

21. 4. 2020 – Kraljestvo gliv

Uvodni del:

Ponovimo delitev na kraljestva. Kaj že veste o glivah?

Zakaj glive ne spadajo med rastline? – Ker ne proizvajajo hrane in kisika (nimajo listov).

Osrednji del:

U/72 – preberemo in si ogledamo slike.

Zapis v zvezek, naslov 'Glive':

Glive niso rastline, ker ne proizvajajo kisika in hrane (nimajo listov).

Hrano vsrkavajo iz rastlin, živali ali iz njihovih ostankov.

Miselni vzorec – glive: kvasovke, plesni, gobe, drevesne gobe, tartufi, kožne glivice.

Zaključek:

Učenci si v zvezek napišejo vprašanja za ponovitev snovi. Ponavljanje.

1. Po kateri lastnosti smo uvrščali živali med vretenčarje oz. nevretenčarje?
2. Naštej skupine vretenčarjev in nevretenčarjev. Za vsako skupino poišči po 1 predstavnika.
3. Naštej nekaj različnih vrst gliv.

Zakaj glive ne spadajo med rastline?

Opombe:

21. 4. 2020 – Množimo do 10 000

PISNO MNOŽENJE DO 10 000 – množenje štirimestnega števila

- Skupaj rešimo primer pisnega množenja s štirimestnim številom, str. 24
- Skupaj rešimo nalogo v DZ, str. 25/13, 14, 15.
- Samostojno rešujejo naloge v DZ str. 24/ 11 (v zvezek) in 12, str. 25/16 in str. 26/17, 18, 19.
- Pregledamo rešitve računov.

21. 4. 2020 Likovna umetnost – Lutka (iz odpadnih materialov)

UVODNA MOTIVACIJA

Učencem pokažite posnetek, ki prikazuje lutkovno predstavo Sapramiška:

<http://www.youtube.com/watch?v=I9hIK1a1OTM>

Po posnetku se o njem pogovorite:

- Kaj ste videli na posnetku? (*Lutke*)
- Kako rečemo tej uprizoritvi? (*Lutkovna predstava*)
- Kakšne pa so bile lutke v posnetku? (*Žive, barvne...*)
- So predstavljale živali ali osebe?
- Kje pa najdemo lutke? (*V lutkovnem gledališču, na televiziji, v izložba...*)
- Ste že kdaj bili v lutkovnem gledališču?
- Katere pravljice so po vašem mnenju najpogosteje uprizorjene?
- Katero pravljico pa bi vi najraje videli uprizorjeno v lutkovnem gledališču?
- In katero pravljico osebo bi najraje videli kot lutko?

POGOVOR O LIKOVNI NALOGI

Lutkarstvo je gledališka zvrst, pri kateri lutka postane scensko bitje, ki ga oživilja igralec lutkar.

Lutka je umetno izdelana figura, ki je lahko oseba ali žival v okviru različnih predstavitev.

Zgodovina lutk: Lutkarstvo je eno najstarejših oblik človeškega izražanja, ki temelji na prenosu energije z lutkarja-igralca na gledalca preko predmeta-lutke. Lutko poznajo vse kulture že od pradavnine, saj se je v svojem izvoru vezana na obred. Zapisano je, da so lutkarstvo poznali že v 11. stoletju pr. n. št. v Indoneziji, znano je bilo pri Egipčanih, kasneje pri starih Grkih, ohranilo pa se je preko Rimljanov in srednjeveških misterijev, do renesanse. Lutkovna predstava se največkrat odvija na odru.

Lutke najdemo v: lutkovnih gledališčih, na televiziji ter v izložbah trgovin.

Vrste lutk:

-**ANIMACIJA PRSTOV:** Prsti se med seboj pogovarjajo, plešejo, več prstov skupaj lahko sestavimo v lutkin obraz, lutka je lahko tudi pest. Naslikamo ji lahko usta, dodamo brke, lase, oči...

-NAPRSTNA LUTKA: Je najpogostejša v vrtcih, saj si jo lahko otroci sami izdelajo. Majhne glavice si nataknejo na prst ali orokavičene roke. Glave so lahko kroglice, žogice, tulci...

-ROČNA LUTKA: Je izredno dinamična in gibljiva. Gibanje je omejeno po vertikali, saj je vezana na navidezno podlago, v katero se lahko skrije. Zmožna je hitrih bliskovitih gibov. Lahko uporablja tudi rekvizite. Velikost lutke se prilagaja animatorjevi roki.

-JAVANKA: Je lutka vodena od spodaj navzgor. To je lutka, ki jo animiramo posredno s pomočjo palic.

-MARIONETA: Je celovita lutka in tehnično najzahtevnejša med vsemi lutkami. Navadno je vodena od zgoraj navzdol s pomočjo nitk, ki so daljše ali krajše. Nosilne nitke držijo težo lutke, z igralnimi nitkami pa animiramo glavo in okončine.

-MARIONETA NA ŽICI: Se precej razlikuje od klasične marionete na nitkah. Glavna vodilna žica, ki poteka od vodila skozi lutkino glavo v trup omogoča bolj neposredno obvladovanje lutke kot niti, zato klasična marioneta bolj »lebdi«, marioneta na žici pa je krepko na tleh.

-MIMIČNA LUTKA: Je velika, saj ima igralec roko v lutkini glavi, ki je narejena iz mehkega materiala. Že ime pove, da te lutke spreminjajo mimiko obraza, zapirajo usta, oči in se pačijo, kar sicer ni značilno za lutke. Za najbolj prepričljiv premik čeljusti potrebujemo svojo dlan.

-PLOSKA LUTKA: Je dvodimenzionalna in se na odru ne more obračati. Najpreprostejša je iz tršega materiala, lepenke, lesenih plošč ali kovine. Je izrezan ali pobarvan lik, bolj zahtevna pa ima tudi gibljive dele.

-SENČNA LUTKA: Izdelana iz tršega papirja nastopa kot črna senca, če pa je narejena iz prosojnega materiala in je pobarvana s transparentnimi barvami, je senca barvasta. Potrebno je upoštevati načelo jasnosti. Med njo in gledalci ledbi vedno nevidna pregrada.

-NAGLAVNA ALI ČELADNA LUTKA: Naglavna ali čeladna lutka se imenuje zato, ker jo lutkar nosi na glavi. Da bi se videl tudi trup, je izza zaslona lutkar odkrit do pasu. Vsa lutka je prekrita s kostumom.

-LUTKA IGRAČA: Je pogosta lutkovna tehnika v uprizoritvah za najmlajše gledalce. Igrača, ki jo otroci poznajo iz svojega vsakdana s pomočjo direktne animacije oživi.

Primer lutk 1: Breda Varl (Ploska lutka – **Poroka v oblakih**)



Primer lutk 2: Mitja Ritmanič (Marioneta – **Pravljica Makalonca**)



Primer lutk 3: Jim Henson (Lutka igrača – **Sezamova ulica**)



NAPOTKI IN NASVETI ZA DELO

Likovna tehnika in likovni problem:

Pripravimo časopisni papir na katerega položimo vse kar potrebujemo: karton, različno odpadno blago, šivanko, sukanec, volno, škarje, vrvice, gumbe, gumice, lepilo, trakove,...

Iz kartona izrežemo kroj, ki mora biti dovolj velik za našo roko. Iz tega kroja bomo izrezali po dva skladna para kosa iz blaga, ki ju bomo sešili. Tako dobimo glavo naše lutke. Sledi oblikovanje obleke in vseh dodatkov, ki bodo na lutki. Te lahko prišijemo in prilepimo.

NAPOVED SMOTRA/CILJA

Danes boste izdelali ročno lutko, ki bo predstavljala pravljlično osebo, ki vam je najbolj pri srcu in bi jo vi najraje videli kot lutko.

Pri tem boste upoštevali naslednja merila:

- uporaba različnih pripomočkov, ne le enega,
- tehnična izvedba, kar pomeni, da bodo materiali dobro pritrjeni, zašiti, zalepljeni,
- izvirnost.

PRAKTIČNO DELO UČENCEV

- Učenci iz najrazličnejših materialov izdelajo ročno lutko.

ZAKLJUČEK

- Učenci fotografirajo lutko in fotografijo pošljejo učitelju.

5.r

21. 4. 2020 – Dihanje in gorenje

Uvodni del:

Ob preglednici ponovimo razlike med fotosintezo in dihanjem

FOTOSINTEZA	DIHANJE
Rastline.	Ljudje, rastline in živali.
Porablja se ogljikov dioksid.	Porablja se kisik.
Nastaja kisik.	Nastaja ogljikov dioksid.
Poteka na sončni svetlobi.	Poteka podnevi in ponoči.
Energija se veže.	Energija se sprošča.

Osrednji del:

DIHANJE IN GORENJE

Gorenje je **podoben proces kot dihanje**.

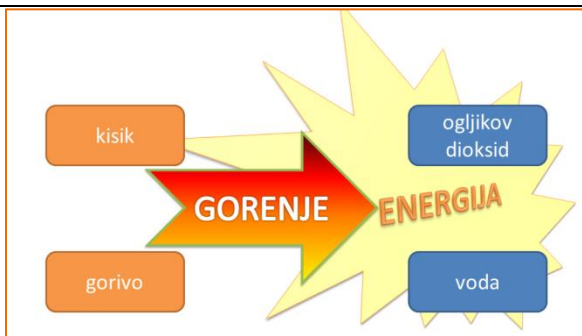
Za GORENJE potrebujemo:

- **gorivo** (les, papir, nafta, zemeljski plin, bencin, plinsko olje),
- **kisik** in
- **dovolj visoko temperaturo**, da snov zagori.

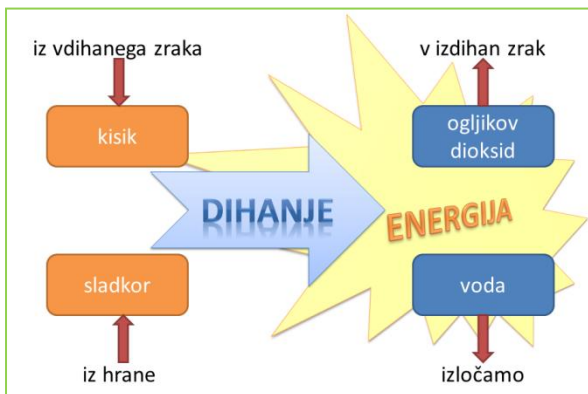
Zaradi kisika v zraku gorivo gori.

Pri gorenju pa nastajajo:

- **ogljikov dioksid**,
- **vodni hlapi**,
- **saje** in
- **energija**, ki jo zaznamo kot svetloba in toplota.



GORENJE

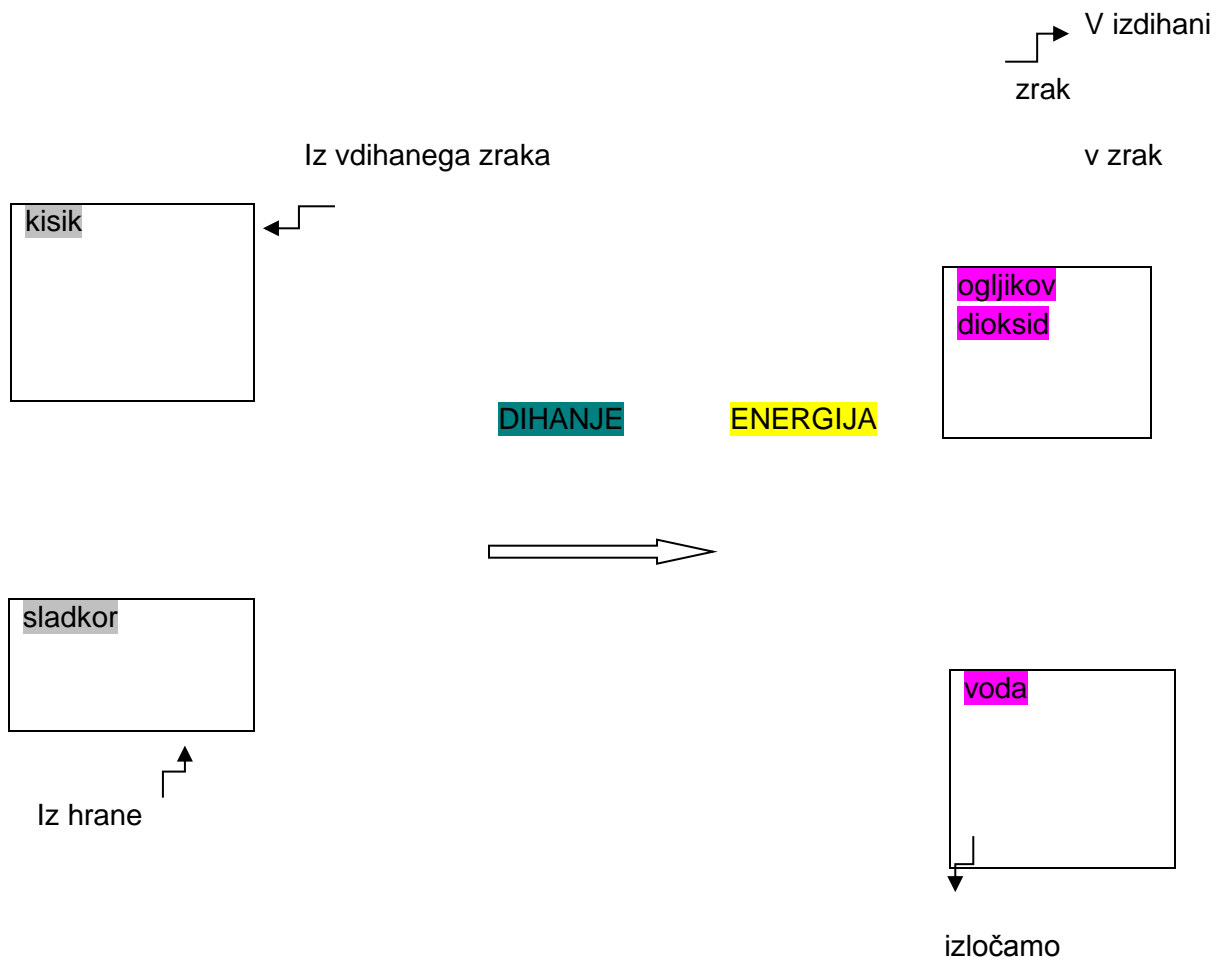


DIHANJE

Zaključek:

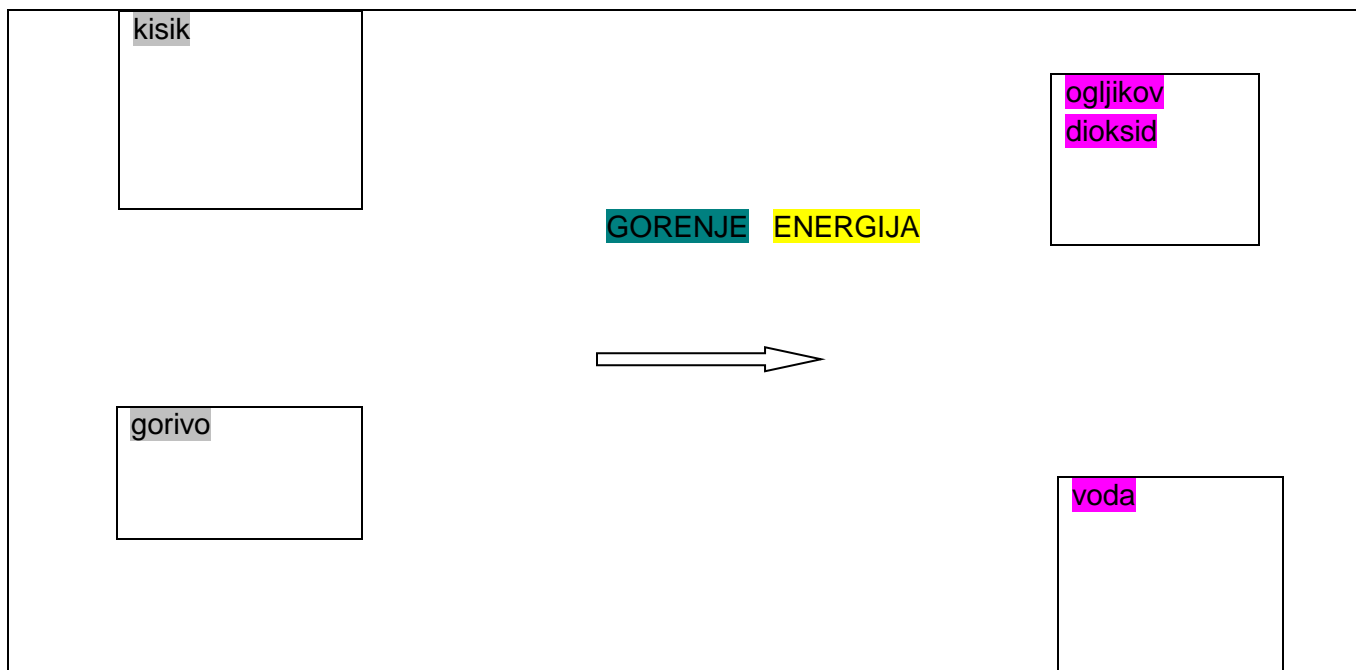
Učenci naj prerišejo spodnji nepopolni sliki in s pomočjo zgornjih, o gorenju in dihanju, dopolnejo kar manjka.

1. DIHANJE



2. GORENJE

v zrak



21. 4. 2020 – Izrazi s spremenljivko (2 uri)

IZVEDBA UČNE URE

- **SDZ 3, str. 56**

- Preberemo strip. Cof nam pove, da lahko črko zamenjamo s 4 ali s 5. Spodaj je zapisano, koliko je rezultat v teh dveh primerih. Kaj pa z ostalimi števili? Črko lahko zamenjamo s katerim koli številom, rezultat pa je pri tem vsakič drugačen.
- Preberemo naslov. Črko imenujemo **spremenljivka**, ker je število, s katerim zamenjamo lahko katero koli oz. je spremenljivo.

1. naloga

Vse račune izračunamo na daljši način, tako da se vidi, da smo spremenljivko zamenjali s številom: $a + 2 = 3 + 2 = 5$ $27 : a = 27 : 3 = 9$...

Rešujejo samostojno tako, da namesto črke a, vstavijo številko 3.

2. naloga

Vse račune izračunamo na daljši način, tako da se vidi, da smo spremenljivko zamenjali s številom:

$$(x \cdot 5) - 20 = (7 \cdot 5) - 20 = 35 - 20 = 15$$

$$14 : x + x \cdot 2 = 14 : 7 + 7 \cdot 2 = 2 + 14 = 16$$

Računanje na daljši način je, sploh na začetku, pomembno zato, ker je manj možnosti za napake.

- **SDZ 3, str. 57**

3. naloga

Učenci tiho preberejo nalogo in poskušajo ugotoviti, na kakšen način bi jo rešili.

Do rešitve lahko pridejo z »ugibanjem« ali z reševanjem enačbe.

Če želimo ugotoviti, koliko mora biti m, potem moramo vsa števila prestaviti na eno stran in izračunati).

$$2 \cdot m + 7 = 15 \text{ (enačbo prepisemo)}$$

$$2 \cdot m = 15 - 7 \text{ (število 7 postavimo na drugo stran, zato se nam spremeni predznak)}$$

$$2 \cdot m = 8 \text{ (7 takoj odštejemo od 15 in dobimo število 8)}$$

$$m = 8 : 2 \text{ (število 2 postavimo na drugo stran, zato se nam spremeni predznak)}$$

$$\underline{m = 4} \text{ (izračunamo } 8:2)$$

$$2 \cdot 4 = 8$$

Na koncu v vsakem primeru naredimo še preizkus s prvotno obliko:

$$2 \cdot m + 7 = 15 \text{ (prepišemo enačbo)}$$

$$2 \cdot 4 + 7 = 15 \text{ (namesto črke } m \text{ vstavimo število, ki smo ga izračunali)}$$

$$8 + 7 = 15$$

$15 = 15$ (če dobimo na obeh straneh enak rezultat, smo enačbo pravilno izračunali)

Napišemo odgovor.

4. naloga

Samostojno delo. Pazimo, da račun rešujemo v stolpcu, pri čemer enačaj podpišemo pod enačaj.

5. naloga

Samostojno delo.

6. naloga

Samostojno delo. Spomni se, katere računske operacije imajo prednost pri reševanju (množenje in deljenje pred seštevanjem in odštevanjem...)

- **SDZ 3, str. 58**

7. naloga

Učenci poskusijo rešiti samostojno, sicer jim pomagamo z namigi.

- Lahko poudarimo pomen pridevnikov v povedi – poved zelo obogatijo. Povemo, da je skrivnost lepih spisov in knjig v dobri zgodbi in uporabi pridevnikov, ki bralca »potopijo« v zgodbo, da se počuti, kot bi bil na mestu dogajanja. Ne smemo pa pretiravati s kopičenjem pridevnikov v eni povedi, ker postanejo predolge in zato nerazumljive.

Preberemo strip spodaj. Koliko pridevnikov je v povedi uporabil Filip? 7. Tudi *spoštovana* je pridevnik. S katerimi pridevniki bi še lahko opisali cvet?

Koliko pridevnikov je uporabila Neža?

Lahko bi dodala kakšnega pred besedo gospod (prijazni, lepi, spoštovani, simpatični ...).

8. naloga

Samostojno delo. Pomagamo z namigi.

9. naloga

Samostojno delo. Pomagamo z namigi.

- **SDZ 3, str. 59 – ZA UČENCE, KI BI SI ŽELELI REŠITI TUDI KAKŠNO TEŽJO NALOGO**

Zmorem tudi to

1. naloga

Pred reševanjem na zemljevidu pokažemo, kje se nahaja grad Snežnik. Vprašamo, v kateri pokrajini je to. *Na Notranjskem (Dinarskokraške pokrajine).*

Samostojno delo.

21. 4. 2020 Likovna umetnost – Lutka (iz odpadnih materialov)

POTEK UČNE URE

UVODNA MOTIVACIJA

Učencem pokažite posnetek, ki prikazuje lutkovno predstavo Sapramiška:

<http://www.youtube.com/watch?v=I9hIK1a1OTM>

Po posnetku se o njem pogovorite:

- Kaj ste videli na posnetku? (*Lutke*)
- Kako rečemo tej uprizoritvi? (*Lutkovna predstava*)
- Kakšne pa so bile lutke v posnetku? (*Žive, barvne...*)
- So predstavljale živali ali osebe?
- Kje pa najdemo lutke? (*V lutkovnem gledališču, na televiziji, v izložba...*)
- Ste že kdaj bili v lutkovnem gledališču?
- Katere pravljice so po vašem mnenju najpogosteje uprizorjene?
- Katero pravljico pa bi vi najraje videli uprizorjeno v lutkovnem gledališču?
- In katero pravljico osebo bi najraje videli kot lutko?

POGOVOR O LIKOVNI NALOGI

Lutkarstvo je gledališka zvrst, pri kateri lutka postane scensko bitje, ki ga oživlja igralec lutkar.

Lutka je umetno izdelana figura, ki je lahko oseba ali žival v okviru različnih predstavitev.

Zgodovina lutk: Lutkarstvo je eno najstarejših oblik človeškega izražanja, ki temelji na prenosu energije z lutkarja-igralca na gledalca preko predmeta-lutke. Lutko poznajo vse kulture že od pradavnine, saj se je v svojem izvoru vezana na obred. Zapisano je, da so lutkarstvo poznali že v 11. stoletju pr. n. št. v Indoneziji, znano je bilo pri Egipčanih, kasneje pri starih Grkih, ohranilo pa se je preko Rimljanov in srednjeveških misterijev, do renesanse. Lutkovna predstava se največkrat odvija na odru.

Lutke najdemo v: lutkovnih gledališčih, na televiziji ter v izložbah trgovin.

Vrste lutk:

-**ANIMACIJA PRSTOV:** Prsti se med seboj pogovarjajo, plešejo, več prstov skupaj lahko sestavimo v lutkin obraz, lutka je lahko tudi pest. Naslikamo ji lahko usta, dodamo brke, lase, oči...

-**NAPRSTNA LUTKA:** Je najpogostejša v vrtcih, saj si jo lahko otroci sami izdelajo. Majhne

glavice si nataknejo na prst ali orokavičene roke. Glave so lahko kroglice, žogice, tulci...

-ROČNA LUTKA: Je izredno dinamična in gibljiva. Gibanje je omejeno po vertikali, saj je vezana na navidezno podlago, v katero se lahko skrije. Zmožna je hitrih bliskovitih gibov. Lahko uporablja tudi rekvizite. Velikost lutke se prilagaja animatorjevi roki.

-JAVANKA: Je lutka vodena od spodaj navzgor. To je lutka, ki jo animiramo posredno s pomočjo palic.

-MARIONETA: Je celovita lutka in tehnično najzahtevnejša med vsemi lutkami. Navadno je vodena od zgoraj navzdol s pomočjo nitk, ki so daljše ali krajše. Nosilne nitke držijo težo lutke, z igralnimi nitkami pa animiramo glavo in okončine.

-MARIONETA NA ŽICI: Se precej razlikuje od klasične marionete na nitkah. Glavna vodilna žica, ki poteka od vodila skozi lutkino glavo v trup omogoča bolj neposredno obvladovanje lutke kot niti, zato klasična marioneta bolj »lebdí«, marioneta na žici pa je krepko na tleh.

-MIMIČNA LUTKA: Je velika, saj ima igralec roko v lutkini glavi, ki je narejena iz mehkega materiala. Že ime pove, da te lutke spreminjajo mimiko obraza, zapirajo usta, oči in se pačijo, kar sicer ni značilno za lutke. Za najbolj prepričljiv premik čeljusti potrebujemo svojo dlan.

-PLOSKA LUTKA: Je dvodimenzionalna in se na odru ne more obračati. Najpreprostejša je iz tršega materiala, lepenke, lesenih plošč ali kovine. Je izrezan ali pobarvan lik, bolj zahtevna pa ima tudi gibljive dele.

-SENČNA LUTKA: Izdelana iz tršega papirja nastopa kot črna senca, če pa je narejena iz prosojnega materiala in je pobarvana s transparentnimi barvami, je senca barvasta. Potrebno je upoštevati načelo jasnosti. Med njo in gledalci lebdi vedno nevidna pregrada.

-NAGLAVNA ALI ČELADNA LUTKA: Naglavna ali čeladna lutka se imenuje zato, ker jo lutkar nosi na glavi. Da bi se videl tudi trup, je izza zaslona lutkar odkrit do pasu. Vsa lutka je prekrita s kostumom.

-LUTKA IGRAČA: Je pogosta lutkovna tehnika v uprizoritvah za najmlajše gledalce. Igrača, ki jo otroci poznajo iz svojega vsakdana s pomočjo direktne animacije oživi.

Primer lutk 1: Breda Varl (Ploska lutka – **Poroka v oblakih**)



Primer lutk 2: Mitja Ritmanič (Marioneta – **Pravljica Makalonca**)



Primer lutk 3: Jim Henson (Lutka igrača – **Sezamova ulica**)



NAPOTKI IN NASVETI ZA DELO

Likovna tehnika in likovni problem:

Pripravimo časopisni papir na katerega položimo vse kar potrebujemo: karton, različno odpadno blago, šivanko, sukanec, volno, škarje, vrvice, gumbe, gumice, lepilo, trakove,...

Iz kartona izrežemo kroj, ki mora biti dovolj velik za našo roko. Iz tega kroja bomo izrezali po dva skladna para kosa iz blaga, ki ju bomo sešili. Tako dobimo glavo naše lutke. Sledi oblikovanje obleke in vseh dodatkov, ki bodo na lutki. Te lahko prišijemo in prilepimo.

NAPOVED SMOTRA/CILJA

Danes boste izdelali ročno lutko, ki bo predstavljala pravljичno osebo, ki vam je najbolj pri srcu in bi jo vi najraje videli kot lutko.

Pri tem boste upoštevali naslednja merila:

- uporaba različnih pripomočkov, ne le enega,
- tehnična izvedba, kar pomeni, da bodo materiali dobro pritrjeni, zašiti, zalepljeni,
- izvirnost.

PRAKTIČNO DELO UČENCEV

- Učenci iz najrazličnejših materialov izdelajo ročno lutko.

ZAKLJUČEK

- Učenci fotografirajo lutko in fotografijo pošljejo učitelju.