

Učni načrt

LIKOVNA DELAVNICA

Umetniška gimnazija, dramsko-gledališka smer

Druge oblike samostojnega ali skupinskega dela (140 ur)

UČNI NAČRT

LIKOVNA DELAVNICA

Gimnazija; umetniška gimnazija, dramsko-gledališka smer

Druge oblike samostojnega ali skupinskega dela (140 ur)

Predmetna komisija:

Marjan Bevk, Gimnazija Nova Gorica, predsednik

Natalija Arčon, Gimnazija Nova Gorica, članica

Milovan Valič, Gimnazija Nova Gorica, član

Marko Krumberger, Gimnazija Nova Gorica, član

Recenzenta:

Črtomir Frelih, Univerza v Ljubljani, Akademija za likovno umetnost

mag. **Željko Opačak**, Gimnazija Velenje

Izdala: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo

Za ministrstvo: dr. Igor Lukšič

Za zavod: mag. Gregor Mohorčič

Uredila: Lektor'ca

Jezikovni pregled: Lektor'ca

Ljubljana, 2010

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

37.091.214:73/76(0.034.2)

UČNI načrt. Likovna delavnica [Elektronski vir] : gimnazija, umetniška gimnazija, dramsko-gledališka smer : druge oblike samostojnega ali skupinskega dela (140 ur) / predmetna komisija Marjan Bevk ... [et al.]. - El. knjiga. - Ljubljana : Ministrstvo za šolstvo in šport : Zavod RS za šolstvo, 2010

Način dostopa (URL): http://portal.mss.edus.si/msswww/programi2010/programi/gimnazija/umet_gim/UN_Likovna_delavnica.pdf

ISBN 978-961-234-885-4 (Zavod RS za šolstvo)
1. Bevk, Marjan

250769408

Sprejeto na 128. seji Strokovnega sveta RS za splošno izobraževanje 17. 12. 2009.

KAZALO

1 OPREDELITEV PREDMETA	4
2 SPLOŠNI CILJI IN KOMPETENCE	5
3 CILJI IN VSEBINE	7
3.1 Področja likovnega ustvarjanja.....	7
3.2 Likovna izrazila	8
3.3 Oblika in njene mnogotere pojavnosti.....	8
3.4 Likovno oblikoslovje ali likovna morfologija	9
3.5 Prikazovanje tridimenzionalnega prostora na dvodimenzionalni.....	9
ploskvi	9
3.6 Likovna kompozicija	9
3.7 Likovna kompozicija v fotografiji, filmu in gledališču	10
3.8 Osnove študijskega risanja	10
3.9 Risanje in slikanje.....	11
3.10 Fotografija in računalniška obdelava.....	11
3.11 Osnove študijskega modeliranja	12
3.12 Projektno delo.....	12
4 PRIČAKOVANI REZULTATI	13
4.1 Vsebinska znanja	13
4.2 Procesna znanja	13
5 MEDPREDMETNE POVEZAVE	14
6 DIDAKTIČNA PRIPOROČILA	17

1 OPREDELITEV PREDMETA

Likovna delavnica v okviru umetniške gimnazije dramsko – gledališke smeri podpira druge strokovne predmete (dramsko-gledališke vsebine) v smislu razvijanja celostne umetniško-humanistično usmerjene osebnosti. Obravnava temeljne likovne pojme in omogoča konstruktiven in kritičen pristop do likovnih form in likovne produkcije nasploh. Ponuja in razvija tudi ožje specifične potrebne vsebine, sposobnosti in znanja, vezana na gledališče, film, fotografijo, video in druge digitalne medije. Spodbuja klasični in računalniški način branja, načrtovanja ter realizacije posameznih likovno-tehničnih rešitev. Dijake¹ usmerja k oblikotvornemu in raziskujočemu načinu dela, delovnim navadam ter disciplini. Pojasnjuje pojem likovnega prostora, njegove umestitve v kulturni prostor in njegov pomen za človeka.

Likovna delavnica se izvaja v obsegu 140 ur, po 70 v tretjem in v četrtem letniku. Program obsega predvsem osnove likovnega zaznavanja in izražanja ter projektno delo, ki je vezano na konkretne probleme, vezane na usmeritev dijakov umetniške gimnazije dramsko gledališke smeri.

¹ V tem učnem načrtu izraz *dijak* velja enakovredno za *dijaka* in *dijakinjo*. Enako velja izraz *učitelj* enakovredno za *učitelje* in *učiteljice*.

2 SPLOŠNI CILJI IN KOMPETENCE

Dijaki:

- razvijajo samostojno, kritično in konstruktivno likovno mišljenje,
- razvijajo razumevanje prostora – realnega in navideznega,
- razvijajo občutek za formo, volumen in prostor in preko tega za umeščenost lastnega telesa v njem,
- spoznavajo in ustvarjalno uporabljajo duhovna in materialna likovna sredstva,
- se seznanjajo z različnimi oblikovnimi tehnikami in s tehnologijo obdelovanja različnih materialov,
- razvijajo zavest o likovni produkciji kot razmeroma samostojni obliki komunikacije med ljudmi,
- spoznavajo digitalno tehnologijo kot sodobne zapise slike in zvoka ter kritično uporabljajo informacijsko-komunikacijsko tehnologijo,
- pridobivajo podatke iz različnih virov (svetovni splet) – prevajajo strokovne izraze iz tujega v slovenski jezik,
- skozi projektno delo dajejo pobude in sprejemajo skupne odločitve pri reševanju problemov,
- razvijajo delovne navade in odgovornost za lastno znanje,
- svoje delo predstavijo opisno-govorno in vizualno na različne načine (multimedijsko, gledališka predstava, avdiovizualen zapis, razstava, performance, lutkovna predstava idr.),
- se s pomočjo mentorja vključujejo v regionalne, državne in mednarodne predstavitve ter prireditve,
- z vpogledom v dogajanja v sodobni likovni umetnosti, ki je pomemben tudi za celovit vpogled na umetnost (gledališko, filmsko, plesno ...), utrjujejo kulturno zavest in lastni konceptualni jezik

Dijaki dosegajo splošne cilje oziroma ključne kompetence predmeta likovna delavnica v povezavi z osmimi, v evropskem parlamentu določenimi področji:

- **Komuniciranje v maternem jeziku:** utrjujejo in nadgrajujejo rabo materinščine z izražanjem likovnih pojmov v slovenskem jeziku.

- **Komuniciranje v tujem jeziku:** utrjujejo, razvijajo in nadgrajujejo pisno in ustno poznavanje tujih jezikov ob branju tuje literature in svetovnega spleta. Spoznavajo likovne pojme v tujem jeziku.
- **Matematična kompetenca in kompetence v znanosti ter tehnologiji:** uporabljajo matematični način razmišljanja v povezavi z uporabo geometrije in izračunov pri ustvarjanju likovnih rešitev.
- **Računalniška pismenost:** razvijajo sposobnost uporabe računalniških programskih orodij za oblikovanje, risanje in slikanje, transformacije slik, podob itn. ter izvedbo svojih del. Preko spleta zbirajo informacije na likovnem področju in predstavijo lastna dela.
- **Učenje učenja:** iščejo lastne ustvarjalne rešitve, zasnove in izvirne ideje. Razvijajo sposobnost organiziranja lastnega delovnega procesa. Raziskujejo možnosti, kritično vrednotijo in preverjajo odzive na lastno ustvarjalnost.
- **Socialne in državljanske kompetence:** razvijajo sposobnost dela v skupini, komuniciranje s sodelavci. Krepijo čut do kulturne produkcije, umetniških dosežkov slovenskih ustvarjalcev.
- **Samoiniciativnost in podjetnost:** dajejo pobude in prevzemajo odgovornost pri izvajanju nalog in projektov. Spoznavajo in iščejo možnost uporabe likovno teoretskega in praktičnega dela v življenju. Razmišljajo o tržni vrednosti likovnega dela glede na ponudbo in povpraševanje. Ugotavljajo priložnosti za delo.
- **Kulturna zavest in izražanje:** promovirajo likovne kvalitete in prispevajo k raznovrstnosti na področju kulture v lokalnem okolju, širši evropski in svetovni praksi. Spoznavajo lastno kulturno vrednost in spoštujejo drugačne tradicije.

3 CILJI IN VSEBINE

Cilji in vsebine so urejeni po tematskih sklopih in **ne pomenijo časovne razporeditve snovi**. Razporeditev sklopov je orientacijska in za učitelja ni obvezna. O individualnih razporeditvah učnih sklopov in obsega ur po sklopih se učitelji posvetujejo znotraj aktiva. Navedene teoretične vsebine se izvajajo bolj praktično skozi zastavljene likovne naloge.

Učni načrt navaja delitev znanj na splošna in *posebna znanja*. Splošna znanja (SZ) so opredeljena kot znanja, potrebna za splošno izobrazbo in so namenjena vsem dijakom, zato jih mora učitelj obvezno obravnavati. *Posebna znanja* (PZ) opredeljujejo dodatna ali poglobljena znanja, ki jih učitelj obravnava glede na zmožnosti in interese dijakov ter glede na strokovne zahteve gimnazijskega programa. V poglavju *Cilji in vsebine* so:

- splošna znanja zapisana v pokončnem tisku,
- *posebna znanja pa pisana v poševnem tisku.*

3.1 PODROČJA LIKOVNEGA USTVARJANJA

Cilji

Dijaki:

- raziskujejo področja likovnega ustvarjanja,
- spoznajo mnogovrstnost panog v svetovnem in slovenskem merilu,
- prepoznajo likovno panogo,
- prepoznajo likovne tehnike,
- ugotovijo možne povezave likovnih panog,
- razumejo posebnosti likovnega izražanja v multimedijски izraznosti novih medijev.

Vsebine

- Klasične panoge likovnega ustvarjanja: poudarek predvsem na kostumografiji, scenografiji, fotografiji in filmu.
- Novi mediji – digitalni nosilci slike in zapisi v umetnosti in oblikovanju.

Posebna znanja:

- *Spoznajo dela posameznih avtorjev, ki so ustvarjali ali trenutno ustvarjajo v določenih likovnih panogah in se izražajo z specifičnimi mediji.*

3.2 LIKOVNA IZRAZILA

Cilji

Dijaki:

- se seznanijo z likovnimi izrazili, ki so skupna vsem področjem likovnega ustvarjanja,
- razlikujejo orisne in orisane likovne prvine,
- spoznajo vlogo likovnih prvin v določenih likovnih delih z različnih področij likovnega ustvarjanja.

Vsebine

- Orisne likovne prvine: točka, črta, svetlo-temno, barva.
- Orisane likovne prvine: ploskev, oblika, prostor.

3.3 OBLIKA IN NJENE MNOGOTERE POJAVNOSTI

Cilji

Dijaki:

- raziskujejo oblikotvornost v naravi in primerjajo z likovno ustvarjalnostjo,
- razvijajo sposobnost primerjanja, razvrščanja in analiziranja različnih lastnosti oblik,
- spoznajo nastajanje oblik z dodajanjem oziroma odvzemanjem v risbi, kiparstvu, oblikovanju ...,
- razvijajo smisel za abstrahiranje in posploševanje.

Vsebine

- Relacija materija – oblika – vsebina v likovnem oblikovanju.
- Oble – oglate, geometrijske organske oblike.
- Adicija in subtrakcija oblik.
- Oblika kot nosilec informacije in izraza v likovni umetnosti.

3.4 LIKOVNO OBLIKOSLOVJE ALI LIKOVNA MORFOLOGIJA

Cilji

Dijaki:

- uporabljajo in razvijajo enostavne oblikotvorne procese preoblikovanja,
- poznajo vlogo likovnih spremenljivk v likovni praksi,
- spoznajo njihove izrazne možnosti,
- spoznajo možnosti medsebojnih odnosov v likovnem prostoru,
- spreminjajo lastnosti ploskovnih in prostorskih oblik.

Vsebine

- Likovne spremenljivke: tekstura, velikost, položaj, smer, gostota, število, teža.

3.5 PRIKAZOVANJE TRIDIMENZIONALNEGA PROSTORA NA DVODIMENZIONALNI PLOSKVI

Cilji

Dijaki:

- prepoznajo in uporabijo različna globinska vodila ali prostorske ključne.

Vsebine

- Globinska vodila ali prostorski ključni.

3.6 LIKOVNA KOMPOZICIJA

Cilji

Dijaki:

- razumejo pojem kompozicija,
- prepoznajo oblike kompozicij,
- analizirajo načela likovne kompozicije,
- uporabljajo načela kompozicije v nalogah z različnimi materiali in likovnimi izraznimi prvinami.

Vsebina

- Organizacijski principi ali načela likovnega reda kompozicije: kontrast, harmonija, ritem, ravnovesje, proporcije, dominacija, enotnost.

3.7 LIKOVNA KOMPOZICIJA V FOTOGRAFIJI, FILMU IN GLEDALIŠČU

Cilji

Dijaki:

- spoznavajo komponiranje statičnih in dinamičnih posnetkov,
- izbirajo in določajo kader,
- uporabijo scenski element kot sidrišče kompozicije,
- določajo vizualno težo v likovni kompoziciji odrskega prostora.

Vsebine

- Statičnost in dinamičnost kompozicije.
- Kader.
- Center kompozicije.
- Vizualna teža v kompozicij odrskega prostora.

3.8 OSNOVE ŠTUDIJSKEGA RISANJA

Cilji

Dijaki:

- obvladajo perspektivno risbo,
- uporabljajo viziranje za določanje razmerij,
- pravilno umeščajo risbo v format,
- raziskujejo in uporabljajo likovna izrazna sredstva črte, ploskve, svetlobo in sence.

Vsebine

- Perspektiva – centralna in dvobežiščna.
- Viziranje.
- Risanje: kocka, stol, interier, figura, figura v interierju.

3.9 RISANJE IN SLIKANJE

Cilji

Dijaki:

- spoznajo mešanje barvnih svetlob in mešanje pigmentov,
- navedejo barvne kontraste,
- opredelijo harmonijo barv,
- izvajajo barvne in prostorske študije,
- spoznavajo možnosti uporabe dvodimenzionalnih likovnih elementov za označevanje slikarskega in preko tega gledališkega (izložbenega, razstavnega ...) prostora.

Vsebine

- Aditivno in subtraktivno mešanje barv (RGB in CMYK).
- Barvni kontrasti.
- Barvne harmonije.

Posebna znanja

- *Modelacija.*
- *Modulacija.*

3.10 FOTOGRAFIJA IN RAČUNALNIŠKA OBDELAVA

Cilji

Dijaki:

- opredelijo fotografijo kot študijski vir in kot umetniško delo,
- prepoznajo vpliv fotografije na slikarstvo in obratno,
- uporabljajo računalniške programe za obdelavo slike,
- obdelujejo rastrske in vektorske grafike za različno uporabo.

Vsebine

- Analogna in digitalna fotografija.
- Fotomontaža, rekompozicija, redefinicija.
- Rastrska in vektorska grafika.
- Gledališki in filmski plakat.

3.11 OSNOVE ŠTUDIJSKEGA MODELIRANJA

Cilji

Dijaki:

- obvladajo osnove oblikovanja tridimenzionalnega kiparskega prostora, volumna, mase,
- uporabijo tehniko odvzemanja in dodajanja,
- upoštevajo proporce,
- predstavijo odnos detalj – celota, celota – prostor,
- uporabijo in sestavljajo različne materiale v kiparsko formo.

Vsebine

- Oblikovanje reliefa.
- Oblikovanje obrazne maske.
- Modeliranje glave.
- Instalacija.

3.12 PROJEKTNO DELO

Cilji

Dijaki:

- izdelajo maketo za scenografijo gledališke, lutkovne ali druge prireditve,
- spoznavajo možnosti uporabe likovnih prvin in tehnik pri organizaciji in označevanju realnega, virtualnega, odrskega, kiparskega, javnega idr. prostora,
- zapišejo in predstavijo potek dela z gibljivo sliko v obliki videozapisa.

Vsebine

- Scenografija – maketa in izvedba.
- Kiparska instalacija.
- Video in multivizija.

4 PRIČAKOVANI REZULTATI

Pričakovani rezultati izhajajo iz zapisanih ciljev, vsebin in kompetenc. Pričakujemo, da bodo dijaki v likovnih delavnicah obvladali spretnosti, ki so potrebne za ustvarjalnost, kreativnost in zaupanje v lastne sposobnosti. Pričakujemo, da bodo vsebine dobro razumeli, jih znali povezovati in uporabiti pri sestavljenih problemih in medpredmetno.

4.1 VSEBINSKA ZNANJA

Dijak:

- pozna likovna izrazila, ki so skupna vsem področjem likovnega ustvarjanja,
- obvlada tridimenzionalno predstavitev prostora na dvodimenzionalni ploskvi,
- pozna perspektivično risbo,
- pozna barvne zakonitosti in elemente slikarske prakse,
- razvija predstavnost kiparskega in arhitekturnega prostora,
- uporablja načela likovne kompozicije pri organizaciji prostora,
- obvlada sodobne medije,
- načrtuje izvedbo scenografije.

4.2 PROCESNA ZNANJA

Dijak

- uporablja znanje likovnih delavnic v vsakdanjem življenju,
- abstraktno razmišlja,
- načrtuje in samostojno ali v timu izvede konstrukcijsko, odrsko ali virtualno nalogo,
- spodbuja svoje sošolce pri skupni nalogi,
- kritično analizira delo, rezultate in možne interpretacije rezultatov,
- uporablja informacijsko-komunikacijsko tehnologijo,
- vrednoti rešitve in išče utemeljene argumente, čeprav se zaveda, da je vsaka kritika, likovne rešitve po svoje lahko subjektivna,
- utrjuje doslednost in disciplino pri delu z različnimi materiali in pripomočki,
- je ustvarjalen.

5 MEDPREDMETNE POVEZAVE

Namen medpredmetnega ali interdisciplinarnega povezovanja je večja povezanost in prenosljivost znanja, s čimer ustvarjamo pogoje za večjo ustvarjalnost in podjetnost na vseh predmetnih področjih. Večja prenosljivost znanja oblikuje tudi samostojnejšo osebnost, ki se laže spopada z različnimi izzivi v življenju, hkrati pa zmožnost povezovanja različnih znanj in spretnosti prispeva k večji kulturni in etični zavesti posameznika.

Medpredmetno povezovanje pomeni iskanje povezav svojega predmeta z drugimi predmetnimi področji, sodelovanje učiteljev različnih predmetnih področij, skupno načrtovanje obravnave sorodnih vsebin, izmenjava primerov in nalog, oblikovanje projektnega tedna in podobno. Medpredmetno načrtovanje lahko izvedemo s samostojno obravnavo medpredmetnih vsebin pri posameznem predmetu ali pa z medpredmetno izvedbo pouka (timsko poučevanje). Ker to zahteva veliko izkušenj in samoiniciativnosti, prav tako pa je organizacijsko zahtevnejše, poskušamo vsaj medpredmetno načrtovati in usklajevati.

Likovne delavnice tesno sodelujejo z dramsko-gledališko delavnico – priprava in izdelava scenografije, likovna oprema, izdelava lutk in lutkovna predstava, gledališki plakat idr. in z delavnico za video, film ter fotografijo. Sodelovanje se lahko razširi na umetniško gimnazijo likovne smeri, na globlje reševanje likovnih problemov. Učitelj – mentor likovne delavnice sodeluje z drugimi strokovnimi aktivni in učitelji pri načrtovanju medpredmetnih povezav.

Slovenščina:

- govorno opismenjevanje likovnih del, sporočanje, zagovor svojega dela,
- študij in analiza literarnih predlog predstav ter drugih tekstovnih predlog,
- ustvarjanje gesel in sloganov za plakate in druge vizualne komunikacije,
- ilustracija literarnih del in drugih besedil,
- kaligrafija in tipografija,
- vizualna predstavitev poezije.

Tuji jeziki:

- prevod likovne terminologije v tujem jeziku,
- oblikovanje vizualnih komunikacij v tujem jeziku,

- svoja predstavitev na mednarodnih likovnih srečanjih in delavnicah v tujem jeziku,
- komuniciranje s sovrstniki na mednarodnih srečanjih.

Matematika:

- proporci – konstrukcija zlatega reza, zaporedja ...,
- konstrukcija prizmatičnih telesnin in sestavljenih oblik,
- preračun površin v grafičnem oblikovanju,
- koordinatni sistem in različne vzporedne projekcije.

Fizika:

- fizikalni pojav barv in narava svetlobe,
- načini mešanja barv.

Zgodovina:

- zgodovinski kontekst in okoliščine za nastanek slogov v likovni umetnosti,
- razvoj pisave.

Psihologija:

- vidno zaznavanje,
- optične iluzije,
- psihologija barv.

Športna vzgoja:

- estetske vrednote pri športu in v umetnosti,
- šport v likovnih delih skozi zgodovino.

Umetnost giba:

- primerjava likovnega jezika z jezikom umetnosti giba,
- uporaba likovnih kompozicijskih načel v umetnosti giba.

Glasba:

- strokovni glasbeni in likovni izrazi – primerjava : ton, kompozicija, ritem, poudarek,
- izvajanje,

- upodobitev glasbene izvedbe,
- grafična podoba glasbene prireditve.

Zgodovina in teorija drame in gledališča:

- kostumografija, scenografija in rekviziti v določenem zgodovinskem obdobju,
- avtorski pristop likovnih oprem v drami in gledališču.

Video in film (fotografija):

- dokumentacija lastnih del in predstavitev,
- izdelava grafične opreme video in filmskih izdelkov.

6 DIDAKTIČNA PRIPOROČILA

Delo učitelja – mentorja v likovnih delavnicah naj bo svetovalno in usmerjevalno – manj teorije in več prakse. Likovni problem naj bo jasno zastavljen in predstavljen. Učitelj avtonomno načrtuje izvedbo programa in nalog. Sproti preverja delo, razumevanje in dosežene rezultate od idejne zasnove do izvedbe likovne naloge. Določene vsebine obravnava ob obisku aktualnih razstav in muzejev. Spremlja dijaka individualno, spodbuja njegovo ustvarjalnost, domišljijo in inovativnost.

Pri likovnih delih se ocenjuje ustvarjalnost, upoštevanje likovno teoretskih zahtev naloge, tehnična izvedba in zagovor. Dijak naj razvija ustvarjalno mišljenje in zadovoljstvo ob lastni likovni praksi. Likovna delavnica naj se izvaja v blok urah po 2 uri tedensko. Dijaki naj se delijo v skupine. Projektno delo lahko poteka kot celotedenska delavnica, predvsem pri pripravi scenografije za gledališko predstavo ali snemanje videofilma.