SREDNJA ŠOLA ZA OBLIKOVANJE MARIBOR

PROGRAM TEHNIK OBLIKOVANJA

LETNA PRIPRAVA ZA PREDMET

LIKOVNA TEORIJA

Šol. l. 2026/27

3. LETNIK

ŠTEVILO UR TEDENSKO: 2
Teorija: 66 ur

UČITELJ: Marija Toure

VZGOJNO IZOBRAŽEVALNI CILJI PREDMETA:

Usmerjevalni cilji

- razume komunikacijske vidike likovnih del in vizualnih sporočil,
- prepozna barvne dimenzije, mešanje, kontraste, harmonije in sporočilne učinke,
- strokovno utemeljuje izbiro barv v grafičnem oblikovanju,
- vektorsko oblikuje izbrano podobo mesta, pripravlja barvne različice v skladu s teorijo in predstavi končni projekt,
- usposobi se v reševanju osnovnih oblikovalskih nalog na temelju opredeljenih strokovnih kompetenc,
- spozna celovitost reševanja vseh vrst oblikotvornih problemov: izbiro metod in strategij, tehnološke in izvedbe danosti, organizacijo dela in smotrno ravnanje z delovnimi sredstvi ter materiali,
- spozna zakonitosti likovnega jezika in vlogo različnih medijev kot platformo izrazne ustvarjalnosti in produkcije,
- usposobi se v kulturi dela in učenja ter se zaveda svoje vloge in položaja v strokovnem in širšem družbenem okolju,
- razvija lastno strokovnost in odgovornost v različnih organizacijskih oblikah dela,
- usposobi se v iskanju, presojanju in ravnanju z viri podprto sodobno informacijsko tehnologijo,
- kritično vrednoti lastno in tujo likovno produkcijo,
- strokovno zagovarja, predstavlja in posreduje svoje izdelke,
- oblikuje samopodobo na temeljih strokovne odličnosti in priznanih načel strokovne etike,
- usposobi se v natančnosti, doslednosti, sistematičnosti in v sinhronosti reševanja oblikovnih nalog,
- razvija osebno izrazno ideologijo in angažiranost,
- razlikuje avtorsko delo od citata, ponaredka, kiča… ,
- razvije komunikacijske spretnosti v predstavljanju in podajanju ter vodenju oblikovalskega projekta,
- preudarno ravna z elementi oblikovalske produkcije (čas, orodja, človeški viri, materiali, energija, narava),
- usposobi se v načrtovanju in izvajanju vizualnih sporočil na način, ki zagotavlja osebno socialno varnost in strokovnost.

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 risanja, slikanja
- uporaba računalnika in projektorja
- neposredno in posredno opazovanje
- demonstracija
- didaktične igre
- metoda raziskovalnega dela
- metoda grafičnih izdelkov
- metoda praktičnih del

UČNI PRIPOMOČKI:

- slikovni material
- računalniške predstavitve
- temepere
- plakati
- učni listi
- revije, knjige, prospekti
- vzorci barv
- video, internet, projektor
- računalnik
- grafična tablica

VIRI:

1. Butina, Milan. Mala likovna teorija. Ljubljana: Debora, 2003.
2. Šuštaršič, Nina, idr. Likovna teorija: učbenik za likovno teorijo v umetniški gimnaziji – likovna smer. Ljubljana: Debora, 2004.
3. Albers, Josef. Interaction of Color. Izdaja ob 50. obletnici. New Haven: Yale University Press, 2013.
4. Horstman, Fritz. Interacting with Color: A Practical Guide to Josef Albers's Color Experiments. New Haven: Yale University Press, 2024.
5. Hornung, David. Colour: A Workshop for Artists and Designers. 3. izdaja. London: Laurence King Publishing, 2020.
6. Adams, Sean. The Designer's Dictionary of Color. New York: Abrams, 2017.
7. St Clair, Kassia. The Secret Lives of Colour. London: John Murray, izdaja 2018.
8. International Color Consortium. ICC.1:2022: Image Technology Colour Management – Architecture, Profile Format, and Data Structure. 2022. https://www.color.org/icc-1_specification/
9. World Wide Web Consortium (W3C). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. Priporočilo W3C, 2023. https://www.w3.org/TR/WCAG22/

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

LETNA RAZPOREDITEV UČNIH SKLOPOV

Št. skl.	Učni sklop	Vrsta	Št. ur	Vsebine	Operativni cilji	Minimalni standardi	Ključne kompet.	Medpredmetna povezava
	Uvod v predmet		**2**	**Predstavitev učnih sklopov, načina dela in ocenjevanja**				
1.	Zgodovina, barvne snovi in vidno zaznavanje	TEORIJA	2	1. Barva skozi obdobja; naravni pigmenti in barvila 2. Pigment, vezivo in podlaga; etika uporabe podob	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Razlikuje pigment in barvilo; navede zgodovinski primer.; Razloži sestavine barvne snovi; izdela osnovno silhueto.	KK5, KK6, KK8	zgodovina; umetnostna zgodovina
		PRAKSA	2	1. Izbira mesta, raziskava referenc in barvnih znamenitosti; mapa virov 2. Skice silhuete mesta in začetek vektorskih oblik; zabeleži vire	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
2.	Nastanek in zaznavanje barve	TEORIJA	2	1. Svetloba, spekter, odboj in absorpcija 2. Oko, čepnice in paličnice; barvni vid 3. Barvna prilagoditev, sočasni vplivi in okoliščine opazovanja	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Pojasni, zakaj površina deluje obarvana.; Poveže svetlobo, oko in zaznavo barve.; Opiše vpliv ozadja na zaznavo iste barve.	KK3, KK6	fizika; biologija
		PRAKSA	2	1. Barvni preizkus mestne silhuete pri različnih svetlobah 2. Oblikuje osnovne plasti mesta in preizkusi zaznavnost 3. Dve različici iste mestne podobe z različnim ozadjem	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
3.	Barvni sistemi	TEORIJA	3	1. Barvni krog in razvrščanje barv 2. RGB in prikaz na zaslonu 3. CMYK in priprava za tisk; barvni zapis	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Uredi barve po barvnem krogu.; Razloži osnovno rabo RGB.; Razlikuje RGB in CMYK ter navede namen vsakega.	KK2, KK5, KK8	grafično oblikovanje; informatika
		PRAKSA	3	1. Barvni krog uporabi pri izboru palete za mesto 2. Pripravi zaslonsko različico ilustracije in zabeleži barvne vrednosti 3. Primerja zaslonski in tiskovni izvoz mestne podobe	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
4.	Barvne dimenzije	TEORIJA	3	1. Barvni ton 2. Svetlost in tonska lestvica 3. Nasičenost in nevtralizacija	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Prepozna in namensko spremeni barvni ton.; Razloži vpliv svetlosti na berljivost.; Razlikuje nasičeno in manj nasičeno barvo.	KK2, KK5	risanje; grafično oblikovanje

Št. skl.	Učni sklop	Vrsta	Št. ur	Vsebine	Operativni cilji	Minimalni standardi	Ključne kompet.	Medpredmetna povezava
	Uvod v predmet		**2**	**Predstavitev učnih sklopov, načina dela in ocenjevanja**				
		PRAKSA	3	1. Na isti risbi spremeni samo barvni ton ključnih ploskev 2. Izdela dnevno in večerno različico z različnimi svetlostmi 3. Preizkusi nasičeno in umirjeno različico mestne podobe	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
5.	Mešanje barv	TEORIJA	3	1. Aditivno mešanje svetlobe 2. Subtraktivno mešanje barvil 3. Optično mešanje in barvna prekrivanja	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Opiše načelo aditivnega mešanja.; Opiše načelo subtraktivnega mešanja.; Prepozna razliko med mešanjem in optičnim učinkom.	KK2, KK6	fizika; grafično oblikovanje
		PRAKSA	3	1. Vektorske barvne ploskve primerja v zaslonskem prikazu 2. Oblikuje tiskovno paleto in preveri spremembe pri pretvorbi 3. Z vzorci drobnih oblik ali prosojnostjo ustvari optični učinek	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
6.	Barvni kontrasti	TEORIJA	4	1. Kontrast barvnih tonov in svetlo temno 2. Hladno toplo in komplementarni kontrast 3. Kontrast nasičenosti in količinski kontrast 4. Sočasni kontrast; utrditev in preverjanje	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Uporabi tonski kontrast za berljivo kompozicijo.; Poimenuje in uporabi oba kontrasta.; Razloži učinek nasičenosti in deležev.; Prepozna vsaj tri kontraste na lastni podobi.	KK3, KK5	risanje; grafično oblikovanje
		PRAKSA	4	1. Dve različici mesta z drugačno hierarhijo ploskev 2. Toplo hladna različica; poudarek znamenitosti s komplementom 3. Uravnoteži deleže intenzivnih in nevtralnih površin 4. Primerja tri barvne rešitve ter zapiše utemeljitev	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
7.	Barvna harmonija	TEORIJA	3	1. Sorodne in enobarvne harmonije 2. Komplementarne in triadne palete 3. Barvno ravnotežje in hierarhija	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Sestavi usklajeno enobarvno paleto.; Po barvnem krogu sestavi izbrano paleto.; Utemelji razporeditev barv glede na poudarek.	KK3, KK5	risanje; matematika
		PRAKSA	3	1. Monokromatska mestna različica 2. Pripravi dve paleti ter ju preskusi na isti kompoziciji 3. Izbere in izpopolni paleto za mestno podobo	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
8.	Psihološko in simbolno delovanje barve	TEORIJA	3	1. Čustveni učinki in vloga konteksta 2. Simbolni pomeni v različnih okoljih 3. Barva in ciljna skupina	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Opiše želeni učinek brez posploševanja o vseh gledalcih.; Prepozna, da so simbolni pomeni odvisni od konteksta.; Poveže barvno izbiro z namenom sporočila.	KK1, KK4, KK5	jeziki; umetnostna zgodovina

Št. skl.	Učni sklop	Vrsta	Št. ur	Vsebine	Operativni cilji	Minimalni standardi	Ključne kompet.	Medpredmetna povezava
	Uvod v predmet		**2**	**Predstavitev učnih sklopov, načina dela in ocenjevanja**				
		PRAKSA	3	1. Mestu dodeli želeno vzdušje z barvo 2. Isto podobo prilagodi dvema različnima sporočiloma 3. Izbere paleto za določeno občinstvo in utemelji izbiro	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
9.	Barva v oblikovanju in vizualnih komunikacijah	TEORIJA	3	1. Barvna identiteta in doslednost 2. Berljivost in dostopnost barvnih informacij 3. Barva za zaslon in tisk; predstavitveni format	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Ustvari dosledno paleto in opredeli njeno rabo.; Poskrbi, da sporočilo ni odvisno samo od barve.; Izbere pravilen izvoz glede na medij.	KK1, KK5, KK8	grafično oblikovanje; informatika
		PRAKSA	3	1. Mesto predstavi kot turistično ali kulturno znamko 2. Preveri kontrast napisa, poti in ključnih znakov 3. Pripravi ustrezna izvoza in primerja prikaz	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
10.	Zaključni projekt	TEORIJA	3	1. Projektna zasnova, kriteriji in izbor mesta 2. Barvna strategija in preizkusi 3. Dokončanje vektorske ilustracije	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Predloži izvedljiv načrt in avtorske vire.; Utemelji barvno izbiro z najmanj dvema pojmoma.; Odda urejeno izvorno datoteko in izvoženo podobo.	KK3, KK5, KK8	grafično oblikovanje; risanje
		PRAKSA	3	1. Opredeli namen, občinstvo, reference in končno zasnovo 2. Izdela vsaj dve barvni rešitvi istega mesta 3. Uredi plasti, robove, paleto in izvoze	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		
11.	Predstavitev in refleksija	TEORIJA	3	1. Priprava predstavitve in samovrednotenje 2. Predstavitve in strokovna povratna informacija I 3. Predstavitve in refleksija II	Dijak pojasni obravnavane pojme, primerja primere in barvne odnose poveže z namenom vizualnega sporočila.	Poimenuje uporabljene postopke in težave.; Strokovno utemelji vsaj dve barvni odločitvi.; Na podlagi odzivov predlaga utemeljeno izboljšavo.	KK1, KK3, KK7	jeziki; grafično oblikovanje
		PRAKSA	3	1. Pripravi primerjavo razvoja mestne podobe 2. Predstavi projekt ter poda konkretno povratno informacijo 3. Dopolni izdelek ter odda končni projektni zapis	Dijak izbrano mesto oblikuje v vektorju, izdela in primerja barvne različice ter utemelji izbiro z obravnavano teorijo.	Samostojno izdela in shrani ustrezno različico mestne podobe; uporablja strokovne pojme in upošteva dogovorjene korake.		

Diferencirane oblike (skupinsko, individualno, v dvojicah); diferencirana/individualizirana obravnava učne snovi glede na recepcijske zmožnosti učencev in druge posebnosti tako v fazi organizacije in izvedbe pouka kot tudi pri preverjanju in ocenjevanju znanja.