



Srednja šola za oblikovanje Maribor

PROGRAM TEHNIK OBLIKOVANJA

GROBI KURIKUL z NAČRTOM OCENJEVANJA ZNANJA IN KRITERIJI

LIKOVNA TEORIJA

3. letnik TEHNIK OBLIKOVANJA

Praktični pouk: 33 ur

VZGOJNO IZOBRAŽEVALNI SMOTRI:

Dijaki spoznavajo, pridobivajo in razvijajo:

- temeljna znanja v razumevanju osnov likovnega jezika,
- uporabljajo orodja in programe informacijsko-komunikacijskih tehnologij,
- temeljna znanja v razumevanju osnov likovnega jezika,
- dejavnike, ki vplivajo na ustvarjanje in dojetje likovnega dela,
- zavest o likovni produkciji kot razmeroma samostojni obliki komunikacije med ljudmi,
- različne poglede in mnenja – tako likovnikov, kot tudi strokovnjakov z drugih področij ter fiktivnih naročnikov vizualnih komunikacij,
- ideje vizualnih komunikacij na osnovi tudi likovno-teoretičnega razumevanja likovne problematike,
- prevzemati različne vloge v skupini pri različnih skupnih zadolžitvah: zbiranju podatkov, iskanju ustreznih rešitev, izvajanju likovnih del v določenih tehnikah itn.,
- sodelovanje pri skupnem vrednotenju posameznih rešitev pri vajah iz likovne teorije – tako svojih del kot del svojih sošolcev,
- zavest o pomenu kritike pri skupnem vrednotenju grafične rešitve in poskuša pri tem iskati objektivno utemeljene argumente, čeprav se zaveda, da je vsaka kritika likovne rešitve po svoje lahko subjektivna,
- doslednost pri uporabi in vzdrževanju delovnih pripomočkov – tako pri dogovorjenih sredstvih, ki jih prinese s seboj, kot pri uporabi šolskih sredstev,
- avtorefleksijo, samoregulacijo ter ustvarjalnost – tako pri individualnem delu kot pri delu v skupini,
- prepričljivo predstavitev svoje zamisli v skupini in jih utemeljiti.
- izvirnost, kreativnost in kritičnost v mišljenju in ravnanju,
- odnos med vizualnim in likovnim,
- pravila tehničnega-grafičnega sporazumevanja,
- natančnost in logično razmišljanje.

Poudarek praktičnega dela je na povezovanju, poglobljanju in rabi teoretičnega znanja likovne teorije.

UČNE OBLIKE:

- frontalna in individualna
- delo v dvojicah
- delo v skupini
- delo na terenu

UČNE METODE:

- metoda razgovora
- metoda razlage
- reševanje problemov
- prikaz slikovnega gradiva
- vaje iz računalniškega oblikovanja
- uporaba računalnika in projektorja
- neposredno in posredno opazovanje
- demonstracija
- metoda raziskovalnega dela
- metoda grafičnih izdelkov
- metoda praktičnih del

Razlagi je enakovredna korektura, poudarek je na vajah, ki jih izdelujejo učenci individualno.

UČNI PRIPOMOČKI:

- računalniške predstavitve
- plakati
- učni listi
- revije, knjige, prospekti
- video, internet, projektor
- računalnik
- grafična tablica
- optični čitalnik

LITERATURA:

1. Nina Šušteršič, Milan Butina, Klavdij Zornik, Blaž de Gleria; Likovna Teorija: Učbenik za umetniške gimnazije likovne smeri, Ljubljana, Debora, 2005.
2. Darko Slavec; Oblikovanje z računalnikom, Ljubljana: Much, 1998.
3. Adobe System Incorporated: Od zamisli do tiskovine, Ljubljana: Pasedena, 2000.
4. Roger c. Parker: Grafično oblikovanje, Ljubljana: Pasedena, 1997.
5. Vid Pečjak: Psihološka podlaga vizualne umetnosti, Ljubljana, 2003.
6. Steve Caplin; Art and design in Photoshop
7. Rudolf Arnheim; Arte e percezione visiva. Giangiacomo Feltrinelli Editore Milano, 1992.
8. Johann Wolfgang Goethe; La teoria dei colori. Edizione Il saggiatore, Milano, 1991.
9. Umberto Eco; Zgodovina Lepote. Ljubljana : Modrijan, 2006.
10. Bruno Munari: Fantasia. Bari: Gius. Laterza&Figlia Spa, prima edizione 1977, Ventitresima edizione 2011.
11. Bruno Munari: Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale. Bari: Gius. Laterza&Figlia Spa, 2010.
12. Bruno Munari: Design e comunicazione visiva. Contributo a una metodologia didattica. Bari: Gius. Laterza&Figlia Spa, 2007.
13. Dabner, David, Calvert, Sheena, Casey, Anoki: Grafično oblikovanje: priročnik za grafične oblikovalce tiskanih, digitalnih in večpredstavnih medijev [prevod Tina Škoberne]. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije, 2011 (natisnjeno na Kitajskem).
14. Milan Butina; Elementi likovne prakse. Ljubljana : Mladinska knjiga, 1982.
15. Milan Butina; Slikarsko mišljenje. V Ljubljani : Cankarjeva založba, 1995.
16. Milan Butina; Mala likovna teorija. Ljubljana : Debora : Visoka strokovna šola slikarstva, 2000 (Ljubljana : Schwarz).
17. Itten, Johannes; Umetnost barve. Jesenice: [samozal.] R. Reichmann, 1999 (Ljubljana : JA grafika).
18. Kandinskij, Vasilij Vasil'evič; Od točke do slike: zbrani likovnoteoretski spisi [zbral, pregledal in uredil Marijan Tršar]. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1985.

KLJUČNE KOMPETENCE:

KK1. Sporazumevalna kompetenca-jeziki

KK2. Matematična kompetenca

KK3. Učenje učenja

KK4. Medkulturna kompetenca

KK5. Estetska kompetenca

KK6. Raziskovanje in razumevanje naravnih ter družbenih procesov in pojavov

KK7. Socialne kompetence

KK8. Zmožnost upravljanja z informacijami, viri, podatki in besedili

KK9. Varovanje zdravja

Zap. št.	Št. ur	Vsebine	Operativni cilji	Minimalni standardi	Medpredmetna povezava
1.	1, 2	Uvod v predmet	Dijak - se seznani s programom, z načinom dela pri predmetu, z načinom ocenjevanja in vrednotenjem znanja, s kriteriji ocenjevanja;		grafično oblikovanje
BARVA					
2.	3, 4	Likovna teorija – ponovitev snovi 1.in 2.letnik	Dijak - ponovitev teoretične snovi 1. in 2. letnika		grafično oblikovanje, umetnostna zgodovina,
3.	5, 6	Uvod v barvo	Dijak - spozna rastrsko in vektorsko grafiko; - riše rastrsko in vektorsko grafiko.	Razlikuje med rastrsko in vektorsko grafiko.; glede na rabo zna uporabiti ustrezno grafiko. Zna pripraviti grafiko za prenos med različnimi programskimi orodji.	risanje, informatika, fizika, sociologija, psihologija, matematika.
4.	7, 8	Barvna ekspresija - vaje	Dijak - spozna praktično rabo izraznosti barve na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	Pozna oblikovalsko izraznost barve, njeno vlogo v umetnosti in grafičnem oblikovanju. Zna naštetih osnovne, primarne barve ter sekundarne, ter barvni krog tudi narisati. Pozna lastnosti posameznih barv, njihov razvoj skozi zgodovino in pridobivanje ter simboliko.	

				Obravnava likovno prvino barvo tako, da se pojem barve navezuje na različne naloge parcialnega tipa s področja vizualnih komunikacij: npr. vloga kontrastov pri oblikovanju znakov, možnosti stopnjevanja barve in ilustracija itn Na podlagi teoretičnega znanja s področja barvne ekspresije zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
5.	9, 10	Barva – psihološke značilnosti – vaje	Dijak - spozna praktično rabo psiholoških značilnosti barve na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek.	Na podlagi teoretičnega znanja s področja psiholoških značilnosti barv zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
6.	11, 12	Barva – primarne, sekundarne, terciarne – vaje	Dijak - spozna praktično rabo primarnih, sekundarnih in terciarnih barv na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	Na podlagi teoretičnega znanja s področja barve zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
7.	13, 14	Barva – lastnosti, barvni krog, mešanja, dimenzije – vaje	Dijak - spozna praktično rabo mešanja in dimenzij barve na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	Pozna barvna mešanja: aditivno in subtraktivno ter razlike med njima. Loči tudi uporabo enega in drugega mešanja. Pozna vse tri barvne dimenzije in jih zna naštet in opisati. Ve kako se barvne dimenzije (svetlost, čistost in nasičenost) povezujejo v barvno telo. Teorijo zna tudi povezati s prakso in resničnimi barvami. Na podlagi teoretičnega znanja zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
8.	15, 16	Barvno sozvočje – vaje	Dijak - spozna praktično rabo sozvočja barv na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	Na podlagi teoretičnega znanja s področja barvnega sozvočja zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
9.	17, 18	Barva - kontrasti – vaje	Dijak	Zna naštet barvne kontraste po vrsti. Barvne kontraste	

10.	19, 20	Barva kontrasti – vaje	- spozna praktično rabo kontrastov barv na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	poišče v barvnem krogu in jih utemelji. Barvne kontraste poišče v našem okolju in jih zna tudi narisati in uporabiti v nalogah s področja grafičnega oblikovanja. Spozna vlogo barvnih kontrastov v kompoziciji, glede na ostale likovne spremenljivke in elemente. Zna ustrezno uporabiti različne vrste kontrastov barve glede na njeno barvnost, svetlost, nasičenost, velikosti barvnih ploskev... Na podlagi teoretičnega znanja s področja barvnih kontrastov zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
11.	21, 22	Barvna simbolika – vaje	Dijak - spozna praktično rabo simbolike barv na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	Na podlagi teoretičnega znanja s področja barvne simbolike zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
12.	23, 24	Barvna harmonija – vaje	Dijak - spozna praktično rabo harmonije barv na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	Ve, kaj pomeni barvna harmonija. Zna naštetati kateri barvni harmoniji poznamo. Opiše kaj pomeni harmonija sorodnih barv in harmonija kontrastnih barv in kakšen je odnos človeka do harmonij. Pozna harmonične kombinacije barv in ve da so to diade, triade, tetraide,... Zna jih tudi smiselno povezati v ustrezno barvno kompozicijo in jo tudi kritično analizira glede na vse parametre, ki jih je že spoznal. Na podlagi teoretičnega znanja zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
13.	25, 26	Barvni akordi– vaje	Dijak - spozna praktično rabo barvnih akordov na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	Pozna harmonične kombinacije barv in ve da so to diade, triade, tetraide,... Zna jih tudi smiselno povezati v ustrezno barvno kompozicijo in jo tudi kritično analizira glede na vse parametre, ki jih je že spoznal. Na podlagi teoretičnega znanja zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
14.	27, 28	<i>Ogled razstave / analiza izdelkov</i>	Dijak - barvno razčleni likovno delo; - seznani se s pomembnostjo barve v likovnem delu.	Pozna oblikovalsko izraznost barve, njeno vlogo v umetnosti in grafičnem oblikovanju.	

15.	29, 30	Barvna kompozicija – vaje	Dijak - spozna praktično rabo barvne kompozicije na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	Razume kompleksnost komponiranja barv ter zna barvno kompozicijo kritično analizirati. Na podlagi teoretičnega znanja s področja barvne kompozicije zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
16.	31, 32	Barvna kompozicija – vaje	Dijak - spozna praktično rabo barvne kompozicije na področju grafičnega oblikovanja; - računalniško oblikuje izdelek .	Razume kompleksnost komponiranja barv ter zna barvno kompozicijo kritično analizirati. Na podlagi teoretičnega znanja s področja barvne kompozicije zna računalniško oblikovati ustrezen izdelek.	
17.	33	Pregled izdelkov in analiza	Dijak - analizira likovno rešitev s področja grafičnega oblikovanja glede na likovni jezik vizualne komunikacije, glede na vsebinska, materialna in likovna izrazila; - pregleda in kritično oceni lastne izdelke.	Zna analizirati likovno delo z različnih vidikov; Na osnovi kritične analize inventivno razvije lastno rešitev s področja grafičnega oblikovanja.	

OCENJEVANJE

Dijaki oblikujejo izdelke računalniško z ustreznimi grafičnimi programi in orodji, ki nastajajo individualno ob korekturah in pomoči učitelja. **Ocenjuje se končni izdelek.**

KRITERIJI ZA OCENJEVANJE ZNANJA

ODLIČNO	Končni izdelek, ki ga oblikuje dijak vsebuje medsebojno učinkovanje oblik, barv v kompoziciji. Vsi elementi so izpeljani s smiselno uporabo kakega od kompozicijskih načel. Kompozicija in uporaba barve kažeta na višjo stopnjo ustvarjalnosti, zato preseneča. Zna povezovati vsebine. Obvlada strokovno terminologijo. Napake, ki se pojavljajo pri končnem izdelku, bistveno ne vplivajo na pomen.. Učiteljeve pomoči ne potrebuje, pač pa jo uporablja za dialog z njim.
PRAV DOBRO	Končni izdelek zajema točno dojemanje barvne teorije, kontraste, oblike in kompozicijo. Obvlada strokovno terminologijo. Napake, ki se pojavljajo v končnem izdelku, so redke in manj pomembne. Doseže ustrezen ustvarjalni nivo. Končni izdelek je oblikovan po učiteljevih navodilih kandidat, čigar izbor barv in oblik je domiselnejši, njihovo medsebojno učinkovanje v kompoziciji je izvirnejše. Učiteljeve pomoči ne potrebuje.
DOBRO	Končni izdelek je soliden in vključuje razumevanje barvne teorije, vendar brez posebne globine in podrobnosti. V znanju se pojavljajo vrzeli. Pri končnem izdelku se pojavljajo napake, ki vplivajo na pomen. Izdelek je oblikovan v skladu z učiteljevimi navodili, vendar ne upoštevajo teorije o barvi. Končni izdelek je manj izviren, njihovo medsebojno učinkovanje v kompoziciji je povprečno domiselno. Potrebuje učiteljevo pomoč.
ZADOSTNO	Končni izdelek kandidata je šibek izbor oblik, barv in kontrastov. Izdelek je neizviren in uporaba računalniškega orodja šibka. Prav tako je nezanimivo njihovo medsebojno učinkovanje in izdelek ne deluje kot celota.

89–100 % → odlično (5)

76–88 % → prav dobro (4)

63–75 % → dobro (3)

50–62 % → zadostno (2)

0–49 % → nezadostno (1)

DIJAKI S POSEBNIMI POTREBAMI

Z dijaki s posebnimi potrebami se dela individualno, glede na njihove primanjkljaja in individualizirane programe.