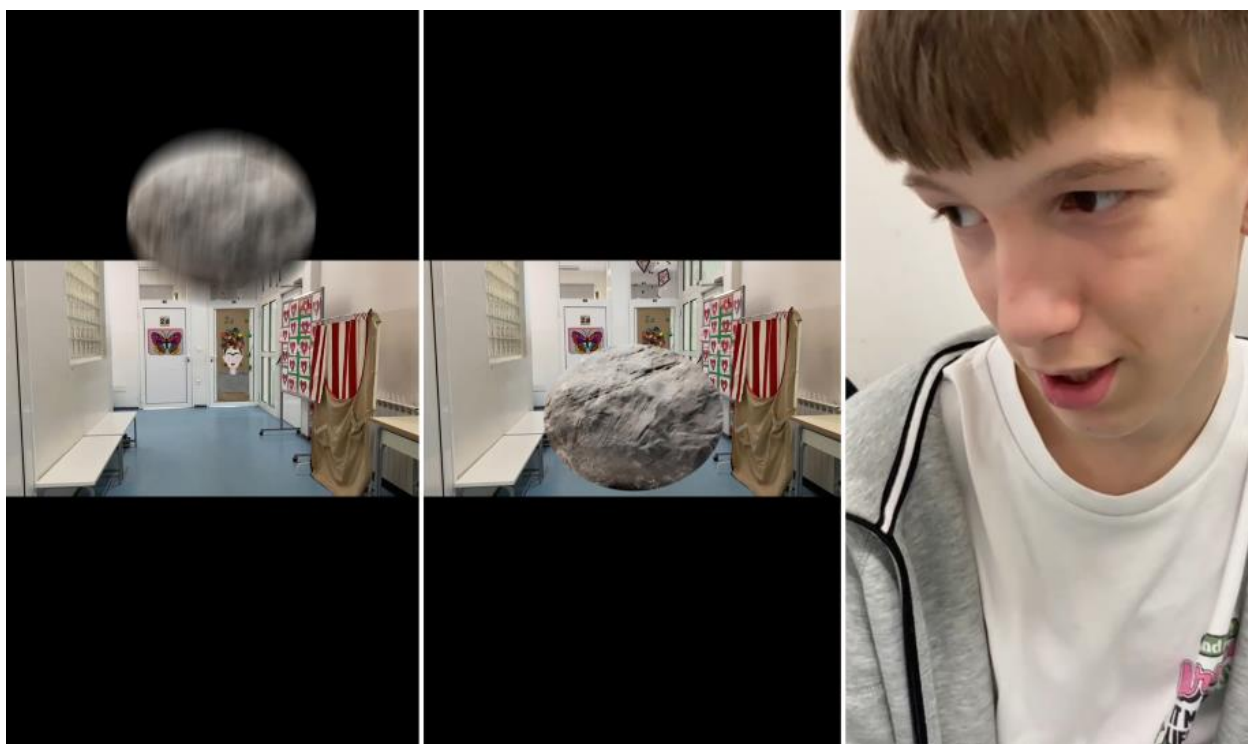
#### 2.6.2.1.5. Analiza rada grupe 5: Sizifov posao 1

Broj članova grupe: 4

*Bogovi kažnjavaju Sizifa zadatkom da mora gurati kamen do vrha brda. Kada Sizif stigne na vrh, kamen se otkotrlja natrag na dno. Sizif shvati kako je njegova kazna besmislen posao.*



Slika 20. Grupa 5 - Sizifov posao 1, video rad, kadar 1, 2



Slika 21. Grupa 5 - Sizifov posao 1, video rad, kadar 3, 4, 5

Grupa 5 (slike 19 – 20) iskoristila je četiri različita plana i rakursa te četiri scene kako bi prikazala uvod, zaplet, vrhunac i rasplet. Time su ispunili oba kriterija vrednovanja, no poruka priče je bila teško razumljiva ostatku razreda. Grupa je bila sastavljena od dosta sramežljivih učenika koji nisu bili oduševljeni idejom glume, što objašnjava kratki uradak.

Zanimljivo je korištenje totala u svrhu prikaza promjene u prostoru u kojemu se radnja odvija, to jest u sceni u kojoj se kamen otkotrlja s vrha planine u podnožje. Ovo je jedina grupa koja je oblikovala jedan od kadrova bez prisutnosti ljudskog lika. Rad se također ističe korištenjem specijalnih efekata, to jest stvaranja kamena kojeg Sizif gura, s pomoću montaže. Pri kraju montiranja videa učenici su primijetili da nekim scenama nedostaje zvuk pa su iskoristili kombinaciju naknadno snimljenog dijaloga i postojećih zvučnih efekata da ga nadomjeste. Fokus videa je ideja besmislenog posla i Sizifove kazne.

#### 2.6.2.1.6. Analiza rada grupe 6: Sizifov posao 2

Broj članova grupe: 5

*Sizif je smrtnik koji čini mnoga nedjela, uključujući zavođenje svoje nećakinje, krađu bratova prijestolja te izdaje Zeusa. Zeus naređuje bogu Tanatosa da odvede Siziifa u zagrobni život, a bog Had ga osuđuje na vječnu patnju. Sizif uspijeva pobjeći nadmudrivanjem Tanatosa. Bogovi se sastaju i zajedno osmišljavaju kaznu za Siziifa – guranje kamena na vrh planine, a kada uspije, kamen će se otkotrljati u podnožje.*



Slika 22. Grupa 6 - Sizifov posao 2, video rad, kadar 1, 2, 3, 4



Slika 23. Grupa 6 - Sizifov posao 2, video rad, kadar 5, 6, 7, 8



Slika 24. Grupa 6 - Sizifov posao 2, video rad, kadar 9, 10, 11, 12

Video grupe 6 (slike 21-23) ističe se kao najkompliciranije sastavljen rad ovog nastavnog sata. Učenice su uspješno prenijele radnju mita o Sizifovu životu i smrti. Spretno su oblikovale kadrove, smisljeno nižući planove i rakurse s očitom pažnjom posvećenom njihovu značenju. Sizifov uspon na prijestolje prikazan je donjim rakursom i njegovom dominacijom u kadru. U sceni u kojoj Sizif

prevari boga Tanatosa i pobjegne od smrti obojica su prikazani u istom kadru srednjim planom, čime su vizualno izjednačeni. Pri izricanju kazni, bogovi su prikazani donjim rakursom u svrhu autoriteta, a Sizif gornjim kako bi se istaknula njegova smrtnost. Učenice se koriste i naknadno snimljenim govorom te ispisanim tekstom u svrhu dodatnog pojašnjavanja priče. Kao rekvizit koji predstavlja kamen kotrljan na vrh planine, dosjetljivo su iskoristile stablo prisutno na igralištu koje je napola izrezano iz kadra. Također uključuju i montažu nacrtanog srca koje pokriva nepristojnu gestu rukom, namjeran trenutak humora koji je uključen u radnju (za razliku od ostalih grupa, koje su uključile humor isključivo kao dodatne scene nevezane uz scenarij – slučajne komentare snimatelja kod grupe 1 te *blooper*a grupe 2).

Grupa 6 odabrala je isti mit kao i grupa 5, no bila je uspješnija u njegovoj prezentaciji te su ta dva primjera odlično poslužila za usporedbu i ponavljanje usvojenog nastavnog sadržaja tijekom zaključka nastavnog sata. Učenici su uspoređivali kadrove iz ova dva videa te raspravljali o njihovoj namjeni, sličnosti i razlikama u prepričavanju iste priče.

#### *2.6.2.1.7. Analiza domaćih zadaća: fotografija asocijacije*

Rezultati domaće zadaće mogu se podijeliti u dvije grupe: fotografije doslovnog značenja i fotografije prenesenog značenja. Fotografije doslovnog značenja predali su učenici koji su za svoja videa pronašli doslovne vizualne predstavnike, poput kutije za Pandorinu kutiju ili čovječuljka s kotačem za Iksionov kotač (slika 24). Fotografije prenesenog značenja su uglavnom slučajne situacije koje su učenike simbolički asociirale na sat, što je bio glavni cilj domaće zadaće (slika 25). Jedna od učenica iz grupe 3 fotografirala je bijeli kombi, fokusirajući se na čin otmice iz mita. Član grupe 1 odabrao je pticu u letu, također se usredotočivši na glavni događaj svojeg videa. Najzanimljivije rezultate postiglo je dvoje učenika koji su se bavili Sizifovom poslom: prva fotografija prikazuje „Maneki-neko“ figuru, japansku mačku koja ritmički maše šapom, dok druga prikazuje dvije grančice loze koje se pružaju uvis bez potpore. Obje fotografije objašnjavaju pojam uzaludnog posla i neprestanog ponavljanja bez promjene te pokazuju maštovitost i sposobnost razmišljanja u simbolima svojih autora.





Slika 25. Fotografije doslovnog značenja



Slika 26. Fotografije prenesenog značenja

#### 2.6.2.2. Analiza likovnih radova drugog akcijskog koraka/nastavnog dvosata

Likovni radovi drugog nastavnog a vrednovani su prema dva kriterija: je li učenik oblikovao fakturu i može li objasniti vezu između fakture i značenja svoje skulpture.

Svi likovni radovi izvedeni su prema uputama, ali mnogi su učenici imali poteškoća s osmišljavanjem motiva. Očekivali su da njihovi ciljevi trebaju biti nešto veliko, poput karijere ili cjeloživotnih ambicija, no kada su shvatili da se zadatak odnosi na izražavanje bilo koje želje koju imaju, postalo im je lakše interpretirati temu. Neki su učenici željeli prikazati školu, nastavne predmete ili učitelje kao čudovišta koja stoje između njih i uspjeha. Kroz individualni razgovor njihove su negativne emocije preusmjerene na specifične uzroke problema koje imaju s obrazovanjem, na primjer nedostatak vremena ili nepravdu. Osim škole, ostali nepredvidivi dijelovi života koji su mučili učenike bili su poniženje i stres. Mnogo se učenika u potrazi za preprekom okrenulo prema svojoj

unutrašnjosti te su njihova čudovišta predstavljala pretjerano razmišljanje, manjak motivacije, trošenje vremena, tvrdoglavost, nestrpljivost, lijenost, anksioznost, nedostatak maštovitosti, ljutnju i strah. Socijalni strahovi poput razgovora i usamljenosti također su bili prisutni.

Učenici su isprva bili nesigurni pri interpretaciji nematerijalnih koncepata taktilnim podražajima fakture. Pomoglo im je promišljanje o efektima koje njihovi problemi imaju na njih te njihovo prevođenje u stvarni svijet. Učenik koji je prikazao strah, opisao je kako ta emocija u njemu budi dojam da ga ispunjavaju mnoge sitne gmizave vlasi te je svoje čudovište prekrrio imitacijom dlaka izrezanim od papira (slika 27). Učenik koji je prikazao ljutnju, osjećaj je opisao kao šiljke koji mu probadaju kožu te je njegova skulptura prekrivena bodljama od kartona (slika 28).



Slika 27



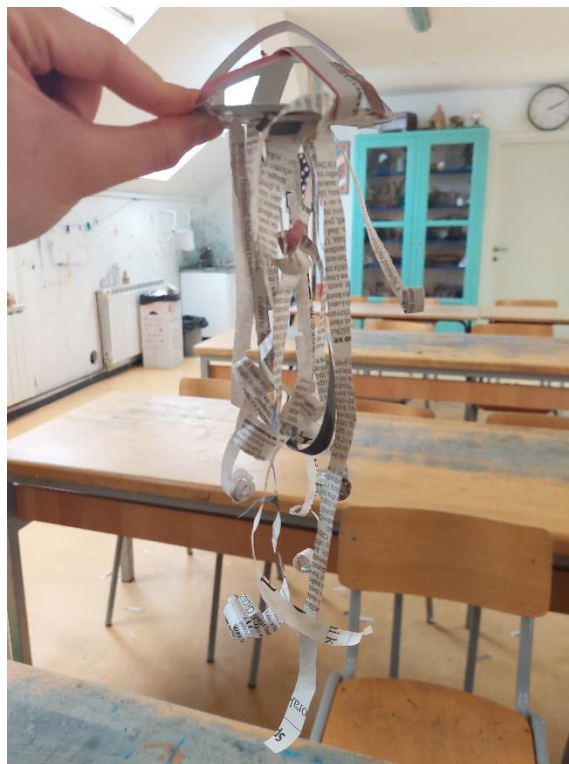
Slika 28

Osim osjećaja, neki radovi opisuju i učinak predstavljenih koncepata na autorovo razmišljanje. Jedna učenica je oblikovala vizualni prikaz svoje anksioznosti koja poprima oblik glave (slika 29). Nos je izrađen od hrapavog kartona i predstavlja teško disanje, oči su oblikovane izgužvanim papirom koji prikazuje nagle, nervozne pokrete, a lubanja je prazna, labava vrećica koja se napuhuje i ispuhuje. Vrećica isprva podsjeća na kosu, no radi se o procesu razmišljanja. Učenik koji se bavio prikazom lijenosti oblikovao je svoju skulpturu kao krevet s tri razine (slika 31). Dok je krevet poprilično bliska asocijacija na lijenost, razvio je maštovit sustav razmišljanja o procesu udovoljavanja mani. Prva razina je hrapavi karton i predstavlja strah od lijenosti te nastojanje da joj se opire. Druga razina je unutrašnjost kreveta predstavljena glatkom, plastičnom bocom koja poziva na odmor i ljepotu

opuštanja te uvjerenje da će sve biti u redu. Treća razina je rebrasta plastika koja podsjeća da će lijenost uvijek završiti neugodno. Učenica koja je nastojala prikazati neugodne misli oblikuje ih u potpunosti figurativno, kao meduzu koja je namijenjena plutanju u prostoru (slika 30). Njezini pipci pronicu u misli i isprepliću se s njima, zbunjujući i komplicirajući ih, čvrsto držeći žrtvu na mjestu da se ne može pomaknuti. Ova se skulptura ističe kao jedini primjer životinjskog motiva u razredu.



Slika 29



Slika 30



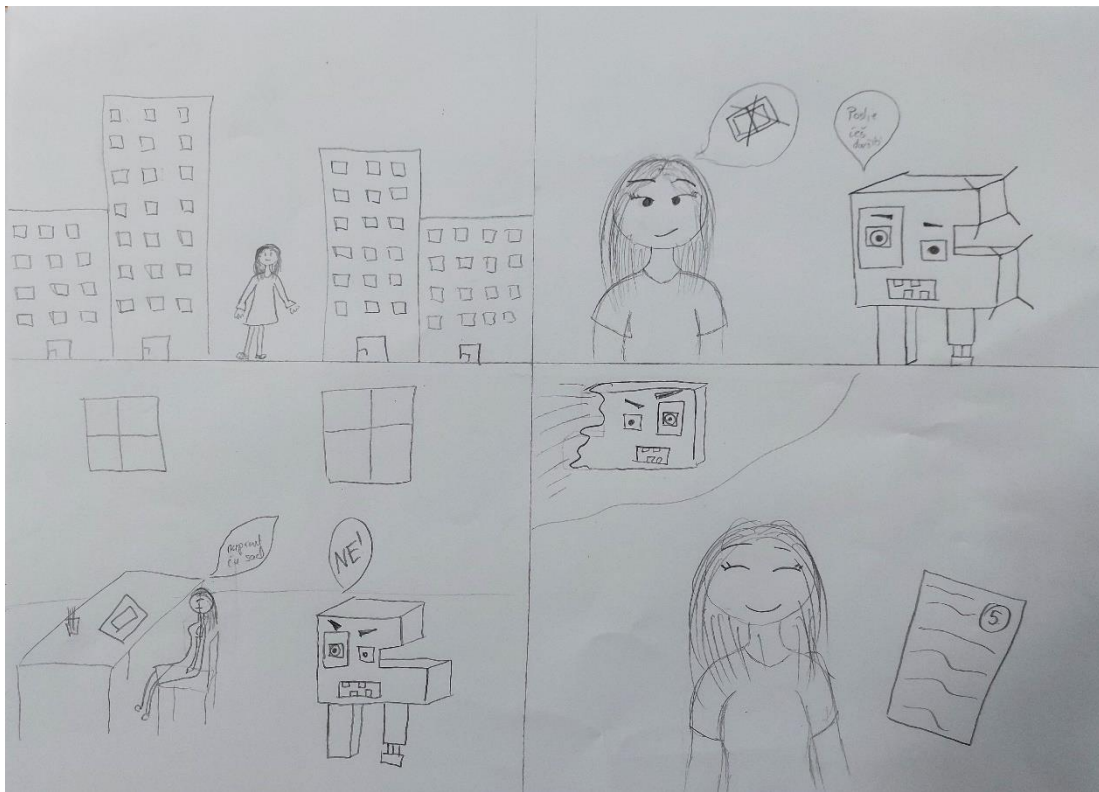
Slika 31

Tijekom izvedbe ovog zadatka učenicima je bilo dano do znanja da smiju napraviti što god žele, dokle god su sposobni objasniti svoje odluke. Cilj je bio ohrabriti učenike da istraže simboliku i steknu samopouzdanje u njezinu korištenju. Mnogi su isprva pokazivali sram i strah pri osmišljavanju nedoslovnih prikaza te su ponavljali izraze kao što su „Ja to ne znam“ ili „Ja to ne mogu“. Ako su bili osobito nespremni opustiti se, metodom *brainstorminga* dobili su demonstraciju slobodne produkcije ideja. Bili su potaknuti da predlože više rješenja i odaberu ono koje im najviše odgovara i koje najbolje mogu obrazložiti. Vidjevši da su greške i ispravci prihvatljiv dio procesa razvijanja simboličkog jezika, učenici su bili spremniji eksperimentirati pri izražavanju svojih misli.

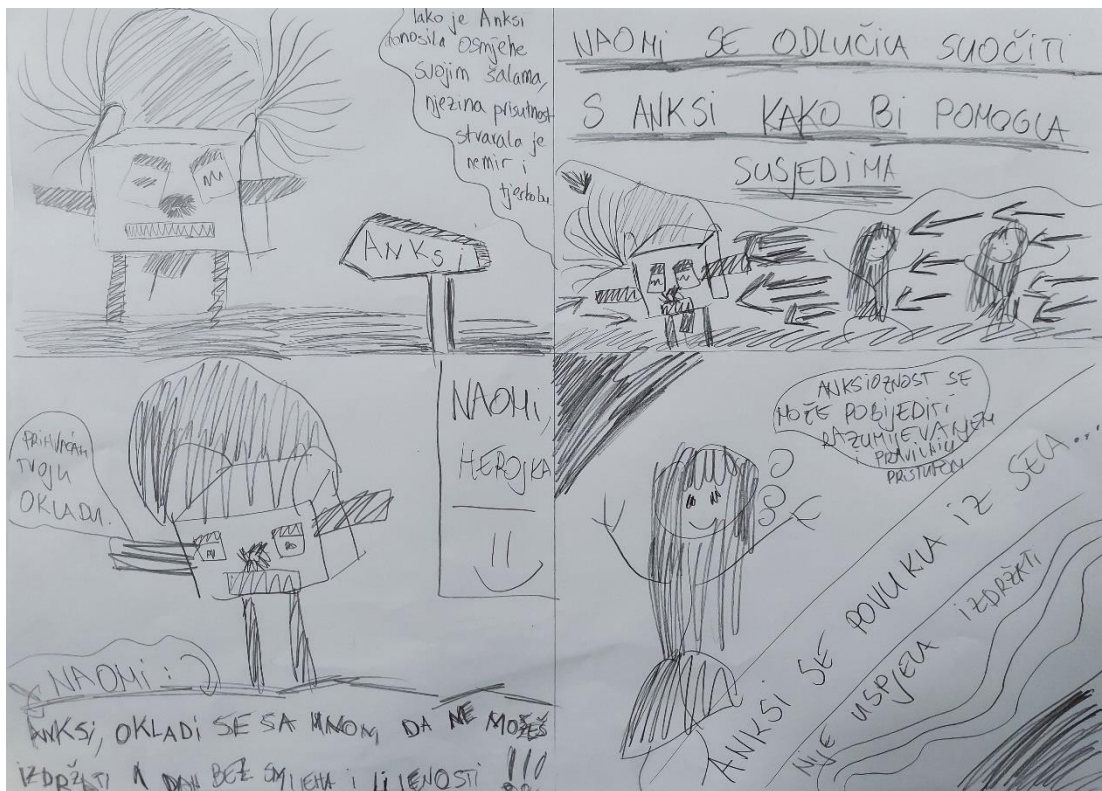
### 2.6.2.3. *Analiza likovnih radova trećeg akcijskog koraka/nastavnog dvosata*

Vrednovanje likovnih radova trećeg nastavnog a vršilo se na temelju kriterija koji su bili prisutni tijekom vrednovanja na prethodnim nastavnim satima, no i nekoliko novih: sposobnosti logičnog biranja planova i rakursa, korištenju različitih debljina crta, prenošenju poruke narativom u obliku koji sadrži uvod, zaplet, vrhunac i rasplet te korištenju simbolike pri stvaranju scenarija. Cilj je bio usporediti kako se učenički pristup zadatku promijenio nakon nastavnih satova.

Svi radovi ispunili su kriterij četverodijelne narativne cjeline, a rješenja su varirala što se tiče maštovitosti. Jedan rad opisuje Ljenivca, čudovište koje prikazuje lijenost, kako gubi svoju moć što ga se rjeđe sluša dok naposljetku u potpunosti ne nestane (slika 32). Učenica koja je odabrala prikazati svoju anksioznost stvara priču u kojoj Anksi, njezino čudovište, biva nadmudreno kada ga lokalna djevojčica namami u okladu (slika 33). Anksi je prikazana kao neugodna prisutnost, no također je društvena i širi „šale i osmijehe“ kako bi se dočarala nervozna, gotovo vesela energija koju autorica doživljava. Rad se ističe slojevitom karakterizacijom problema kao nečega što ne donosi samo nesreću, no i dalje treba biti riješeno. Anksi je pobijeđena upravo zbog svoje društvenosti. Neka od čudovišta drugih učenika također sadržavaju pozitivne osobine, no one su samo napisane na listić i nisu uključene u strip. U tim slučajevima čine se više kao instinkt da se izmišljenim likovima pridodaju vesele karakteristike nego namjerno pripovijedanje.



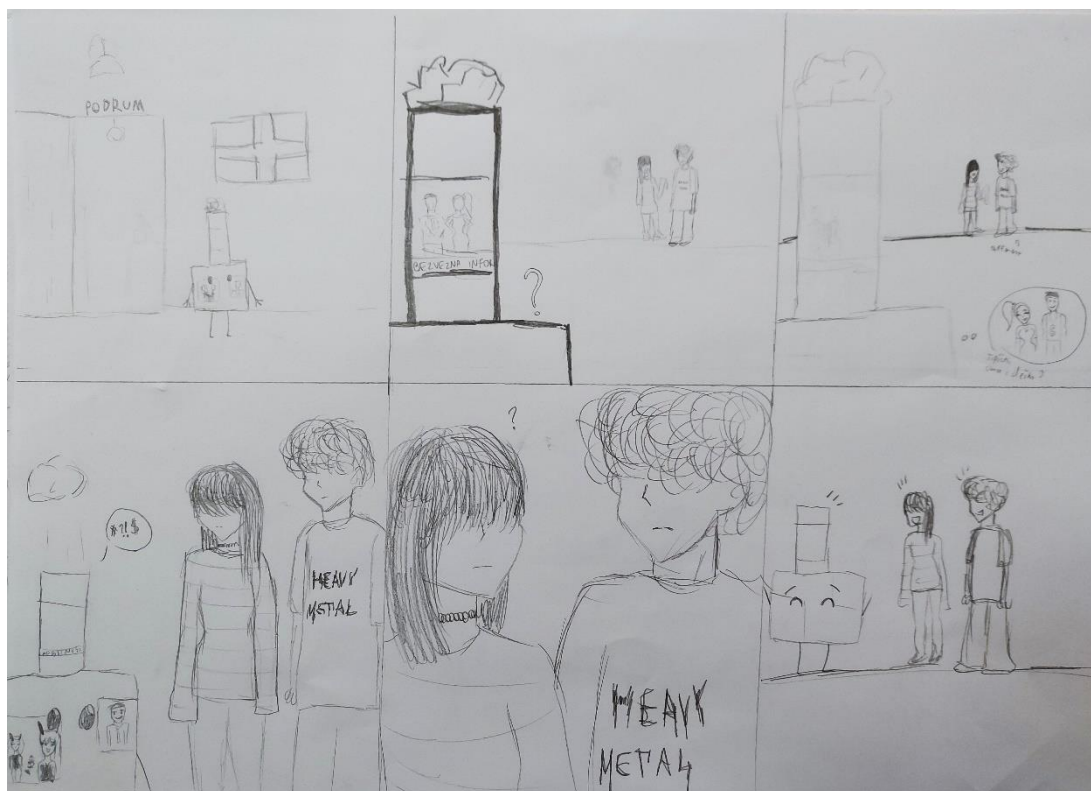
Slika 32



Slika 33

U slučaju prikaza straha od suđenja dolazi do zanimljive interpretacije čudovišta kao glavnog lika (slika 34). Čudovište zvano Čarobni Mike XXL predstavlja autoričin strah da ju se percipira kao

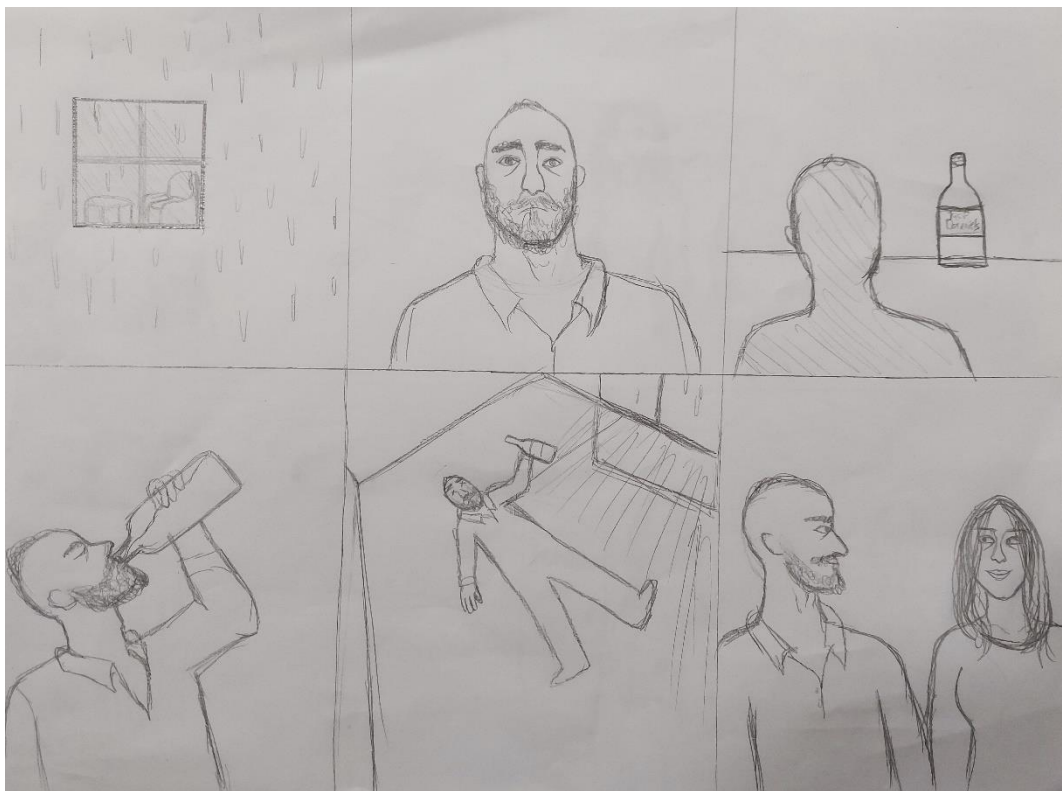
neprijemnu i neugodnu u socijalnim interakcijama. Mike se skriva u podrumu, no vani primjećuje nekoliko osoba koje nije nikada vidio. Prilazi im i započinje razgovor na svoj neobičan način. Umjesto da se njegovi sugovornici uvrijede, oni se izjašnjavaju kao ista vrsta osobnosti kao što je i on. Time je prihvaćen u društvo i njegova je uloga samotnjaka negirana. Kao i autorica Anksi, ova učenica predstavlja čudovište kao ključan dio svoje osobnosti koji nije nužno negativan, no umjesto da ga se u potpunosti riješi ona ga negira uvjerenjem kako će moći sresti osobe kojima on neće biti problem.



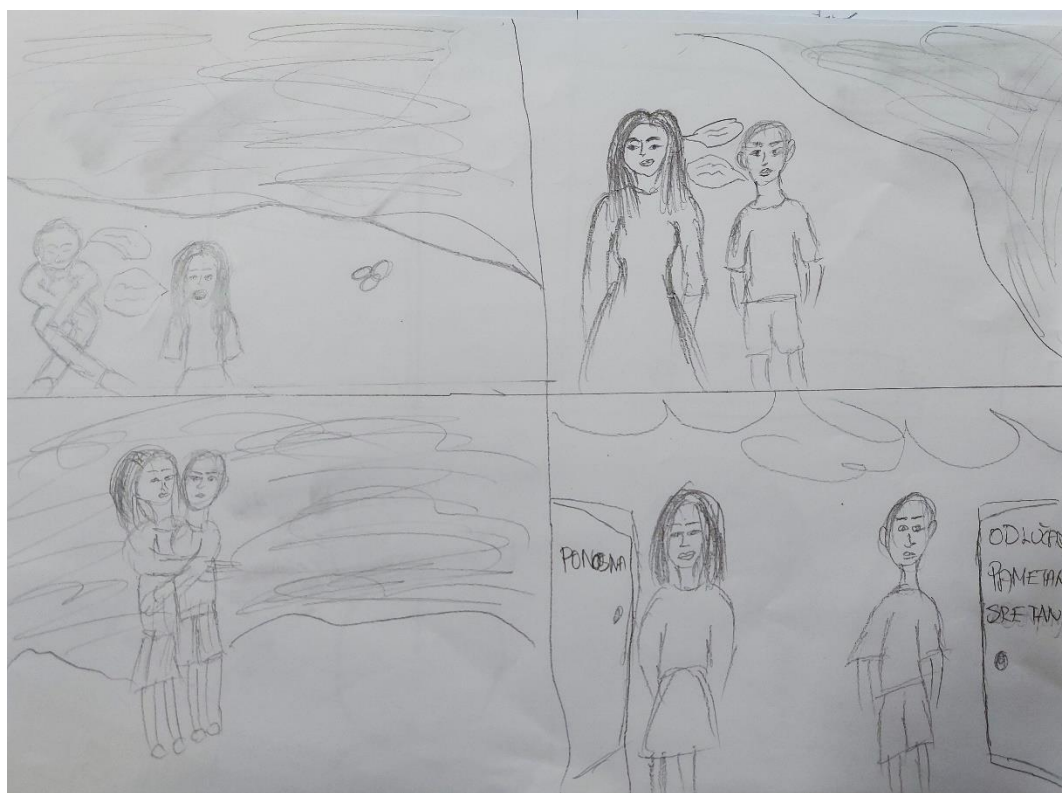
Slika 34

Neki učenici u svojim radovima nisu izravno nastavili motiv s prethodnog nastavnog sata. Jedna vrsta rješenja bila je potpuno udaljavanje od svojih skulptura i personifikacija svojeg problema u obliku čovjekolikog protagonista. Jedan primjer opisuje strah od smrti u obliku muškarca koji se opija do smrti i u zagrobnom životu susreće svoju ženu te time pronalazi sreću (slika 35). Učenica izražava ideju kako je obećanje ponovnog susreta s voljenima rješenje za njezin strah, no izriče ga potpuno udaljeno od svoje prvobitne interpretacije teme, čime je lik udaljen od nje same. Drugi primjer je rad učenice koja se bavila nesigurnošću u budućnost, a svoje je čudovište zamijenila dječakom zvanim Neznanja kojeg ona, kao glavni lik stripa, sretno tijekom šetnje obalom (slika 36). Dijeli svoju osobnost na dva lika: sebe predstavlja kao ideju iz budućnosti, mentoricu koja razgovorom ohrabruje

Neznanja i govori mu kako je ona nekoć bila kao i on, a Neznanja predstavlja njezino trenutačno stanje.

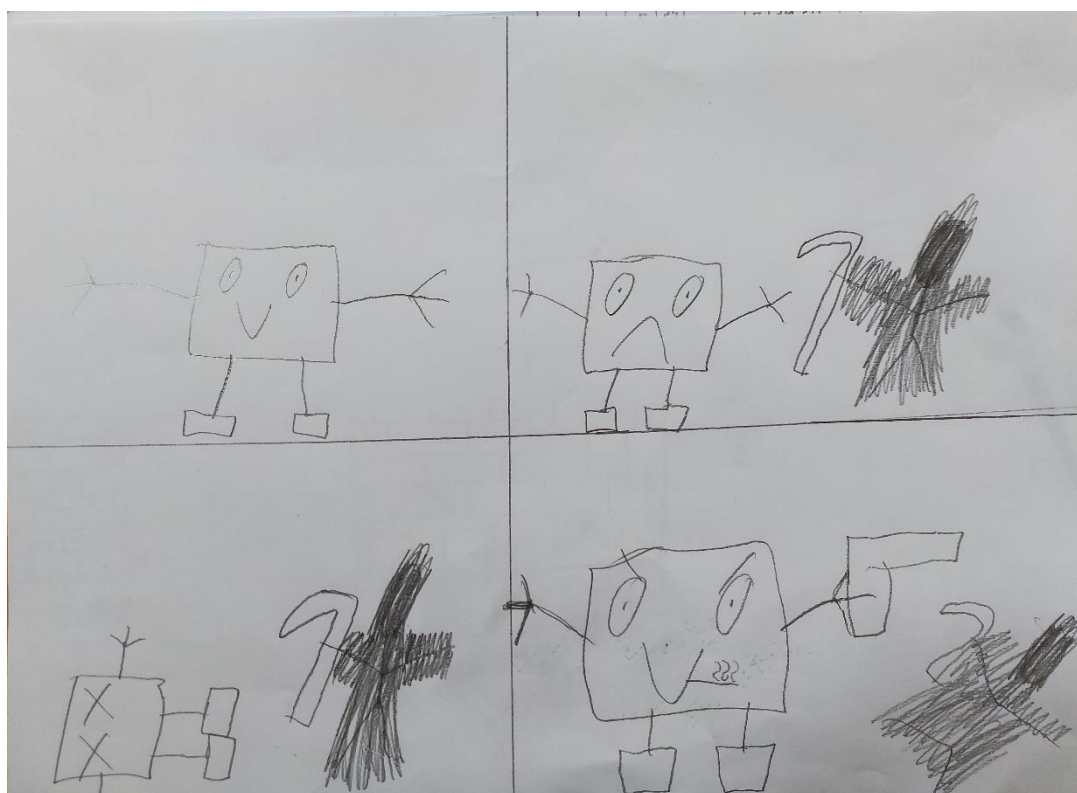


Slika 35



Slika 36

Neki su učenici zadatak izveli bez maštovitog osmišljanja rješenja. Tim je radovima zajedničko da preskoče fazu prikaza rješavanja problema – prva scena najavljuje likove, u drugoj i trećoj sceni glavni lik krene u fizički sukob s neprijateljem, a četvrta scena prikazuje slavlje pobjede. Primjer je Kockica koja pobjeđuje strah, strip koji ne sadrži ni promjenu planova, ni simboliku, ni raznoliko korištenje crta (slika 37). Čudovište izgledom odgovara učenikovoju skulpturi, no izgubilo je svoje prvobitno simboličko značenje. Može se zaključiti da učenici koji su stvorili radove ovog tipa nisu bili zainteresirani za zadatak te su pribjegli najbržim rješenjima (fizičko nasilje i vatreno oružje bili su prisutni u svakom radu ove vrste).



Slika 37

Učenici su pokazali veću spremnost na razmišljanje s pomoću simbola nego tijekom drugog nastavnog dvosata. Bilo je predviđeno kako će trebati pomoć pri prenošenju značenja, no većina je razreda ovaj put samostalno uspjela ostvariti cilj. Nekoliko je učenika postojano prilikom svakog zadatka trebalo pomoć, no čak su i oni s vremenom pokazivali sve veću motivaciju i volju za radom. Autorica rada o Neznanju bila je posebno sramežljiva i nesigurna u vezi svojih ideja, no nakon što ih je osvijestila izradom skulpture, na trećem je satu gotovo u potpunosti samostalno realizirala svoj rad. Jedan od učenika, koji je tijekom izrade skulpture tvrdio kako nije sposoban osmisliti vlastite ideje i interpretacije, započeo je i treći nastavni dvosat sa sličnim stajalištem. Njegovo čudovište predstavljalo je lijenost, najčešće prikazan problem, što ga je vjerojatno demotiviralo. Imao je osjećaj



da će njegove kolege uspješnije odraditi zadatak i nije znao kako ga interpretirati u priči, tvrdeći da nije dobar u stvaranju narativa. Kroz razgovor i predlaganje primjera zaključio je kako ga zanima vizualni prikaz ratovanja. Temu je prikazao kao dva zida koji odbijaju riješiti svoje probleme kompromisom te pribjegavaju slanju cigli u bitku (slika 38). Što je više cigli poslano, to su zidovi nestabilniji te se na kraju priče oba zida ruše. Učenik je nakon nekoliko odbačenih ideja postao motiviran za pronalazak one koja njemu osobno odgovara te je potpuno samostalno stigao do većine simboličkih rješenja koja su bila potpuno različita od ostalih prikaza lijenosti u razredu.



Slika 38

### 2.6.3. Rezultati drugog upitnika i usporedba

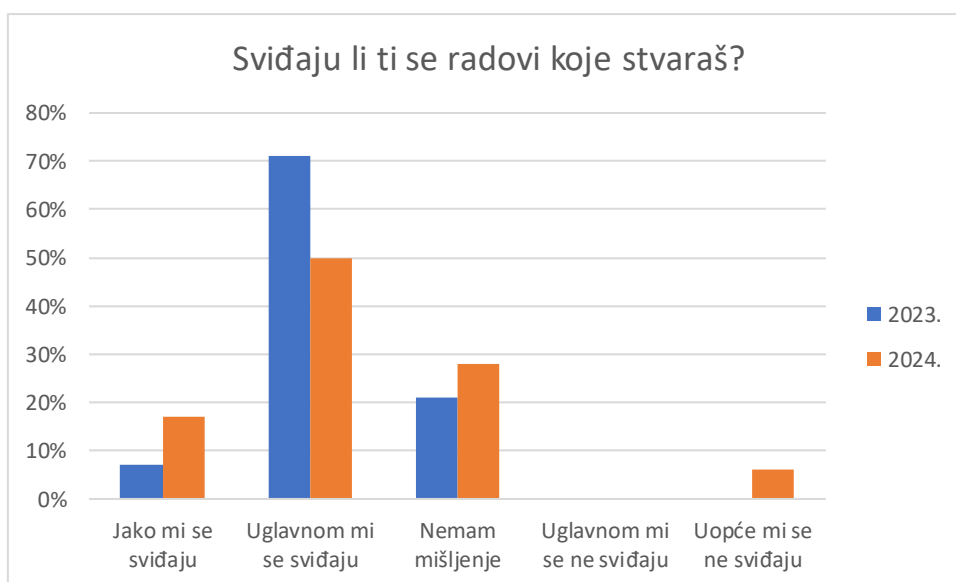
Cilj usporedbe rezultata upitnika bio je ustanoviti koliko su se učenički interes i mišljenja u vezi likovnog i vizualnog izražavanja promijenili između sedmog i osmog razreda te ustanoviti koja vrsta izražavanja učenike najviše motivira za rad. Oba su upitnika provedena krajem nastavne godine, prvi na kraju 2022./2023. a drugi na kraju 2023./2024.

Za potrebu ove usporedbe koristit će se rezultati prvog upitnika preuzeti od 14 učenika razreda koji je sudjelovao u nastavnim satima.



Tablica 7

Prosjeck učestalosti likovnog i vizualnog izražavanja van nastave Likovne kulture 2023. godine je iznosio 3,43, a 2024. godine 3,22, dakle može se zaključiti da je došlo do laganog pada u aktivnosti (tablica 7). 2023. godine 7 % učenika označilo je kako se izvan nastave likovno i vizualno izražavaju svaki dan, 50 % nekoliko puta tjedno, 21 % nekoliko puta mjesečno, 21 % nekoliko puta godišnje. Svi su učenici izjasnili da pokazuju neku razinu zanimanja za vizualno izražavanje. 2024. godine 11 % učenika izjasnilo se da u aktivnosti sudjeluju svaki dan, 33 % nekoliko puta tjedno, 28 % nekoliko puta mjesečno, 22 % nekoliko puta godišnje, a 6 % nikada. Učenici su i dalje zainteresiraniji za likovno izražavanje u usporedbi s prosjekom osmih razreda 2023. godine (3,14).



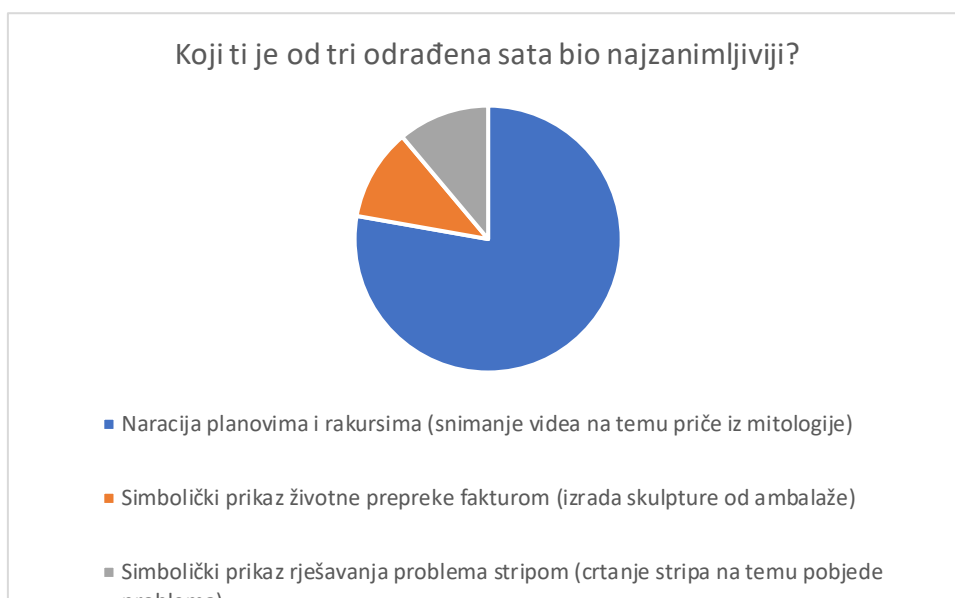
Tablica 8

Prosjeak razine učenikog zadovoljstva s radovima u ovom je razredu 2023. godine iznosio 3,86, a 2024. 3,72, što označava lagani pad (tablica 8). Na pitanje „Sviđaju li ti se radovi koje stvaraš?“ 2023. godine 7 % učenika je odgovorilo „jako mi se sviđaju“, 71 % „uglavnom mi se sviđaju“, 21 % „nemam mišljenje“, a odgovori „uglavnom mi se ne sviđaju“ i „uopće mi se ne sviđaju“ nisu bili odabrani nijednom. Ti podaci pokazuju kako je 78 % učenika bilo zadovoljno sa svojim likovnim radovima. 2024. godine 17 % učenika odabire „jako mi se sviđaju“, 50 % „uglavnom mi se sviđaju“, 28 % „nemam mišljenje“, „uglavnom mi se ne sviđaju“ ponovo ne bira nitko, no 6 % bira „Uopće mi se ne sviđaju“. Iako je količina učenika izrazito zadovoljnih svojim radom porasla, područje umjerenog zadovoljstva se smanjilo, te je ovaj put tek 67 % učenika zadovoljno sa svojim radovima. Prosjeak zadovoljstva je viši nego prosjeak osmih razreda 2023. godine (3,6).



Tablica 9

Odgovori na pitanje *Zašto je likovno i vizualno izražavanje važno za nas?* većinom prate trendove sedmih i osmih razreda. Kategorija osobnog razvijanja prednjačila je 2023. godine, a osobnog izražavanja 2024. No, dolazi do razlike u kategoriji praktične uloge. U usporedbi s prethodnom godinom i prosjekom osmih razreda, učenici su svjesniji uloge likovnog izražavanja u oblikovanju svoje okoline.



Tablica 10

Kao što je i bilo očekivano, 14 (78 %) učenika odgovorilo je kako im je prvi nastavni dvosat bio najzanimljiviji. Kao razloge su naveli da im je snimanje videa zanimljiv medij te kako su se najviše zabavljali tijekom praktične faze, a jedan je učenik napisao kako mu se sviđjela stvaralačka sloboda prisutna pri interpretaciji. Druga dva nastavna dvosata odabralo je po dvoje učenika. Učenici koji su se opredijelili za drugi nastavni dvosat cijenili su slobodu osobnog izražavanja koju je zadatak nudio. Treći je nastavni dvosat odabralo jedino dvoje učenika u razredu koji su izjavili da se svakodnevno likovno izražavaju izvan nastave likovne kulture. Odabir su obrazložili izjavama da su im odgovarali stvaranje naracije i mogućnost likovnog izražavanja.

I među pitanjima slobodnih odgovora dolazi do promjene. 2023. godine najčešće korišteni mediji bili su kamera (42 %), crtački materijali (32 %) i digitalni programi (16 %). 2024. godine prevladavaju crtački materijali (43 %), kamera je na drugom mjestu (30 %), a slikarski materijali na trećem (13 %).

2023. godine na pitanje *Koje pozitivne osjećaje vežeš uz likovno i vizualno izražavanje?* samo jedan učenik nije odgovorio, dok su 2024. troje učenika ostavili odgovor praznim. Ostali su odgovori poprilično uniformni u oba upitnika: odgovaraju kako ih vizualno izražavanje opušta, usređuje, i zabavlja. Na pitanje *Koje negativne osjećaje vežeš uz likovno i vizualno izražavanje?* 2023. godine šestero je učenika odgovorilo kako ih nema. Odgovori koji su se ponavljali bili su tuga, razočaranje, umor i dosada. Godine 2024. samo je dvoje učenika odgovorilo da ne vežu negativne emocije uz vizualno izražavanje, a uz tugu i umor ponavljao se i stres.

Pitanja o reakcijama okoline na učenikove radove također je zadobilo nove odgovore. U oba upitnika učenici uglavnom navode pohvale roditelja, nastavnika i vršnjaka kao pozitivne, no među

negativnima ima više raznolikosti. 2023. godine učenici su spominjali kritiku kao glavnu negativnu reakciju na svoje radove, uz nekoliko učenika koji su spomenuli da okolina njihove radove doživljava zbunjujućima ili zabrinjavajućima. Dok je 2023. godine samo jedan učenik spomenuo vršnjačko ismijavanje u vezi sa svojim radom, 2024. je četvero učenika napisalo da im se pojedinci u razredu rugaju. Događaji zamijećeni tijekom održavanja nastave, a čak i rezultati drugog upitnika u kojemu je jedna osoba izdvojena poimence, upućuje na to da je u roku od godine dana došlo do učestalosti socijalnog isključivanja djece u razredu. Osim tog odgovora, dvoje je učenika nabrojalo kritiku.

### 3. Rasprava

Nastavni sati bili su oblikovani prema zanimanjima učenika. Prvi nastavni dvosat koristio je kamere, grupni rad i jednostavnu temu kako bi se potaknula intrinzična motivacija učenika bez da se osjećaju ugroženima pred zahtjevima koncepata istraživanja. Zadatak je zahtijevao reinterpetaciju sustava simbola. Tijekom sljedeća dva nastavna dvosata nastojalo se izgraditi samopouzdanje učenika u svrhu slobodnijeg korištenja prenesenog značenja u novim situacijama te osmišljavanja vlastite simbolike.

U ovom istraživanju igra je bila zastupljena u fazi reinterpetacije i fazi izmišljanja. Tijekom faze reinterpetacije, rekonstrukcija poznatih obrazaca igranjem uloga uvodila je učenike u stanje razigranosti, uklanjajući osjećaj nesigurnosti ili straha od nedostatka sposobnosti potrebnih za baratanje sustavom simbola. Nakon reinterpetacije tuđeg sustava kroz vlastite oči, učenici su bili spremniji izmisliti vlastite sustave tijekom faze izmišljanja.

Rezultatima istraživanja odgovoreno je na sljedeća istraživačka pitanja:

1) *Kada i zašto dolazi do promjene stava učenika prema stvaralaštvu?* Na temelju rezultata upitnika utvrđeno je kako se pad zanimanja učenika za likovno i vizualno izražavanje događa postepeno, s najvećom razlikom između šestog i sedmog razreda. Učenici, dok su mlađi, smatraju da je primjereno provoditi vrijeme likovno se izražavajući. No, to mišljenje ima vremenski uvjet: smatraju kako je to primjereno za njihovu trenutačnu dob, ali jednog dana će postati samo za one koji će likovnim i vizualnim izražavanjem baviti na profesionalnoj razini. Možemo primijetiti i kako mnogo učenika ne može verbalizirati zašto im je likovno izražavanje bitno, no svejedno se njime često bave. Većina učenika koji nisu odgovorili na to pitanje, izjavili su da se u slobodno vrijeme bave likovnim izražavanjem. Time se može zaključiti da ne dolazi do specifične promjene u stavu, već isključivo zanimanju. Podjela korisnosti na iracionalni tok misli/izmišljanje i logiku/znanost vidljiva je od početka. Mlađi učenici nisu svjesniji važnosti stvaralaštva od starijih, već nisu opterećeni očekivanjima i pritiskom da posvete pažnju „korisnim“ zanimanjima s kojima se suočavaju učenici

osmih razreda te su zato spremniji na likovno i vizualno izražavanje. Dakle, pretpostavka da se tijekom razdoblja predmetne nastave može spriječiti razvoj negativnog stava prema likovnom izražavanju je netočna, no taj je stav i dalje moguće promijeniti.

Također se može primijetiti i pad samopouzdanja po pitanju zadovoljstva vlastitim radovima: što su učenici stariji, manje im se sviđaju vlastiti radovi. Dolazi do kritičkog samovrednovanja i uspoređivanja svojih sposobnosti sa sposobnostima profesionalnih umjetnika, što ih obeshrabruje. Jedan od mogućih razloga za ovu pojavu je povećanje učestalosti negativnih reakcija okoline – kako se svijest o kvaliteti rada povećava, kolege iz razreda se više međusobno rugaju radovima. Time dolazi do rasta razine sramežljivosti i povezivanja loših iskustava s postupkom izražavanja.

Odraž samopouzdanja u odnosu na vlastiti rad također se javlja u zadacima koje učenici favoriziraju. Oni koji se često likovno izražavaju preferirali su zadatke koji su se oslanjali na slobodu izražavanja, dok su se ostali oslanjali na rad u timu i privlačnost digitalnih medija. Zadatak rekonstrukcije naracije igranjem uloga oslanja se na igru s vršnjacima kao motivaciju za rad te je jasno da će se učenici nesigurni u vlastite sposobnosti ugodnije osjećati pri njegovu rješavanju.

2) *Može li osvještavanje priče i pouke kao vrijednog djela života utjecati na intrinzičnu motivaciju učenika?* U ovom je slučaju teže zaključiti odgovor. Iz razgovora s učenicima i promjene u njihovu pristupu zadatku može se očitati da se njihovo samopouzdanje u pristupu izražavanju poboljšalo nakon provedenih nastavnih sati, ali to ne znači nužno da će se zbog toga češće baviti likovnim izražavanjem u slobodno vrijeme. Većina učenika isprva se osjećala nespremnima za dublje istraživanje simbolike jer su očekivali sustav točnih i netočnih odgovora te im je trebalo vremena da shvate kako im je dozvoljeno stvoriti širu mrežu kodiranja i oslanjati se isključivo na svoja mišljenja i interpretacije – baš kao što su to narodi činili stoljećima pri nastanku mitologije. Kada su postigli određenu razinu ugone, bili su spremniji davati ideje i isprobavati nove koncepte. Pobjedili su naučenu bespomoćnost koja ih je navela da vjeruju kako nisu sposobni vizualno objasniti simboličnu priču o vlastitom iskustvu.

Iz ovog i prethodno provedenih istraživanja vidljivo je kako učenicima nije u potpunosti jasno čemu služi umjetnost te likovno i vizualno izražavanje. Smatraju ga tuđim zanimanjem te ne vide razloga za osobno uključivanje – baš kao i većina društva. Nekoliko provedenih nastavnih sati nije dovoljno da se negativna percepcija stvaralaštva promijeni na razini sustava, no pozitivno su utjecali na osobno samopouzdanje i volju učenika.

## 4. Zaključak

Ovo istraživanje potvrdilo je da učenici odrastanjem gube zanimanje za likovno i vizualno izražavanje i nastavu likovne kulture. Rezultati odgovaraju činjenicama predstavljenim u prethodno objavljenim istraživanjima, prateći trendove pada motivacije, no i oslobađanja stvaralačkog razmišljanja kroz igru. Naracija kroz mitološke teme osnažila je samopouzdanje učenika pri baratanju sustavom simbola, približavajući im ono što su prethodno smatrali nedosežnim.

U slučaju ponavljanja istraživanja učenici bi bili praćeni tijekom duljeg perioda. Posebna bi se pažnja posvetila promatranju utjecaja razredne okoline i vršnjačkih socijalnih faktora na razinu motivacije za likovno i vizualno izražavanje. Zadaci bi bili usredotočeni na poticanje intrinzične motivacije uklanjanjem srama i nesigurnosti zbog osjećaja neznanja. Dok je grupni rad izvršio svoju motivacijsku ulogu tijekom prvog nastavnog dvosata, ostali bi nastavni sati bili posvećeniji individualnom promišljanju učenika, budući da je takva vrsta rada rezultirala najboljim napretkom. Faze vrednovanja bi se preoblikovale kako bi do izražaja uglavnom došlo samovrednovanje u svrhu poticanja učenika na pridodavanje veće važnosti introspekciji umjesto vanjskim čimbenicima, a vršnjačko bi vrednovanje bilo u drugom planu dok se ne ustvrdi uzrok i način sprječavanja ruganja. Zbog prekratkog vremena istraživanja, nepoznavanja sudionika i manjka iskustva istraživačice u izvođenju nastave, dobiveni se rezultati ne mogu smatrati krajnjim odgovorom na ovo pitanje. U kontekstu kraćeg istraživanja rezultati su ohrabrujući i upućuju na mogućnost promjene ako se likovnom i vizualnom izražavanju češće pristupa kao slobodnom, bezgraničnom mediju za izražavanje ideja koji nije namijenjen samo onima koji su ga sposobni dovesti do razine umjetnosti.

## 5. Popis literature

Armstrong, K.A. (2005). *A Short History of Myth*. <<https://www.semanticscholar.org/paper/A-Short-History-of-Myth-Armstrong/c5ecc907f32f310fe9718e4efb96ec574c2477a8>> Preuzeto 11. srpnja 2024.

Campbell, J. (1980). *The Masks of God: Occidental Mythology*. Dallas: Penguin Books.

Campbell, Joseph. (2004). *The Hero with a Thousand Faces (Commemorative Edition)*. Princeton University Press.

Huzjak, M., Polić, M. (2006). Zablude o objektivnoj znanosti i subjektivnoj umjetnosti. *Metodički ogledi*, 13 (1), 9-29. <<https://hrcak.srce.hr/4362>>. Preuzeto 29. srpnja 2024.

Jokić, B., Ristić Dedić, Z., Erceg, I., Košutić, I., Kuterovac Jagodić, G., Marušić, I., Matić Bojić, J., Šabić, J. (2019). *Obrazovanje kao cilj, želja i nada : završno izvješće znanstveno istraživačkog projekta „Obrazovne aspiracije učenika u prijelaznim razdobljima hrvatskog osnovnoškolskog obrazovanja: priroda, odrednice i promjene“*.

<[https://wwwadmin.idi.hr/uploads/zi\\_cobras\\_15793c68ee.pdf](https://wwwadmin.idi.hr/uploads/zi_cobras_15793c68ee.pdf)> Preuzeto 28. srpnja 2024.

*Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije*. 2019. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. Preuzeto 2. rujna 2024. s [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_162.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html)

Lakoff, G., Johnson, M. (1981) *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.

Mendeš, B., Ivon, H., Pivac, D. (2012). UMJETNIČKI POTICAJI KROZ PROCES ODGOJA I OBRAZOVANJA. *Magistra Iadertina*, 7 (1), 111-122. <<https://hrcak.srce.hr/99896>> Preuzeto 29. srpnja 2024.

Metafora. (bez d.). mit. U *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Preuzeto 28. srpnja 2024. s <https://www.enciklopedija.hr/clanak/metafora>

Mit. (bez d.). mit. U *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Preuzeto 10. srpnja 2024. s <https://www.enciklopedija.hr/clanak/mit>

Mitologija. (bez d.). mitologija. U *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Preuzeto 10. srpnja 2024. s <https://www.enciklopedija.hr/clanak/mitologija>

Vizek Vidović, V., Rijavec, M., Vlahović-Štetić, V., Miljković, D.(2003). *Psihologija obrazovanja*. Zagreb: IEP ; VERN.



## **6. Prilozi**

### **6.1. Pisane pripreme**

6.1.1. Prvi nastavni dvosat

Ime i prezime studenta: Ivana Krnjak

Škola: OŠ. P. Miškine

Razredni odjel: 8. razred

Školska godina: 2023/2024

Dan izvedbe: 29. travnja 2024.

## **Priprema za nastavni sat:**

Naracija planovima i rakursima

**Iz nastavne teme: Osobno i društveno**

**Tip sata: obrada novog nastavnog sadržaja**

## I. CILJ I SHODI UČENJA U NASTAVNOJ JEDINICI

(znanja, vještine i stavovi)

**Odgojno-obrazovni cilj nastavnog sata:** ...Prenijeti učenicima znanje o vizualnom oblikovanju filmskih kadrova i ulozi mitologije u oblikovanju društva kako bi vlastitom interpretacijom prepričali odabrani mit i njegovu pouku u obliku videa.

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

Učenik će moći:

**Objasniti** pojmove plan, rakurs, i mitologija.

**Primijeniti** stečeno znanje o planovima i rakursima u izvedbi vlastitog rada.

**Prepoznati** vrste planova i rakursa korištene u tuđim radovima.

**Povezati** vizualno oblikovanje kadra i njegovu namjenu u prenošenju poruke videa.

## II. DIDAKTIČKO-METODIČKI PODACI O NASTAVNOJ JEDINICI

<b>Etape nastavnog sata :</b>	1.Šire istraživanje 2 min. 2. Fokusirano istraživanje 12 min. 3. Ponavljanje 1 min. 4. Realizacija ideje, npr. praktični rad učenika/ individualno i poticaj/učitelj. 55 min. 5. Analiza i vrednovanje ostvarenih likovnih radova 20 min.
<b>Likovno područje:</b>	Novi mediji - video
<b>Nastavna tema:</b>	Osobno i društveno
<b>Međupredmetna tema:</b>	ikt A.3.2. Učenik se samostalno koristi raznim uređajima i programima.
<b>Ključni pojmovi:</b>	Mitologija, plan, rakurs
<b>Likovni elementi:</b>	Prostor
<b>Elementi gradnje likovne sintakse:</b>	Plan, rakurs
<b>Likovni motiv:</b>	Priča iz mitologije
<b>Likovni problem:</b>	Prepričati mit videom korištenjem planova i rakursa
<b>Likovno tehnička sredstva:</b>	Aplikacija za uređivanje videa (Filmora)

<b>Likovno-umjetnička djela vezana uz nastavnu jedinicu:</b>	<p>Primjeri mitoloških tema u pop kulturi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Assassin's Creed: Odyssey (2018)</li> <li>2) Assassin's Creed: Valhalla (2020)</li> <li>3) Hades (2020)</li> <li>4) Thor (2011)</li> <li>5) Hercules (1997)</li> <li>6) Clash of the Titans (2010)</li> <li>7) Percy Jackson and the Olympians (2023)</li> <li>8) The Tale of Princess Kaguya (2013)</li> </ol>
<b>Oblici rada:</b>	<p>sociološki oblik rada: frontalni rad, rad u grupi, rad u skupini, individualni rad</p> <p>psihološki oblik rada: po zamišljanju</p>
<b>Metode poučavanja i načini na koje učenici uče:</b>	<p>Planirana igra (spajanje slika i opisa), kooperativno učenje, pronalaženje sličnosti i razlika, rezimiranje i bilježenje, natuknice i pitanja</p>
<b>Mediji (nastavna sredstva i pomagala):</b>	<p>Projektor, računalo, Powerpoint prezentacija, digitalna igra spajanja Learning Apps, mobitel, radni listić</p>
<b>Korelacija:</b>	<p>OŠ HJ B.8.4.</p> <p>Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.</p>
<b>Literatura:</b>	<p><b>a) Za učenike (udžbenici, priručnici i drugi izvori znanja):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Natalija Stipetić Čus, Blanka Petrinc Fulir, Dražen Jerabek, Stanka Pinjuh, Dalia Finek Brezarić, <i>Likovna avantura 8: Udžbenik iz likovne kulture za osmi razred osnovne škole</i>, ALFA d.d.</li> </ol> <p><b>b) Za nastavnika (stručno-znanstvena, metodička, pedagoška, psihološka):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije, 2019.</li> <li>2. mit – Hrvatska enciklopedija - <a href="https://www.enciklopedija.hr/clanak/mit">https://www.enciklopedija.hr/clanak/mit</a></li> <li>3. Filmski leksikon - <a href="https://film.lzmk.hr/Projekt">https://film.lzmk.hr/Projekt</a></li> <li>4. <a href="https://www.scribd.com/document/371362719/grcki-mitovi-skraceni">https://www.scribd.com/document/371362719/grcki-mitovi-skraceni</a></li> </ol>

### III. RAZRADA NASTAVNOG SATA («SCENARIJ»)

ETAPE NASTAVNOG SATA	UČITELJ	UČENIK	OBLICI RADA	METODE RADA	NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA
<p><b>1. ŠIRE ISTRAŽIVANJE</b></p> <p>2 min</p> <p>1.1. Priprema</p>	<p>- <b>priprema</b> učenike za sat</p> <p>- <i>Dobar dan, ja sam Ivana Krnjak, studentica Akademije likovnih umjetnosti. Danas ćete interpretirati teme koje su stare tisućljećima, a sveprisutne u današnjoj pop kulturi.</i></p>	<p>- <b>pozdravljaju</b> studenticu</p> <p>- <b>pripremaju</b> za sat</p>	<p>- frontalni rad</p>		<p>- powerpoint prezentacija</p>
<p>1.2 Ponavljanje, usmjeravanje pažnje i motivacija za nast. sadržaj</p>	<p>- <i>Dignite ruke u zrak svi koji ste gledali, čitali, ili igrali neke od naslova koji su prikazani na slajdu.</i></p> <p>- <i>Možeš nam nešto reći o tome koji naslov prepoznaješ i o čemu se radi u njemu?</i></p> <p>- <i>Hvala! Prepoznaje li netko nešto drugo?</i></p> <p>- <i>Hvala! Zna li netko nešto o trećem naslovu?</i></p> <p>- <i>Tko nam može reći što povezuje ove naslove?</i></p> <p>- <i>Da, to jest, svi se bave mitologijom. Mitovi su stare priče, ali ne bilo kakve – sada ćete otkriti što to čini mitove mitovima.</i></p> <p>- <b>potiče</b> učenike da podijele svoje znanje s kolegama</p>	<p>- [UČENICI DIGNU RUKE U ZRAK]</p> <p>- <i>Prepoznajem... Radi se o...</i></p> <p>- <i>Prepoznajem... Radi se o...</i></p> <p>- <i>Prepoznajem... Radi se o...</i></p> <p>- <i>Svi se bave starim pričama.</i></p>	<p>- frontalni rad</p> <p>- rad u skupini</p>	<p>- razgovor</p> <p>- rad s ilustrativnim materijalima/vizualnim izvorima</p>	<p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- Ilustrativni primjeri ploča, računalo, LCD projektor</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- prikazuje plakate i naslovnice iz pop kulture</li> <li>- pokreće razgovor o predstavljenim naslovima</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identificiraju predstavljene naslove</li> <li>- prisjećaju se radnji medija iz pop kulture</li> <li>- sažimaju radnju filmova, knjiga i igrice koje poznaju</li> <li>- pomažu kolegama shvatiti poveznice između naslova</li> </ul>			
<p><b><u>2. FOKUSIRANO Iстраživanje</u></b></p> <p><b>12 min</b></p> <p><b>2.1.</b></p>	<p>- Podijelit ćete se u četiri grupe. Vi ste grupa 1, vi ste 2, vi 3, a vi 4. Svaka grupa treba odgovoriti na pitanje koje se nalazi na listiću koji ću vam dati. Imate 3 minute za razgovor. Ima li netko pitanja?</p> <p>- Grupa 1, molim vas da pročitate svoje pitanje i date nam odgovor.</p> <p>- Da, to je prvo obilježje mitova – natprirodni elementi. Grupa 2, molim vas isto.</p> <p>- Da, mitovi su stari koliko i čovječanstvo. Zbog svoje usmene prirode dolazi do mnogih promjena i varijacija kroz stoljeća, pa je nemoguće utvrditi jednu „originalnu“ verziju nekog mita. Grupa 3, vi ste na redu.</p>	<p>-Ne.</p> <p>- Naše je pitanje bilo „Po čemu se mitologija razlikuje od povijesti“. Napisali smo da je to jer uključuje izmišljene pojave kao što su čudovišta i čarolije.</p> <p>- Naše je pitanje glasilo „Kada su mitovi nastali i kako su se očuvali?“ Nastali su jako davno, i prvo su se prenosili usmeno, a onda su se krenuli zapisivati.</p>	<p>- rad u grupi</p> <p>- frontalni rad</p>	<p>- razgovor</p> <p>- istraživanje</p> <p>- usmeno izlaganje</p>	<p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- Radni listić</p>

	<p>- Tako je, uloga mita je trostruka i može se podijeliti na društvenu, vjersku i kulturnu. Grupa 4, vi ste na redu.</p> <p>- Tako je, četvrto obilježje mitova je da nastoje objasniti pojave koje tada nisu imali mogućnosti objasniti znanošću, ali i neke koje i nas danas zaokupljaju svojim postojanjem, poput osjećaja i nesreće. Pouke i pripovijedanja su sastavni dio mitova. Ovaj element je posebno privlačan modernoj publici jer na zanimljiv, suvremen način može predstaviti iskustvo staro tisućljećima. To vidimo i iz prethodno navedenih primjera igrice, knjiga i filmova.</p> <p>- <b>najavljuje</b> rad u grupi</p> <p>- <b>objašnjava</b> zadatak</p> <p>- <b>pojašnjava</b> odgovore koje su učenici izložili</p> <p>- <b>potiče</b> učenike na objašnjavanje svojih odgovora</p> <p>- <b>definira</b> elemente mita</p>	<p>- Naše je pitanje bilo „Čemu služe mitovi?“ i da napišemo tri stvari. Napisali smo da su služili u upravljanju društvom, u religijske svrhe, i kao kulturni element.</p> <p>- Naše je pitanje glasilo „Što mitovi objašnjavaju?“ i imali smo nekoliko primjera. U egipatskoj mitologiji su zalazak Sunca objašnjavali tako da odlazi u svijet mrtvih, u grčkoj su vjerovali da su ljudi vatru dobili od titana Prometeja. Odgovorili smo da objašnjavaju stvari koje ljudi nisu znali sami objasniti.</p>			
--	--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>usmjerava</b> provjeru odgovora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>sudjeluju</b> u grupnom rješavanju zadatka</li> <li>- <b>prepoznaju</b> uzorke i zaključke zadatka</li> <li>- <b>povezuju</b> predznanje o mitologiji s njezinim elementima</li> <li>- <b>opisuju</b> okolnosti, uvjete i namjene prenošenja mita</li> <li>- <b>nabrajaju</b> bitne elemente mita</li> </ul>			
<b>2.2. Analiza likovno-umjetničkog djela i fotografija</b>	<p>- Sada ćete na primjeru jednog od tih filmova riješiti sljedeći zadatak. Molim vas da svatko od vas na mobitelu otvori ovaj QR kod, ili upiše link u tražilicu. Zadatak vam je spojiti kadrove iz filma s njihovim opisima. Ako vam je teško vidjeti slike, predlažem da okrenete mobitele vodoravno i kliknete na slike da biste ih uvećali. Ukoliko slučajno spojite nešto što ne paše zajedno, dotaknite selotejp koji spaja kartice. Kada ste gotovi, dotaknite plavu ikonu u donjem desnom kutu da provjerite svoja rješenja. Ima li pitanja?</p> <p>- Imate 3 minute.</p> <p>- Provjerimo zajedno vaše odgovore! Prvo, po čemu su se razlikovali kadrovi u zadatku?</p> <p>- Većina je prikazivala likove – što je bilo različito?</p> <p>- Tako je! Taj element kadra zovemo FILMSKI PLAN - udaljenost glavnog predmeta promatranja u kadru od gledatelja.</p>	<p>- Ne.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- individualni rad</li> <li>- frontalni rad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rad s ilustrativnim materijalima/vizualnim izvorima</li> <li>- Istraživačka Igra</li> <li>- razgovor</li> <li>- usmeno izlaganje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Learning Apps igra</li> <li>- powerpoint prezentacija</li> </ul>

	<p>- Krenimo od ovog primjera. S čime ste ga spojili?</p> <p>- Tako je! Ovaj plan koji prikazuje ambijent zove se total. Sljedeće, sa čime ste spojili ovaj kadar?</p> <p>- Da! Koliko su likovi udaljeni od promatrača?</p> <p>- Tako je, i obično ostavljaju prostora iznad i ispod tijela da bolje vidimo u kakvom se okruženju lik nalazi i što radi. Ovaj se plan naziva srednji plan. Sa čime ste spojili ovo?</p> <p>- Koliko su likovi udaljeni od promatrača?</p> <p>- Tako je, i zove se američki plan. Sa čime ste spojili ovaj kadar?</p> <p>- Tako je! Ovaj se plan zove blizu, i prikazuje likove od prsa prema gore. Kada se koristi ovaj plan?</p> <p>- Pogledajte ovaj primjer. Kakav dojam imate dok ga gledate?</p> <p>- Tako je. Kako biste se osjećali da je ova scena prikazana u srednjem planu?</p> <p>- Da. Što ste bliže likovima, to se njihove emocije čine izraženije. Vi kao gledatelji ste uključeni ste u ovu scenu. Sa čime ste spojili ovaj kadar?</p> <p>- Tako je! Ovo je krupni plan, prikazuje glavu ili lice lika. Sa čime ste spojili ovaj kadar?</p> <p>- Da, i zove se detalj. U čemu je razlika između krupnog plana i detalja?</p>	<p>- Po tome što prikazuju.</p> <p>- Koliko je lik blizu kameri.</p> <p>- „Opisuje mjesto radnje ili neku drugu bitnu lokaciju”.</p> <p>- „Promatrač s udaljenosti vidi cjelinu akcijskog prizora.”</p> <p>- Tako da se vide cijeli.</p> <p>- „Promatrač je dovoljno blizu da se osjeća uključenim u scenu, no sačuvana je određena udaljenost.”</p> <p>- Tako da se vide od koljena na gore.</p> <p>- „Promatrač je vrlo blizu likovima (dovoljno blizu da ih može dotaknuti) i uključen je u scenu.”</p>			
--	--	--	--	--	--



	<p>- <i>Da! Ostala su nam još ova dva primjera. Sa čime ste spojili lijevi?</i></p> <p>- <i>A desni?</i></p> <p>- <i>Tako je. Zašto se na lijevom čini da je prikazan lik manji od gledatelja?</i></p> <p>- <i>Točno. Taj nagib kamere zove se RAKURS, i može biti gornji ukoliko je kamera iznad lika, ili donji ukoliko je ispod. Koji su likovi prikazani na ovim primjerima?</i></p> <p>- <i>Tko su to?</i></p> <p>- <i>Što njih dvojica rade u ovom filmu?</i></p> <p>- <i>Što mislite, zašto je Zeus prikazan donjim rakursom, a Herkul gornjim?</i></p> <p>- <i>Tako je! Kao i planovi, i rakursi nam mogu vizualno puno reći o likovima koji su njima prikazani.</i></p> <p>- <b>prikazuje</b> primjere planova i rakursa</p> <p>- <b>pojašnjava</b> pojmove vezane uz planove i rakurse</p> <p>- <b>pojašnjava</b> pojmove vezane uz planove i rakurse</p>	<p>- <i>Ne znamo.</i></p> <p>- <i>Nesiguran, mračan, kao da smo zarobljeni.</i></p> <p>- <i>Ne bi bila tako upečatljiva.</i></p> <p>- <i>„Osjećaji i reakcije lika su iznimno intimno prikazani.“</i></p> <p>- <i>„Usmjerava gledateljevu pažnju da dobro promotri prikazani isječak i zapamti što je bitno.“</i></p> <p>- <i>Jer jedan prikazuje cijelo lice, a drugi samo dio.</i></p> <p>- <i>„Prikazani likovi i predmeti se čine manjima u usporedbi s gledateljem.“</i></p> <p>- <i>„Prikazani likovi i predmeti se čine većima u usporedbi s gledateljem.“</i></p> <p>- <i>Jer ga kamera gleda odozgo.</i></p>			
--	---	---	--	--	--

		<p>- <i>Herkul i Zeus.</i></p> <p>- <i>Zeus je bog munja, a Herkul je njegov sin.</i></p> <p>- <i>Herkul želi postati bog i zato radi herojske pothvate da bi se mogao vratiti Zeusu na Olimp.</i></p> <p>- <i>Jer Zeus izgleda impresivnije, on je bog i Herkulov otac, a Herkul izgleda manje jer je mladi smrtni čovjek.</i></p> <p>- <b>promatraju</b> ponuđene slikovne primjere</p> <p>- <b>otkrivaju</b> namjenu primjera planova i rakursa</p> <p>- <b>istražuju</b> utjecaj planova i rakursa na gledatelja</p> <p>- <b>uspoređuju</b> primjere na temelju dojmova i blizine gledatelju</p> <p>- <b>iznose</b> svoja rješenja i mišljenja</p> <p>- <b>pojašnjavaju</b> prikaze i značenja primjera</p>			
--	--	---	--	--	--

<p><b>2.3. Najava zadatka</b></p>	<p>- Ove će vam tehnike trebati u izvedbi zadatka. Podijelit ću vas u 6 grupa. Kao u navedenim primjerima, danas ćete video uratkom interpretirati neku priču iz mitologije. Zadatak je da odaberete neki kratki mit i zapišete njegovu radnju kroz uvod, zaplet, vrhunac i rasplet, i što nam taj mit poručuje. Ako nemate sami ideju koji biste mit mogli odabrati, otvorite link na slajdu i odaberite neki od preporučenih mitova. Podijelit ću vam nove listiće koje trebate ispuniti. Imate 10 minuta.</p> <p>- Sada trebate prepričati taj mit putem videa. Snimite sve scene na mobitel, i zatim ih uredite putem aplikacije Filmora. U aplikaciji ćete samo spajati videe, nemojte se prijavljivati, kupovati ili koristiti druge opcije. Ukoliko već imate neku drugu aplikaciju u kojoj znate spajati videe, možete i nju koristiti. Također trebate iskoristiti barem četiri različita plana i rakursa od onih koje smo naveli. Fotografirajte ovaj slajd s uputama tako da ih uvijek možete provjeriti prilikom snimanja i montaže vašeg videa. Kada završite video molim vas da mi ga pošaljete na Teams. Na kraju sata ćemo zajedno pogledati i vrednovati vaše radove.</p> <p>- <b>najavljuje</b> likovni zadatak</p> <p>- <b>objašnjava</b> pravila izrade rada</p>	<p>- <b>prikupljaju</b> informacije o likovnom zadatku</p> <p>- <b>planiraju</b> rad u grupi</p> <p>- <b>interpretiraju</b> uputstva</p>	<p>- frontalni rad</p> <p>- rad u grupama</p>	<p>- razgovor</p> <p>- scenarij</p> <p>- usmeno izlaganje</p>	<p>- powerpoint prezentacija</p>
-----------------------------------	--	--	---	---	----------------------------------

<p><b><u>3. PONAVLJANJE</u></b></p> <p>1 min</p>	<p>- <i>Tko mi može ponoviti zadatak?</i></p> <p>- <i>Hvala! Ima li pitanja?</i></p> <p>- <b>potiče</b> učenike da ponove zadatak</p>	<p>- <i>Trebamo odabrati neki mit i prepričati ga tako da ima uvod, zaplet, vrhunac i rasplet i zapisati što taj mit poručuje. Onda trebamo snimiti i montirati tu priču u video obliku. Trebamo iskoristiti barem četiri od navedenih rakursa i planova. Zatim trebamo poslati video.</i></p> <p>- <i>Ne.</i></p> <p>- <b>izdvajaju</b> najbitnije upute izrade rada</p>	<p>- frontalni rad</p>	<p>- razgovor</p>	
<p><b><u>4. REALIZACIJA IDEJE, PRAKTIČNI RAD UČENIKA</u></b></p> <p>55 min.</p>	<p>- <i>Sada ćemo otići na igralište, gdje ćete snimati svoje radove. Imate 45 minuta za rad, a zatim ćemo se svi zajedno vratiti u učionicu.</i></p> <p>- <b>demonstrira</b> uređivanje videa</p> <p>- <b>prilazi individualno</b> grupama i pomaže s radom</p> <p>- <b>pojašnjava</b> nejasnoće</p> <p>- <b>potiče</b> učenike na promišljanje o zadatku</p>	<p>- <b>osmišljaju</b> radnju i planove</p> <p>- <b>izvode</b> zadatak</p> <p>- <b>prikupljaju</b> ideje i informacije o radu</p> <p>- <b>sastavljaju</b> svoj grupni rad</p> <p>- <b>kreiraju/samostalno izvode</b> video uradak</p>	<p>- rad u grupi</p> <p>- Individualni rad</p>	<p>- demonstracija</p> <p>- razgovor</p> <p>- praktičan rad</p> <p>- kombiniranje</p> <p>- građenje</p>	<p>- Filmora aplikacija</p>

<p><b><u>5. (npr.)ANALIZA I VREDNOVANJE OSTVARENIH LIKOVNIH ILI VIZUALNIH RADOVA</u></b></p> <p>20 min</p> <p><b>5.1. Priprema</b></p>	<p>- <b>najavljuje</b> analizu i vrednovanje npr. likovnih radova</p> <p>- <i>Molim vas da sjednite po grupama.</i></p>	<p>- <b>organiziraju</b> analizu radova.</p>	<p>- frontalni rad</p>	<p>- razgovor</p>	<p>- ploča</p> <p>- power point prezentacija</p>
<p><b>5.2. Ponavljanje</b></p>	<p>- <b>poziva</b> učenike da ponove upute</p> <p>- <b>potiče</b> učenike da se prisjete zadatka</p> <p>- <i>Tko će ponoviti, koji je bio zadatak?</i></p>	<p>- <b>prisjećaju</b> se uputa za rad</p> <p>- <b>ponavljaju</b> zahtjeve zadatka</p> <p>- <i>Trebali smo ispuniti listić tako da odaberemo neki mit, zapišemo koja mu je radnja da ima uvod, zaplet, vrhunac i rasplet, i što taj mit poručuje, i onda snimimo video o tome. Trebali smo koristiti barem četiri različita plana i rakursa.</i></p>	<p>- frontalni rad</p>	<p>- razgovor</p>	

<p><b>5.1. Analiza i vrednovanje likovnih ili vizualnih radova</b></p>	<p>- <b>Koordinira</b> vrednovanje i analizu radova</p> <p><i>- Tako je! Sada ćemo pogledati vaše radove. Pažljivo gledajte i pamtite kako su vaši kolege ispričali mitove. Obraćajte pažnju na 2 pitanja koja se nalaze na stražnjoj strani vaših listića:</i></p> <p><u>- Što video poručuje?</u></p> <p><u>- Koje kadrove i rakurse ste primijetili? Zašto su autori upravo njih iskoristili?</u></p> <p>[GLEDANJE VIDEA]</p> <p>- Što video poručuje?</p> <p>- Autori videa, slažete li se?</p> <p>- Koje ste kadrove i rakurse primijetili, i zašto su ih vaši kolege koristili?</p>	<p>- <b>analitički promatraju</b> radove svojih kolega</p> <p>- <b>uočavaju</b> poruku radova</p> <p>- <b>objašnjavaju</b> korištenje planova i rakursa</p> <p>- <b>vrednuju</b> razumijevanje namjena planova i rakursa i uspješnost prenošenja poruke</p> <p>- <b>argumentiraju</b> svoju interpretaciju radova</p> <p>- <b>izražavaju</b> mišljenje o radovima</p> <p>- <b>uspoređuju</b> radove svojih kolega</p>	<p>- rad u grupi</p> <p>- Frontalni rad</p>	<p>- analitičko promatranje</p> <p>- razgovor</p> <p>- vrednovanje</p> <p>- usmeno izlaganje</p>	<p>- video player</p> <p>- powerpoint prezentacija</p>

	<p>[PONAVLJANJE ZA SVAKI VIDEO]</p> <p><i>- Danas smo se bavili temom mitova i njihovih interpretacijama i svrhama kroz povijest i danas. Vaš je zadatak bio interpretirati i prepričati jedan od njih, baš kao što su to odradili mnogi prije vas.</i></p> <p><i>Dobit ćete dva zadatka za sljedeći put kada se vidimo.</i></p> <p><i>Prvo, trebat ćete uslikati fotografiju nečega is svakodnevnog života što vas podsjeća na poruku mita kojim ste se danas bavili i poslati je na Teams. Ta fotografija može biti bilo što što vam je zapelo za oko i podsjetilo na taj pojam, ne treba biti namještena situacija.</i></p> <p><i>Drugo, molim vas da doma krenete skupljati kartonsku i plastičnu ambalažu. To su kutije od čaja, žitarica, boce, mogu čak i plastične vrećice. Svatko treba prikupiti barem 3 komada i donijeti na sljedeći sat. Uz to će vam trebati i ljepilo, selotejp i škare.</i></p> <p><i>-Ima li pitanja?</i></p> <p><i>-Hvala vam na pažnji!</i></p>	<p><i>- Video poručuje...</i></p> <p><i>- Da.</i></p> <p><i>- Primijetili smo... koristili su ih jer...</i></p>			
--	--	---	--	--	--

		- Ne.			
--	--	-------	--	--	--



#### IV. PLAN PLOČE

Osobno i društveno

**Ključni pojmovi:**

**MITOVI**

**PLAN**

**RAKURS**

6.2.2. Drugi nastavni dvosat

Ime i prezime studenta: Ivana Krnjak

Škola: OŠ. P. Miškine

Razredni odjel: 8. razred

Školska godina: 2023/2024

Dan izvedbe: 13. svibnja 2024.

### **Priprema za nastavni sat:**

Simbolički prikaz životne prepreke fakturom

**Iz nastavne teme: Mijenjam se, mijenjam svijet**

**Tip sata: Obrada novog nastavnog sadržaja**

## I. CILJ I SHODI UČENJA U NASTAVNOJ JEDINICI

(znanja, vještine i stavovi)

**Odgojno-obrazovni cilj nastavnog sata:** Prenijeti učenicima znanje o fakturi i korištenju simboličkih prikaza kako bi izradom skulpture od ambalaže oblikovali prikaz životne prepreke.

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

Učenik će moći:

**Prepoznati** simboliku pri promatranju radova svojih kolega.

**Objasniti** pojmove tekstura, faktura i simbol.

**Primijeniti** različite tehnike oblikovanja fakture na svoj rad.

**Povezati** svoje mentalne predodžbe problema s njihovim materijalnim oblikovanjem.

## II. DIDAKTIČKO-METODIČKI PODACI O NASTAVNOJ JEDINICI

<b>Etape nastavnog sata :</b>	1.Šire istraživanje 2.min. 2. Fokusirano istraživanje 12 min. 3. Ponavljanje 1 min. 4. Realizacija ideje, npr. praktični rad učenika/ individualno i poticaj/učitelj 55... min. 5. Analiza i vrednovanje ostvarenih likovnih radova 20. min.
<b>Likovno područje:</b>	Oblikovanje volumena – 3D
<b>Nastavna tema:</b>	Mijenjam se, mijenjam svijet
<b>Međupredmetna tema:</b>	osr A.3.1. Razvija sliku o sebi.
<b>Ključni pojmovi:</b>	Tekstura, faktura, simbol
<b>Likovni elementi:</b>	Površina (tekstura, faktura)
<b>Elementi gradnje likovne sintakse:</b>	Cjelovitost, značenje
<b>Likovni motiv:</b>	Životna prepreka

<b>Likovni problem:</b>	simbolički prikaz fakturom
<b>Likovno tehnička sredstva:</b>	Ambalaža, ljepilo, škare
<b>Likovno-umjetnička djela vezana uz nastavnu jedinicu:</b>	Donatello, <i>Marija Magdalena</i> , 1455., drvo, 188 cm, Museo dell'Opera del Duomo, Firenca
<b>Oblici rada:</b>	sociološki oblik rada: frontalni rad, individualni rad, rad u skupini psihološki oblik rada: po izmišljanju
<b>Metode poučavanja i načini na koje učenici uče:</b>	Planirana igra, asocijacije, putovanje kroz maštu, pronalaženje sličnosti i razlika, rezimiranje i bilježenje
<b>Mediji (nastavna sredstva i pomagala):</b>	Ploča, kreda, projektor, računalo, Powerpoint prezentacija
<b>Korelacija:</b>	OŠ HJ B.8.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.
<b>Literatura:</b>	<b>a) Za učenike (udžbenici, priručnici i drugi izvori znanja):</b> 2. Natalija Stipetić Čus, Blanka Petrinc Fulir, Dražen Jerabek, Stanka Pinjuh, Dalia Finek Brezarić, <i>Likovna avantura 8: Udžbenik iz likovne kulture za osmi razred osnovne škole</i> , ALFA d.d.
	<b>b) Za nastavnika (stručno-znanstvena, metodička, pedagoška, psihološka):</b> 1. Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije, 2019. 2. <a href="https://smarthistory.org/donatello-mary-magdalene/">https://smarthistory.org/donatello-mary-magdalene/</a>

### III. RAZRADA NASTAVNOG SATA («SCENARIJ»)

ETAPE NASTAVNOG SATA	UČITELJ	UČENIK	OBLICI RADA	METODE RADA	NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA
<p><b>1. ŠIRE ISTRAŽIVANJE</b></p> <p>2 min</p> <p><b>1.1. Priprema</b></p>	<p>- Dobar dan, drago mi je da se ponovo vidimo!</p> <p>Čime smo se bavili na prošlom satu?</p> <p>- Tako je. Danas ćemo nastaviti s tom temom, a krenut ćemo od vaših zadaća.</p> <p>- <b>podsjeća</b> učenike na prethodni sat</p> <p>- <b>priprema</b> učenike za sat</p>	<p>- Trebali smo koristiti planove i rakurse da videom ispričamo neki mit.</p> <p>- <b>pozdravljaju</b> studenticu</p> <p>- <b>pripremaju se</b> za sat</p>	<p>- frontalni rad</p>		<p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- Ilustrativni primjeri</p> <p>ploča, računalo, LCD projektor</p>
<p><b>1.2 Ponavljanje, usmjeravanje pažnje i motivacija za nast. sadržaj</b></p>	<p>- Tko mi može reći što ste trebali napraviti za domaću zadaću?</p> <p>- Sada ćemo zajedno pogledati videe koje ste snimili kako biste se prisjetili radova na temelju kojih ste radili zadaću. Ja ću vam za to vrijeme podijeliti papire koje još nemojte koristiti.</p> <p>- Molim vas da na vašim mobitelima otvorite sljedeći link. Ponuđeno vam je nekoliko fotografija iz vaših domaćih zadaća. Molim vas da ih rasporedite prema tome što mislite na koji od mitova koji ste obradili se odnosi.</p> <p>[ANALIZA 4 FOTOGRAFIJE]</p> <p>- <u>Kojem ste mitu pridružili ovu fotografiju?</u></p>	<p>- Trebali smo fotografirati nešto što nas podsjeća na mit koji smo ispričali.</p>	<p>- frontalni rad</p> <p>- rad u skupini</p> <p>- individualni rad</p>	<p>- razgovor</p> <p>- rad s ilustrativnim materijalima/vizualnim izvorima</p> <p>- istraživačka igra</p>	<p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- Ilustrativni primjeri</p>

	<p><u>Što vas na fotografiji podsjeća na taj mit?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>podsjeća</b> učenike na njihovu domaću zadaću</li> <li>- <b>objašnjava</b> igru spajanja</li> <li>- <b>potiče</b> učenike da podijele svoje znanje s kolegama</li> <li>- <b>prikazuje</b> fotografije iz domaće zadaće</li> <li>- <b>pokreće</b> razgovor domaćoj zadaći</li> </ul>	<p>[DAJU ODGOVORE]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>prisjećaju se</b> naučenog gradiva</li> <li>- <b>ponavljaju</b> što su radili prošli sat</li> <li>- <b>predlažu</b> rješenja spajanja</li> <li>- <b>identificiraju</b> o kojem se mitu radi</li> <li>- <b>odigraju</b> igru spajanja</li> </ul>			
<p><b>2. FOKUSIRANO ISTRAŽIVANJE</b></p> <p><b>12 min</b></p> <p><b>2.1.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ni jedna od ove četiri fotografije ne prikazuje točno ono što je navedeno u videu ili mitu, a ipak ste shvatili o kojem se radi. Zašto?</i></li> <li>- <i>Tako je. Naime, služili ste se simbolikom.</i></li> <li><i>Što su to simboli?</i></li> <li>- <i>Da. SIMBOLI znače nešto izvan prikazanoga - ne izgledaju kao ono što prikazuju. Možete li mi dati primjer simbola?</i></li> <li>- <i>Da. Simbolika se u mitovima koristi na razne načine, a nas će danas zanimati prepreke i neprijatelji. Grupa koja se bavila mitom o Ikaru, tko ili što je prepreka ili neprijatelj u vašem mitu?</i></li> <li>- <i>Tako je! Kako je ta ambicija prikazana?</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Jer nas je podsjetilo na nešto iz tog mita.</i></li> <li>- <i>Neko preneseno značenje.</i></li> <li>- <i>Srce predstavlja ljubav, zeleno svjetlo znači „naprijed“...</i></li> <li>- <i>Ikarova ambicija.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- frontalni rad</li> <li>- rad u skupini</li> <li>- individualni rad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- razgovor</li> <li>- putovanje kroz maštu</li> <li>- istraživačka igra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- powerpoint prezentacija</li> <li>- papir</li> </ul>

	<p>- <i>Da! Grupa koja se bavila mitom o Sizifu, tko ili što je prepreka ili neprijatelj u vašem mitu?</i></p> <p>- <i>Što taj kamen znači za Sizifa?</i></p> <p>- <i>Tako je. Sada ćete i vi primijeniti ove principe simbolike na vlastito iskustvo.</i></p> <p>- <i>Zatvorite oči. Smijete leći na klupu, ako želite. Koji vam je najveći cilj u životu? Čemu se nadate i što želite ispuniti? Zamislite taj cilj, i kako se osjećate u vezi njega te kako biste se osjećali da ga ispunite. Koje vam prepreke u svakodnevnom životu otežavaju postizanje toga cilja? Dobro promislite. Odaberite jednu, nematerijalnu prepreku, neki problem s kojim se morate suočiti. Sada ga zamislite kao stvorenje koje možete vidjeti. Liči li to stvorenje životinji, čovjeku, ili nečemu trećemu? Kakvo tijelo ima? Kakva mu je glava, kakav mu je trup, kakvi su mu udovi? Ima li uopće udove? Možda nema ni vrat, ili lice, ali ima rogove, krila ili rep. Možda ne liči ni na što od onoga što sam navela. Zamislite da ga možete dotaknuti. Da li je njegova koža dlakava, gruba, naborana, ljuskava, oštećena? Ovo je vaš simbolički prikaz problema s kojim se suočavate.</i></p> <p>- <i>Otvorite oči. Uzmite papir koji ste dobili na početku sata. Sada pokušajte preobraziti ovaj papir tako da vas podsjeća na osjećaj koji biste doživjeli da dotaknete to stvorenje koje ste zamislili. Ne smijete pisati ili šarati po njemu, ili ga rastrgati na komadiće, ali ga smijete čupati, bušiti, gužvati, savijati, i slično. Ima li pitanja?</i></p>	<p>- <i>Time da je letio preblizu Suncu i otopila su mu se krila.</i></p> <p>- <i>Kamen koji se uvijek ispočetka otkotrlja na dno.</i></p> <p>- <i>Da je sav njegov trud uzaludan.</i></p>			
--	---	--	--	--	--

	<p>- <i>Odlično! Sada papir ponovo postavite ispred sebe. Kakva je bila površina papira prije nego što ste krenuli raditi zadatak?</i></p> <p>- <i>Kakva je sada površina vašeg papira?</i></p> <p>- <i>Da. Kako se zove izgled površine koji ste promijenili?</i></p> <p>- <i>Tako je. TEKSTURA je karakter izgleda neke površine. Vi ste namjerno promijenili teksturu ovog papira kako bi prikazala vašu prepreku, te je sada nazivamo FAKTURA. Faktura je površina koja je obrađena s određenom namjerom, i imaju je sve skulpture i slike.</i></p> <p>- <b>ukazuje</b> kako primijeniti fakturu</p> <p>- <b>pojašnjava</b> vezu između uvodne vježbe i gradiva</p> <p>- <b>prikazuje</b> razliku između teksture i fakture</p> <p>- <b>potiče</b> učenike na promišljanje o svojim postupcima</p> <p>- <b>definira</b> pojmove SIMBOL, TEKSTURA i FAKTURA</p> <p>- <b>usmjerava</b> provođenje putovanja u maštu</p>	<p>- <i>Ne.</i></p> <p>- <i>Glatka, sjajna.</i></p> <p>- <i>Hrapava, namreškana, bodljikava.</i></p> <p>- <i>Tekstura.</i></p>			
--	---	--	--	--	--



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>sudjeluju</b> u putovanju u maštu</li> <li>- <b>prepoznaju</b> promjene na papiru</li> <li>- <b>povezuju</b> gradivo prošlog i današnjeg sata</li> <li>- <b>opisuju</b> fakturu i teksturu papira</li> </ul>			
<b>2.3. Najava zadatka</b>	<p><i>- Danas ćemo fakturu primijeniti na ambalaže koje ste donijeli, a i ja imam neke koje možete izabrati. Vaš je zadatak razmisliti o stvorenju i prepreci koje ste zamislili, te ih prikazati izradom skulpture u ambalaži. Prepreka mora biti nešto nematerijalno i ne smije biti školski predmet. Kao što ste to napravili s vašim papirima, obradite površine vaših ambalaža kako biste postigli fakturu. Razmislite kakve teksture najbolje dočaravaju ono što želite</i></p>		- frontalni rad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- razgovor</li> <li>- scenarij</li> </ul>	- dodatne fotografije

	<p><i>postići. Smijete trgati ambalaže i lijepiti ih jedne na druge, gužvati vrećice da ih zalijepite na površine i sve ostale ideje koje vam padnu na pamet za bolje postizanje efekta. Na kraju vaša skulptura mora imati fakturu, dakle morate nešto promijeniti u vezi površina vaših ambalaža.</i></p> <p>- <b>najavljuje</b> likovni zadatak</p> <p>- <b>objašnjava</b> pravila izrade rada</p>	<p>- <b>prilagođavaju</b> svoj rezultat putovanja u maštu likovnom zadatku</p> <p>- <b>prikupljaju</b> informacije o likovnom zadatku</p> <p>- <b>interpretiraju</b> uputstva</p>			
<p><b><u>3. PONAVLJANJE</u></b></p> <p>1 min</p>	<p>- <i>Tko može ponoviti zadatak?</i></p> <p>- <b>potiče</b> učenike da ponove zadatak</p>	<p>- <i>Trebamo odabrati neku nematerijalnu prepreku u našem životu i onda je oblikovati kao simboličku skulpturu u ambalaži. Trebamo obraditi površinu ambalaža da postignemo fakturu.</i></p> <p>- <b>izdvajaju</b> najbitnije upute izrade rada</p>	<p>- frontalni rad</p>	<p>- razgovor</p>	

<p><b><u>4. REALIZACIJA IDEJE, PRAKTIČNI RAD UČENIKA</u></b></p> <p>55 min.</p>	<p>- <i>Hvala! Za rad imate do [U KOLIKO SATI ZAPOČINJE ANALIZA]. Možete početi.</i></p> <p>- <b>demonstrira</b> spajanje materijala</p> <p>- <b>prilazi individualno</b> i pomaže s radom</p> <p>- <b>pojašnjava</b> nejasnoće</p> <p>- <b>potiče</b> učenike na promišljanje o zadatku</p>	<p>- <b>osmišljaju</b> fakturu rada</p> <p>- <b>izvode</b> zadatak</p> <p>- <b>prikupljaju</b> ideje i informacije o radu</p> <p>- <b>kreiraju/samostalno izvode</b> trodimenzionalni rad</p>	<p>- individualni rad</p>	<p>- demonstracija</p> <p>- razgovor</p> <p>- praktičan rad</p> <p>- kombiniranje</p> <p>- građenje</p>	<p>- Ljepilo, škare, ambalaža</p>
<p><b><u>5. (npr.)ANALIZA I VREDNOVANJE OSTVARENIH ILI VIZUALNIH RADOVA</u></b></p> <p>20 min</p>	<p>- <i>Podijelit ću vam papire. Na papir zapišite opis fakture vašeg rada, te što on predstavlja. Kada ste gotovi preklopite papirić i stavite ga u ovu vrećicu.</i></p> <p>- <i>Molim vas da svi izložite svoje radove u liniju.</i></p>	<p>- <b>organiziraju</b> analizu radova.</p>	<p>- rad u skupini</p>	<p>- razgovor</p>	<p>- vrećica, papiri</p> <p>- power point prezentacija</p>

<b>5.1. Priprema</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>najavljuje</b> analizu i vrednovanje likovnih radova</li> <li>- <b>objašnjava</b> postupak vrednovanja</li> </ul>				
<b>5.2. Ponavljanje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Tko će ponoviti zadatak?</i></li> <li>- <i>Hvala!</i></li> <li>- <b>poziva</b> učenike da ponove upute</li> <li>- <b>potiče</b> učenike da se prisjete zadatka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Trebali smo od ambalaže napraviti stvorenje koje simbolički prikazuje neki naš problem ili prepreku. Ambalaži smo trebali oblikovati fakturu s obzirom na ideju.</i></li> <li>- <b>prisjećaju</b> se uputa za rad</li> <li>- <b>ponavljaju</b> zahtjeve zadatka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- frontalni rad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- razgovor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Power point prezentacija</li> </ul>
<b>5.1. Analiza i vrednovanje likovnih ili vizualnih radova</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Podijelit ćete se u dva tima i održati malo natjecanje. Svatko od vas će izvuci jedan papirić iz vrećice, pročitati nam što piše, i pokušati pogoditi koji od radova odgovara opisu. Ako pogodi, njegov tim zadržava papirić. Na kraju pobjeđuje tim s više papirića. Dvoje učenika će doći pisati bodove.</i></li> <li>- <i>Krenut ćemo od prve klupe. Molim ustani i izvuci jedan od papirića. Pročitaj nam što piše na papiriću. Što misliš, koji od ovih radova odgovara opisu?</i></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- rad u skupini</li> <li>- frontalni rad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- analitičko promatranje</li> <li>- razgovor</li> <li>- vrednovanje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- listići</li> <li>- power point prezentacija</li> </ul>

	<p>- Što te u vezi njega podsjeća na temu?</p> <p>- Autore, je li vaš kolega u pravu?</p> <p>- Molim sjedećeg učenika da napravi isto.</p> <p>- <b>Koordinira</b> vrednovanje i analizu radova</p>	<p>- Ovaj.</p> <p>- Podsjećaju me [KARAKTERISTIKE]</p> <p>- Je!</p> <p>- <b>odabiru</b> radove koje povezuju s listićima</p> <p>- <b>analitički promatraju</b> radove svojih kolega</p> <p>- <b>uočavaju</b> fakturu radova</p> <p>- <b>objašnjavaju</b> vezu između fakture i motiva</p> <p>- <b>vrednuju</b> interpretaciju motiva</p> <p>- <b>argumentiraju</b> svoju interpretaciju radova</p> <p>- <b>izražavaju</b> mišljenje o radovima</p> <p>- <b>uspoređuju</b> radove svojih kolega</p>			
--	--	--	--	--	--

<p><b>2.2. Analiza likovno-umjetničkog djela i fotografija</b></p>	<p>- Odličan primjer primjene fature možemo vidjeti na ovoj skulpturi, Donatellovoj Mariji Magdaleni. Tko je bila Marija Magdalena?</p> <p>- Kako biste opisali fakturu glave i tijela ove skulpture?</p> <p>- A fakturu njezinih ruku?</p> <p>- Da. Zašto?</p> <p>- Što Marija Magdalena radi s rukama?</p> <p>- Dakle, zašto bi umjetnik prikazao grešnicu čije je cijelo tijelo hrapavo i bodljikavo, osim ruku koje su glatke, mlade i sklopljene u molitvi?</p> <p>- Da, autor fakturom objašnjava poruku ovog djela – da će molitva pomoći pročititi grešnike.</p> <p>- Dakle, danas smo se bavili simboličnim prikazom problema i prepreka pomoću stvorenja. Prisjetite se vaših radova, ali i problema iz mitova koje smo spomenuli. Zašto su ti problemi prikazani na simboličan način?</p> <p>- Zamislite da je mit o Ikaru samo priča o ocu koji svojem sinu kaže da ne bude previše ponosan, a sin kaže „Neću te slušati“, i da snimate video o tome. Kakav bi bio taj video?</p> <p>- Ne biste ga zapamtili. A kakav je bio video vaših kolega, koji su prikazali cijelu priču o izradi krila, Ikarovom letu, i padu?</p> <p>- Da! Naime, simboli nas potiču na razmišljanje, i puno su zanimljiviji od</p>	<p>- Grešnica u Bibliji koja se preobratala.</p> <p>- Hrapava, bodljikava, mat.</p> <p>- Glatka, sjajna.</p> <p>- Ne znamo.</p> <p>- Moli se.</p> <p>- Jer hoće reći da molitva pročišćava.</p>	<p>- frontalni rad</p> <p>- rad u skupini</p>	<p>- razgovor</p> <p>- rad s ilustrativnim materijalima/vizualnim izvorima</p>	<p>- reprodukcija likovno-umjetničkog djela.....</p> <p>- powerpoint prezentacija.....</p> <p>- fotografija.....</p>
--	--	---	---	--	--

	<p><i>doslovnog prikaza onoga što želimo reći. Zato se mitovi, kao i priče, njima služe da bi poučili i zabavili publiku.</i></p> <p><i>Za domaću zadaću vas molim da fotografirate stvorenje koje ste napravili te mu napišite kratki profil. Dajte mu ime, mjesto stanovanja, i tri osobine ili načina ponašanja.</i></p> <p><i>Ima li pitanja?</i></p> <p><i>- Sjedeći sat će vam trebati olovka i papir.</i> <i>Hvala na pažnji!</i></p> <p><b>- prikazuje</b> primjer fakture korištene za prenošenje poruke</p> <p><b>- izdvaja</b> bitne detalje skulpture</p> <p><b>- pojašnjava</b> primjenu fakture na skulpturu</p>	<p><i>- Ne znamo.</i></p> <p><i>- Kratak, dosadan.</i></p> <p><i>- Zabavan, pamtljiv.</i></p> <p><i>- Ne.</i></p>			
--	--	---	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>promatraju</b> umjetničko djelo</li><li>- <b>istražuju</b> karakteristike fature djela</li><li>- <b>otkrivaju</b> kontrast u obradi fature</li><li>- <b>uspoređuju</b> različite djelove skulpture</li><li>- <b>povezuju</b> sa saznanjima o fakturi</li></ul>			
--	--	---	--	--	--



#### IV. PLAN PLOČE

Mijenjam se, mijenjam svijet

**Ključni pojmovi:**

SIMBOL, FAKTURA, TEKSTURA

**Likovno-umjetničko djelo:**

Donatello, *Marija Magdalena*, 1455., drvo, 188 cm, Museo dell'Opera del Duomo, Firenca

6.2.3. Treći nastavni dvosat

Ime i prezime studenta: Ivana Krnjak

Škola: OŠ. P. Miškine

Razredni odjel: 8. razred

Školska godina: 2023/2024

Dan izvedbe: 27. svibnja 2024.

## **Priprema za nastavni sat:**

Simbolički prikaz rješavanja problema stripom

**Iz nastavne teme: Mijenjam se, mijenjam svijet**

**Tip sata: Ponavljanje nastavnog sadržaja**

## I. CILJ I SHODI UČENJA U NASTAVNOJ JEDINICI

(znanja, vještine i stavovi)

**Odgojno-obrazovni cilj nastavnog sata:**..... Ponoviti s učenicima znanje o simbolici, crti i planovima kako bi nacrtali strip o rješavanju životne prepreke.

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

Učenik će moći:

**Objasniti** pojmove obrisna i gradbena crta.

**Primijeniti** spoznaje o svojim problemima u likovnom radu.

**Povezati** tematiku simboličkog prikaza prepreke s njezinim porazom.

**Staviti u odnos** urbane i tradicionalne mitove.

## II. DIDAKTIČKO-METODIČKI PODACI O NASTAVNOJ JEDINICI

<b>Etape nastavnog sata :</b>	1.Šire istraživanje 7 min. 2. Fokusirano istraživanje 7 min. 3. Ponavljanje 1 min. 4. Realizacija ideje, npr. praktični rad učenika/ individualno i poticaj/učitelj 55... min. 5. Analiza i vrednovanje ostvarenih likovnih radova 20. min.
<b>Likovno područje:</b>	Oblikovanje na plohi – 2D
<b>Nastavna tema:</b>	Mijenjam se, mijenjam svijet
<b>Međupredmetna tema:</b>	osr A.3.1. Razvija sliku o sebi.
<b>Ključni pojmovi:</b>	Obrisne crte, gradbene crte, simbol
<b>Likovni elementi:</b>	Crta
<b>Elementi gradnje likovne sintakse:</b>	Kadar
<b>Likovni motiv:</b>	Rješavanje prepreke
<b>Likovni problem:</b>	Nacrtati strip korištenjem obrisnih i gradbenih crta i poštivanjem kadra
<b>Likovno tehnička sredstva:</b>	Olovka

<b>Likovno-umjetnička djela vezana uz nastavnu jedinicu:</b>	Web strip <i>Greek Myth Comix</i> , <a href="https://greekmythcomix.com">https://greekmythcomix.com</a>
<b>Oblici rada:</b>	sociološki oblik rada: frontalni rad, rad u skupini, individualni rad psihološki oblik rada: po zamišljanju, po izmišljanju
<b>Metode poučavanja i načini na koje učenici uče:</b>	Metode: asocijacije, planirana igra, Strategije: Organiziranje ideja, pronalaženje sličnosti i razlika, rezimiranje i bilježenje
<b>Mediji (nastavna sredstva i pomagala):</b>	Powerpoint prezentacija, radni listići, digitalne memory kartice
<b>Korelacija:</b>	OŠ HJ B.8.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.
<b>Literatura:</b>	<b>a) Za učenike (udžbenici, priručnici i drugi izvori znanja):</b> 1. Natalija Stipetić Čus, Blanka Petrinec Fulir, Dražen Jerabek, Stanka Pinjuh, Dalia Finek Brezarić, <i>Likovna avantura 8: Udžbenik iz likovne kulture za osmi razred osnovne škole</i> , ALFA d.d.
	<b>b) Za nastavnika (stručno-znanstvena, metodička, pedagoška, psihološka):</b> 1. Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije, 2019. 2. <a href="https://greekmythcomix.com/comic/the-odyssey-book-19-part-3/">https://greekmythcomix.com/comic/the-odyssey-book-19-part-3/</a> <a href="https://greekmythcomix.com/comic/the-odyssey-book-19-part-2/">https://greekmythcomix.com/comic/the-odyssey-book-19-part-2/</a>

### III. RAZRADA NASTAVNOG SATA («SCENARIJ»)

ETAPE NASTAVNOG SATA	UČITELJ	UČENIK	OBLICI RADA	METODE RADA	NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA
<p><b>1. ŠIRE ISTRAŽIVANJE</b></p> <p>7 min</p> <p><b>1.1. Priprema</b></p>	<p>- Dobar dan! Danas ćemo zaključiti trilogiju u kojoj smo se bavili različitim aspektima mitova.</p> <p>- priprema učenike za sat</p>	<p>- pozdravljaju studenticu</p> <p>- pripremaju se za sat</p>	<p>- frontalni rad</p>		<p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- Ilustrativni primjeri</p> <p>ploča, računalo, LCD projektor</p>
<p><b>1.2 Ponavljanje, usmjeravanje pažnje i motivacija za nast. sadržaj</b></p>	<p>- Čime smo se bavili na prvom satu?</p> <p>- Da, i što ste koristili pri izradi filmova?</p> <p>- Da vidimo koliko ih se dobro sjećate! Igrat ćemo igru memoryja u kojoj trebate spojiti planove s njihovim opisima.</p> <p>[PROZIVA UČENIKE DA JEDAN ZA DRUGIM DOLAZE PRED RAZRED I RJEŠAVAJU MEMORY]</p> <p>- Tko mi može reći čime smo se bavili na prošlom satu?</p> <p>- Što su ta čudovišta predstavljala?</p> <p>- Tako je, i zatim smo razgovarali o načinu prikazivanja problema u mitologiji. Što smo zaključili?</p>	<p>- Radili smo filmove na temelju nekih mitova.</p> <p>- Planove i rakurse.</p> <p>- Radili smo čudovišta iz ambalaže.</p> <p>- Radili smo čudovišta</p> <p>- Neke naše probleme.</p>	<p>- frontalni rad</p> <p>- individualni rad</p>	<p>- razgovor</p>	<p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- radni listić</p>

	<p>- Tako je! Što je bila vaša zadaća?</p> <p>- Sada vas molim da ispunite ovaj listić. Trebate prepisati svoju zadaću na njega, ili ako je niste napravili, osmisliti kratki profil za stvorenje koje ste zadnji put oblikovali pomoću ambalaže. Dobro promislite o tome imaju li osobine koje ćete pridodati stvorenju logičnu povezanost s njim. Ima li nekoga tko nije bio prisutan prošli sat?</p> <p>- U redu. Imate 2 minute za zadatak.</p> <p>- <b>podsjeća</b> učenike na njihovu domaću zadaću</p> <p>- <b>potiče</b> učenike na promišljanje o zadatku</p> <p>- <b>objašnjava</b> zadatak</p>	<p>- Da su prikazani simbolički.</p> <p>- Osmisliti profil za naše čudovište.</p> <p>- Ne, svi smo bili.</p> <p>- <b>prisjećaju se</b> naučenog gradiva</p> <p>- <b>ponavljaju</b> čime su se bavili na prošlom satu</p> <p>- <b>sažimaju</b> svoja promišljanja o zadaci</p> <p>- <b>identificiraju</b> asocijacije pri razmišljanju o motivu</p> <p>- <b>igraju</b> planiranu igru</p>			
--	---	--	--	--	--

<p><b><u>2. FOKUSIRANO ISTRAŽIVANJE</u></b></p> <p>7 min</p> <p>2.1.....</p>	<p>- Rješavanjem ovog zadatka ste produbili ideju stvorenja s prošlog sata. Odabrali ste neki nematerijalni problem, dali ste mu ime, mjesto stanovanja, i kako se ponaša svakodnevno. Na što vas to podsjeća od fenomena kojima smo se bavili na zadnja dva sata?</p> <p>- Što smo rekli, što nastaje kada nastojimo objasniti neku svakodnevnu pojavu putem natprirodnih elemenata te stvorimo priču oko njih?</p> <p>- Da. Naravno, mitologija kojom smo se bavili nastaje kroz dugo razdoblje. Kada pričamo o sličnim mitovima koji su nastali u moderno doba, zovemo ih urbanim mitovima. Oni također nastaju kako bi objasnili ili opisali neku modernu pojavu, ali ustvari nisu istina. Tko zna neki urbani mit?</p> <p>- Da. Čak i danas, kada imamo odgovore na mnoga pitanja na koja drevni narodi nisu znali odgovoriti i dalje imamo potrebu stvarati mitove kako bismo objasnili neobične pojave.</p> <p>- <b>ukazuje</b> na sličnosti mitologije i urbanih mitova</p> <p>- <b>pojašnjava</b> vezu između gradiva prošlog sata i urbanih mitova</p> <p>- <b>definira</b> urbane mitove</p>	<p>- Ne znamo.</p> <p>- Mitologija.</p> <p>- Slenderman, Bloody Mary, Klub 27...</p>	<p>- frontalni rad</p> <p>- rad u skupini</p>	<p>- razgovor</p> <p>- istraživanje</p> <p>usmeno izlaganje</p> <p>- Istraživačka Igra</p>	<p>- powerpoint prezentacija</p> <p>- dodatne fotografije</p>
--	---	--	---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>prepoznaju</b> spomenute urbane mitove</li> <li>- <b>povezuju</b> nastanak urbanih i tradicionalnih mitova</li> <li>- <b>nabrajaju</b> znane elemente urbanih mitova i mitologije</li> </ul>			
<b>2.2. Analiza likovno-umjetničkog djela i fotografija</b>	<p>- Osim suvremenih mitova, danas se bavimo i jednim modernim medijem. Što je strip?</p> <p>- Da. Evo kadra iz stripa koji prikazuje scenu iz Odiseje. Koju vrstu plana primjećujete u ovom kadru?</p> <p>- Da. Kao i u filmovima, i u stripovima trebamo obraćati pažnju na to koji planovi i rakursi odgovaraju kojoj sceni ili kadru. Pogledajte crte koje umjetnik koristi u svojem radu. Kakve sve crte mogu biti po značenju?</p> <p>- Tako je. Što su <b>OBRISNE CRTE</b>?</p> <p>- Dakle, njegove rubove. Što su <b>GRADBENE CRTE</b>?</p> <p>- Da, dakle opisuju predmet unutar granica obrisnih crta. Da bi vaš strip bio lako čitljiv iako ne koristite boje, trebate koristiti obje vrste i razumjeti njihovu razliku. Postoje neka pravila</p>	<p>- To je medij u kojemu pomoću slike i teksta pričamo neku radnju.</p> <p>- Srednji plan.</p> <p>- Obrisne, gradbene.</p> <p>- Crte koje prikazuju obris nekog predmeta.</p>	<p>- frontalni rad</p> <p>- individualni rad</p> <p>- rad u skupini</p>	<p>- rad s ilustrativnim materijalima/vizualnim izvorima</p> <p>- razgovor</p> <p>- usmeno izlaganje</p>	<p>- reprodukcija likovno-umjetničkog djela.....</p> <p>- powerpoint prezentacija.....</p> <p>- radni listić</p>



	<p><i>koja trebate slijediti. U čemu je razlika između ova dva crteža?</i></p> <p><i>- To jest, jedan ima deblje obrisne, a drugi gradbene crte. Obrisne crte bi trebale biti deblje od gradbenih jer naše oko ih tako bolje razumije. U čemu je razlika između ova dva crteža?</i></p> <p><i>- Da. Debljine crta mogu i ukazivati na to koji su elementi bliži promatraču, a koji udaljeniji. Elementi bliži promatraču će biti sastavljeni od debljih crta nego oni udaljeniji. Zato nam je neobičan ovaj crtež, na kojem je figura koja bi trebala biti udaljenija nacrtana debljim crtama.</i></p> <p><i>- Svaki strip kreće od scenarija. Molim vas da okrenete svoje listiće i riješite drugi zadatak. Trebate napisati kratku priču u kojoj je čudovište iz prvog zadatka poraženo. Kao što je to čudovište simbolički prikaz vašeg problema, tako i njegov poraz treba biti simbolički. Da ponovimo što smo učili prošli sat - što je to simbol?</i></p> <p><i>- Da, znači ne smijete biti doslovni u svom prikazu. Koristite profil koji ste napisali, i iskoristite neke od tih podataka da ga porazite. Na primjer, na slajdu se nalazi izmišljeni profil za čudovište koje predstavlja manjak samopouzdanja. Živi u džepovima svojih žrtava. Njegova je osobina da neprestano vrišti, jer nesigurnost utišava sve druge misli. Kako bi ovo čudovište moglo biti poraženo, a da koristimo simbole?</i></p>	<p><i>- Crte koje opisuju strukturu nekog predmeta.</i></p> <p><i>- Jedan ima deblje crte unutra, drugi vani.</i></p> <p><i>- Na jednom je bliže jedna figura, a na drugom druga.</i></p>			
--	---	---	--	--	--

	<p>- <i>Ne, to bi bilo doslovno. Trebate iskoristiti njegov profil, i smisliti rješenje na temelju njega.</i></p> <p>- <i>Tako je! Ima li netko još neku ideju?</i></p> <p>- <i>Da. Sada taj isti princip primijenite na svoje čudovište.</i></p> <p>- <b>predlaže</b> načine poticanja stvaralaštva</p> <p>- <b>podsjeca</b> učenike na njihovo znanje o crtama</p> <p>- <b>prikazuje</b> vrste crta</p> <p>- <b>izdvaja</b> pravila korištenja debljina crta</p> <p>- <b>uspoređuje</b> različite verzije kadrova stripova</p> <p>- <b>objašnjava</b> zadatak</p> <p>- <b>prikazuje</b> kako točno riješiti zadatak</p>	<p>- <i>Nešto što sadrži preneseno značenje, ne izgleda kao ono što opisuje.</i></p> <p>- <i>Da mu odrežemo glavu.</i></p> <p>- <i>Da ga izbacimo iz džepa.</i></p> <p>- <i>Da začepimo uši i ne slušamo ga.</i></p>			
--	---	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>promatraju</b> primjer stripa</li> <li>- <b>istražuju</b> karakteristike crta stripa</li> <li>- <b>uspoređuju</b> različite prikaze kadrova</li> <li>- <b>povezuju</b> prvi i drugi zadatak na listiću</li> </ul>			
<b>2.3. Najava zadatka</b>	<p><i>- Sada kada ste gotovi s vašim pričama, adaptirat ćete ih u strip. Molim vas pripremite papir za crtanje i olovku. Prije nego što krenete crtati strip na svoj papir za crtanje, možete ga skicirati na papir na kojem ste napisali vašu priču. Možete skicirati nekoliko verzija, i odabrati onu koja vam se najviše sviđa. Krenite od planiranja koliko će vam kadrova trebati, te što će se nalaziti u svakom od tih kadrova. Budući da vaša priča treba imati uvod, zaplet, vrhunac i rasplet, vaš strip treba imati minimalno 4 kadra. Koristite različite planove i rakurse. Kada isplanirate koliko će biti kadrova i što će se nalaziti u svakom od njih, dodajte i tekst. Na kraju kada ste zadovoljni to precrtajte na vaš papir za crtanje.</i></p>		- frontalni rad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- razgovor</li> <li>- scenarij</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- powerpoint prezentacija</li> <li>- dodatne fotografije</li> </ul>

	<p><i>Imajte pravila o debljini crta na umu dok crtate svoj strip.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>najavljuje</b> likovni zadatak</li> <li>- <b>objašnjava</b> pravila izrade rada</li> </ul>				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>prilagođavaju</b> svoje znanje o crtama zadatku</li> <li>- <b>prikupljaju</b> informacije o likovnom zadatku</li> <li>- <b>interpretiraju</b> uputstva</li> </ul>			
<p><b><u>3. PONAVLJANJE</u></b></p> <p>1 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Tko mi može ponoviti zadatak?</i></li> <li>- <i>Ima li pitanja?</i></li> <li>- <b>potiče</b> učenike da ponove zadatak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Trebamo nacrtati strip prema priči koju smo napisali. Treba imati najmanje 4 kadra. Prvo radimo skicu gdje planiramo što ćemo sve staviti u strip. Zatim to precrtavamo na papir. Trebamo koristiti olovku, različite planove i rakurse, i različite debljine crta.</i></li> <li>- <i>Ne.</i></li> <li>- <b>izdvajaju</b> najbitnije upute izrade rada</li> </ul>	- rad u skupini	- razgovor	

<p><b><u>4. REALIZACIJA IDEJE, PRAKTIČNI RAD UČENIKA</u></b></p> <p>55 min.</p>	<p>- <i>Možete krenuti s radom, imate vremena do 13:30.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>demonstrira</b> građenje skice</li> <li>- <b>prilazi individualno</b> i pomaže s radom</li> <li>- <b>pojašnjava</b> nejasnoće</li> <li>- <b>potiče</b> učenike na promišljanje o zadatku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>promatraju</b> prethodno riješene zadatke</li> <li>- <b>izvode</b> zadatak</li> <li>- <b>sastavljaju</b> skicu za strip</li> <li>- <b>kreiraju/samostalno izvode</b> strip</li> </ul>	<p>- Individualni rad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- demonstracija</li> <li>- razgovor</li> <li>- praktičan rad</li> <li>- kombiniranje</li> <li>- građenje</li> </ul>	<p>- Olovka, papir</p>
<p><b><u>5. (npr.)ANALIZA I VREDNOVANJE OSTVARENIH LIKOVNIH ILI VIZUALNIH RADOVA</u></b></p> <p>20 min</p> <p><b>5.1. Priprema</b></p>	<p>- <i>Molim vas da svi predate svoje radove. Sada ću vam ih nasumično podijeliti. Ako netko dobije svoj rad, molim vas da mi javite da vam dam neki drugi rad. Promotrite radove koje ste dobili.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>najavljuje</b> analizu i vrednovanje likovnih radova</li> <li>- <b>objašnjava</b> postupak vrednovanja-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>organiziraju</b> analizu radova.</li> </ul>	<p>- frontalni rad</p>	<p>- razgovor</p>	<p>- power point prezentacija</p>

<p><b>5.2. Ponavljanje</b></p>	<p>- <i>Tko će ponoviti zadatak?</i></p> <p>- <i>Hvala!</i></p> <p>- <b>poziva</b> učenike da ponove upute</p> <p>- <b>potiče</b> učenike da se prisjete zadatka</p>	<p>- <i>Trebali smo nacrtati strip prema priči koju smo napisali. Trebao je imati najmanje 4 kadra. Trebali smo koristiti olovku, različite planove i rakurse, i različite debljine crta.</i></p> <p>- <b>prisjećaju</b> se uputa za rad</p> <p>- <b>ponavljaju</b> zahtjeve zadatka</p>	<p>- rad u skupini</p>	<p>- razgovor</p>	
<p><b>5.1. Analiza i vrednovanje likovnih ili vizualnih radova</b></p>	<p>- <i>Sada ću vam čitati tvrdnje u vezi radova koje ste dobili. Ukoliko se slažete s tvrdnjom, podignite lijevu ruku. Ukoliko se ne slažete s tvrdnjom, podignite desnu ruku.</i></p> <p>- <u><i>Rad koji sam dobio dobro koristi više različitih planova i rakursa.</i></u></p> <p>- <i>Zašto si podignuo tu ruku?</i></p> <p>- <u><i>Rad koji sam dobio koristi i gradbene, i opisne crte.</i></u></p> <p>- <i>Zašto si podignuo tu ruku?</i></p> <p>- <u><i>Rad točno koristi debljinu crte – opisne su deblje od gradbenih, bliži oblici su nacrtani debljim crtama od udaljenijih.</i></u></p> <p>- <i>Zašto si podignuo tu ruku?</i></p> <p>- <u><i>Razumijem radnju stripa.</i></u></p> <p>- <i>Zašto si podignuo tu ruku?</i></p> <p>- <u><i>Čudovište je poraženo na simboličan način.</i></u></p>		<p>- rad u skupini</p> <p>- frontalni rad</p>	<p>- analitičko promatranje</p> <p>- razgovor</p> <p>- vrednovanje</p>	<p>- Powerpoint prezentacija</p>

	<p>- Zašto si podignuo tu ruku?</p> <p>- Na prvom smo satu zaključili da su mitovi starim narodima objašnjavali pojave poput potresa, nastanka vatre, ili godišnjih doba. Zašto?</p> <p>- Dio razloga je svakako to da su bili svjesni određenih pravila svemira koja nisu znali objasniti logikom, ali zašto smišljati priče? Zašto stvoriti cijelu radnju, zašto dati tim stvorenjima priče i prijateljstva i obitelji?</p> <p>- Isto vrijedi i za urbane mitove. Tko je stvorio urbane mitove?</p> <p>- Da. Kao i mitovi starine, ne postoji jedan autor koji je napravio priču i sada je mi prepričavamo, kao što je slučaj s knjigama ili filmovima. U nastajanju mita sudjeluje velika količina ljudi, svatko priča svoju varijaciju, daje svoju interpretaciju, i ostavlja svoj utisak. Zašto?</p> <p>- Tako je. Na kraju krajeva, radi se o tome da je svakome od nas urođena potreba za stvaranjem, a mnogi od nas imaju i potrebu dijeliti to stvaranje s ostalima. Natprirodni elementi vježbaju našu maštu i sposobnost razumijevanja simbola i koncepata van njihovih konteksta. Stvaranje nije namijenjeno samo umjetnicima, piscima, redateljima, i glazbenicima – svatko od nas može i treba pronaći volju i vrijeme za njega. Mitovi postoje od naših najranijih dana, i dokazuju ljudsku potrebu da proširuje stvarnost koju vidi elementima koje je izmislio.</p> <p>Ima li pitanja, ili komentara?</p> <p>- Hvala na pažnji!</p>	<p>- Jer nisu znali drugačije objasniti jer nisu imali znanost.</p> <p>- Jer je zabavnije.</p> <p>- Internet, tračevi, itd.</p> <p>- Jer je zabavno pričati s prijateljima.</p>			
--	--	---	--	--	--

	<p>- <b>Koordinira</b> vrednovanje i analizu radova</p>	<p>- <i>Ne.</i></p> <p>- <b>analitički promatraju</b> radove svojih kolega...</p> <p>- <b>uočavaju</b> dobro izvedene radove</p> <p>- <b>vrednuju</b> pojedine elemente radova svojih kolega</p> <p>- <b>argumentiraju</b> svoje vrednovanje</p> <p>- <b>izražavaju</b> mišljenje o izvedbi zadatka</p>			
--	---	---	--	--	--



#### IV. PLAN PLOČE

Mijenjam se, mijenjam svijet

**Ključni pojmovi:**

OBRISNE CRTE, GRADBENE CRTE, SIMBOL

## 6.2. Radni materijali

### 6.2.1. Radni materijal 1: Obilježja mitova

#### GRUPA I

Imena učenika \_\_\_\_\_

#### PO ČEMU SE MITOLOGIJA RAZLIKUJE OD POVIJESTI?

---

---

---

#### GRUPA II

Imena učenika \_\_\_\_\_

#### KADA SU MITOVI NASTALI I KAKO SU SE OČUVALI?

---

---

---

#### GRUPA III

Imena učenika \_\_\_\_\_

#### ČEMU SLUŽE MITOVI?

Pomoć:

- 1) Vladari starog Egipta, faraoni, bili su smatrani utjelovljenjem boga Ra na zemlji – ustroj mitologije prati državno uređenje.
- 2) Mnogi najstariji primjeri arhitekture i umjetnosti su hramovi mitološkim pojavama
- 3) Mitovi i vjerovanja prelazili su granice gradova i država – povezuju narode i dan danas se prepričavaju kao dio povijesti određenih prostora.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_

## GRUPA IV

Imena učenika \_\_\_\_\_

### ŠTO MITOVI OBJAŠNJAVAJU?

Pomoć:

- U egipatskoj mitologiji zemlja je ravna ploča. Sunce se noću ne vidi jer odlazi u svijet mrtvih gdje se bori protiv čudovišta, a ujutro izlazi kao pobjednik.
- Grčka mitologija navodi kako je vatru ljudima otkrio titan Prometej, i time se čovječanstvo započelo razvijati.
- U grčkoj mitologiji je čovječanstvo je upoznalo smrt, pošast, i bolesti nakon što su bogovi prevarili djevojku Pandoru da ih oslobodi iz kutije koju su joj poklonili.

---

---

---

## 6.2.2. Radni materijal 2: Scenarij video uratka

Imena učenika \_\_\_\_\_

**MIT:**

**RADNJA:**

Uvod:

Zaplet:

Vrhunac:

Rasplet:

**ŠTO OVAJ MIT PORUČUJE?**

## 6.2.3. Radni materijal 3: Vrednovanje radova

### **VREDNOVANJE**

- 1) Što video poručuje?
- 2) Koje kadrove i rakurse ste primijetili? Zašto su autori upravo njih iskoristili?

#### 6.2.4. Radni materijal 4: Karakterizacija lika

Ime učenika \_\_\_\_\_

- 1) Prisjetite se stvorenja koje ste izradili prošli sat – simboličkog prikaza problema koji vas sprječava da postignete neki cilj. Osmislite kratki profil za njega. Neka vaši odgovori upućuju na problem koji ste prikazali.

**PROBLEM KOJI PRIKAZUJE:**

**IME:**

**MJESTO STANOVANJA:**

**TRI OSOBINE/NAČINA PONAŠANJA:**

1.)

2.)

3.)

#### 6.2.5. Radni materijal 5: Scenarij stripa

- 2) Osmislite kratku priču u kojoj je stvorenje koje ste opisali poraženo. Pošto je stvorenje simbolički prikaz vašeg problema, njegov poraz treba biti simbolički prikaz rješavanja vašeg problema. Za inspiraciju iskoristite profil koji ste napisali. Na primjer, vaš heroj može nadmudriti stvorenje tako da iskoristi neke od njegovih osobina/načina ponašanja u svoju korist.

**UVOD:**

**ZAPLET:**

**VRHUNAC:**

**RASPLET:**

## 6.3. Upitnici

### 6.3.1. Upitnik 1 (proveden na kraju sedmog razreda)

#### Koji razred pohadaš?

- 5.a
- 5.b
- 5.c
- 5.d
- 6.a
- 6.b
- 6.c
- 6.d
- 7.a
- 7.b
- 7.c
- 7.d
- 8.a
- 8.b
- 8.c
- 8.d

#### Koliko se često likovno i vizualno izražavaš van nastave Likovne kulture?

*Likovno i vizualno izražavanje uključuje crtanje, slikanje, kiparstvo, photoshop, kolaž, digitalno oblikovanje i ostale oblike vizualnog stvaranja.*

- Svaki dan
- Nekoliko puta tjedno
- Nekoliko puta mjesečno
- Nekoliko puta godišnje
- Nikada

#### Koja su ti najdraža sredstva za likovno i vizualno izražavanje?

*Npr. bojice, glinamol, plastelin, Photoshop, kamera, i ostalo.*

---

#### Koje pozitivne osjećaje vežeš uz likovno i vizualno izražavanje?

---

#### Koje negativne osjećaje vežeš uz likovno i vizualno izražavanje?

---

#### Svidaju li ti se radovi koje stvaraš?

- Jako mi se sviđaju
- Uglavnom mi se sviđaju
- Nemam mišljenje
- Uglavnom mi se ne sviđaju
- Uopće mi se ne sviđaju

#### Na koje pozitivne načine tvoja okolina reagira na tvoje radove?

*Okolina uključuje sve osobe oko tebe.*

---

**Na koje negativne načine tvoja okolina reagira na tvoje radove?**

*Okolina uključuje sve osobe oko tebe.*

---

**Zašto je likovno i vizualno izražavanje važno za nas?**

---

### 6.3.2. Upitnik 2 (proveden nakon trećeg nastavnog dvosata)

**Koliko se često likovno i vizualno izražavaš van nastave Likovne kulture?**

*Likovno i vizualno izražavanje uključuje crtanje, slikanje, kiparstvo, photoshop, kolaž, digitalno oblikovanje i ostale oblike vizualnog stvaranja.*

- Svaki dan
- Nekoliko puta tjedno
- Nekoliko puta mjesečno
- Nekoliko puta godišnje
- Nikada

**Koja su ti najdraža sredstva za likovno i vizualno izražavanje?**

*Npr. bojice, glinamol, plastelin, Photoshop, kamera, i ostalo.*

---

**Koji ti je od tri odrađena sata bio najzanimljiviji?**

- Naracija planovima i rakursima (snimanje videa na temu priče iz mitologije)
- Simbolički prikaz životne prepreke fakturom (izrada skulpture od ambalaže)
- Simbolički prikaz rješavanja problema stripom (crtanje stripa na temu pobjede problema)

**Obrazloži prethodni odgovor.**

---

**Koje pozitivne osjećaje vežeš uz likovno i vizualno izražavanje?**

---

**Koje negativne osjećaje vežeš uz likovno i vizualno izražavanje?**

---

**Sviđaju li ti se radovi koje stvaraš?**

- Jako mi se sviđaju
- Uglavnom mi se sviđaju
- Nemam mišljenje
- Uglavnom mi se ne sviđaju
- Uopće mi se ne sviđaju

**Opiši svoje radove u tri riječi.**

---

**Na koje pozitivne načine tvoja okolina reagira na tvoje radove?**

*Okolina uključuje sve osobe oko tebe.*

---

**Na koje negativne načine tvoja okolina reagira na tvoje radove?**

*Okolina uključuje sve osobe oko tebe.*

---

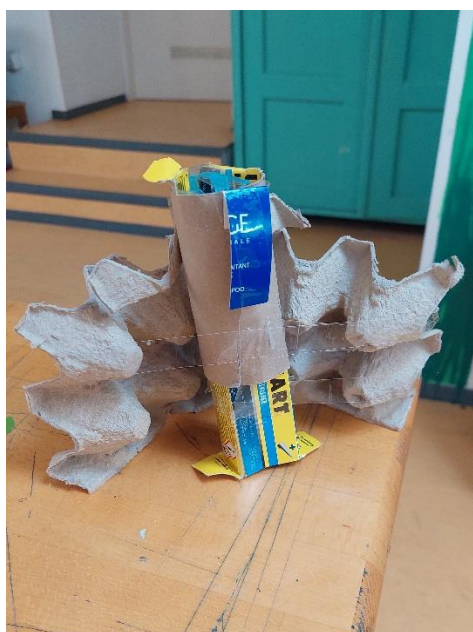
**Zašto je likovno i vizualno izražavanje važno za nas?**

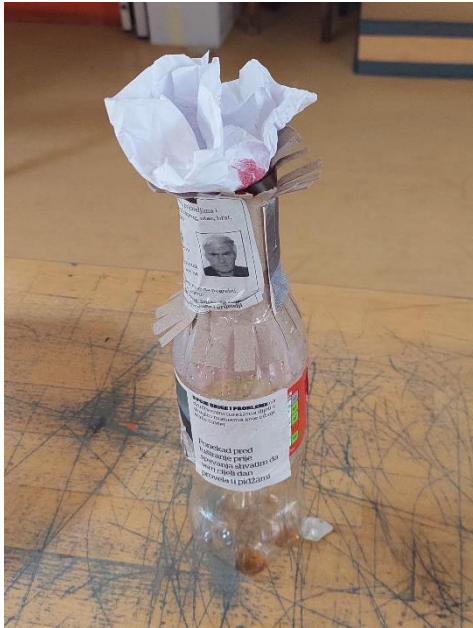
---



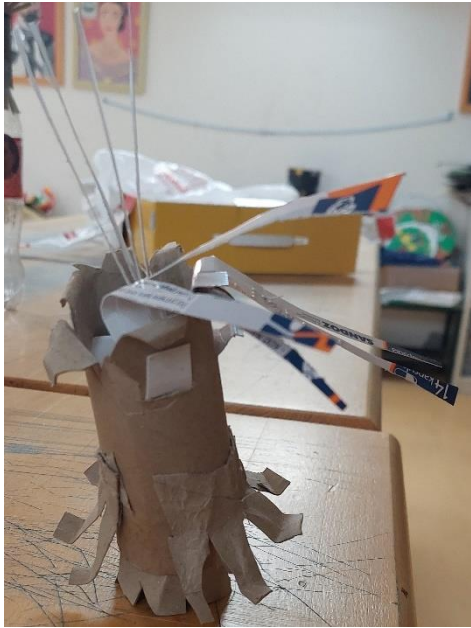
## 6.4 Učnički radovi

### 6.4.1. Učnički radovi drugog nastavnog dvosata









### 6.4.2. Učnički radovi trećeg nastavnog dvosata

