

# LIKOVNO SNOVANJE

Razred: 7., 8. in 9. razred  
Število ur: 35 (32) ur  
Učiteljica: Romana Harmel

## UČNE TEME IN CILJI PREDMETA

Vsebine IP LIKOVNO SNOVANJE 1, 2, in 3 so izbrane tako, da dopolnjujejo in nadgrajujejo vsebine likovne umetnosti. Učenci si razvijajo zmožnost doživljanja lepote v naravi in umetninah, ter samostojnosti pri likovnem izražanju.

## OBLIKE IN METODE POUČEVANJA

Likovno ustvarjanje pri izbirnem predmetu je zasnovano tako, da učenec samostojno ustvarja, ter da izpelje tehnike in postopke sam. Pri delu bom spodbujala njihovo željo za likovno izražanje in ustvarjanje z različnimi likovnimi materiali in v različnih likovnih tehnikah. Za vsako skupino Likovnega snovanja predvidevam poučno ekskurzijo ali popoldansko likovno delavnico. Izberemo jo skupaj z učenci glede na ponudbo razstav, dogajanj na področju likovne umetnosti, ter sodelovanje, pomoč pri šolskih prireditvah.

### Učne teme LIKOVNO SNOVANJE I. – 7. razred

- Učenci z uporabo različnih materialov in orodij (tudi z računalnikom) predstavijo različne pisave. Črke in besede uskladijo z risbo.
- Izbrano kompozicijo naslikajo s črno, belo in sivimi barvami ter s kontrastnimi barvami in likovni nalogi primerjajo.
- Spoznajo pomen risbe in barve v modnem oblikovanju - oblikujejo, izdelajo oblačila iz blaga.
- Na področju kiparstva oblikujejo negativ reliefa iz gline in pozitiv reliefa odlijejo iz gipsa.



### Učne teme LIKOVNO SNOVANJE II. – 8. razred

- Učenci si določijo motiv, podobo in jo rišejo na različne risarske podloge; razvijajo občutek za povezavo med gibom, točko, črto in prostorom.
- S pomočjo računalnika narišejo uravnoteženo kompozicijo z različnimi oblikami, liki in pri dokončanju izdelka uporabijo različne načine okraševanja- ornament.
- Spoznajo lastnosti barv, slikajo ob glasbi.
- Oblikujejo estetsko vizualno sporočilo ( ovitek, plakat, znak...).
- Izdelajo idejni osnutek in maketo hiše ali maketo scenskega prostora.



### Učne teme LIKOVNO SNOVANJE III. – 9. razred

- Na računalniškem programu SketchUp narišejo stavbo v 3D in jo postavijo v domače okolje.
- Iz siporeksa oblikujejo izdelek, ga poslikajo in glazirajo.
- Spoznajo se z nastankom črno-bele fotografije. S pomočjo računalniškega programa obdelajo svojo fotografijo.
- Izdelajo matrico za kartonski tisk in grafični list natisnejo v barvah.

