

## UMETNOST I DIZAJN

Cilj učenja izbornog programa Umetnost i dizajn je da učenik kroz istraživanje umetnosti i stvaralački rad razvija osetljivost za estetiku, kreativnost, radoznalost i motivaciju za

stvaranje i izražavanje u različitim medijima, kao i da formira

naviku da se kontinuirano uključuje u umetnički i kulturni život zajednice.

Po završetku programa učenik će biti u stanju da:

- razmatra sličnosti, razlike i povezanost različitih umetnosti;
- realizuje ideje uvažavajući principe odabranih umetničkih disciplina;
- koristi relevantne izvore za istraživanje ostvarenja i pojava u umetnosti;
- koristi raznovrsne podatke kao podsticaj za stvaralački rad;
- prezentuje ideje, radove i umetnička ostvarenja u odabranom mediju;
- predlaže sadržaje ili aktivnosti u kojima se povezuju različite umetnosti;
- komunicira učtivo, jasno i argumentovano uz uvažavanje različitih mišljenja, ideja i estetskih doživljaja;
- iskazuje utisak o estetičkim kvalitetima umetničkih dela;
- prosuđuje, kritički, uticaj umetnosti na zdravlje;
- učestvuje, prema sopstvenim sposobnostima i interesovanjima, u istraživanju, smišljanju, planiranju i realizaciji manjeg projekta.

### Razred Treći

Nedeljni fond časova 2 časa

Godišnji fond časova 74 časa dišnji fond časova 74 časa

OPŠTE MEĐUPREDMETNE KOMPETENCIJE	ISHODI Po završetku razreda učenik će biti u stanju da:	TEMA i ključni pojmovi sadržaja
Kompetencija za celoživotno učenje; Saradnja; Rešavanje problema; Odgovorno učešće u demokratskom društvu; Rad sa podacima i informacijama; Digitalna kompetencija; Komunikacija; Estetička kompetencija Odgovorani odnos prema okolini; Odgovorani odnos prema zdravlju; Preduzetljivost i orijentacija ka preduzetništvu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na primeru odabranog dela selektuje poznato od nepoznatog i bitno od nebitnog</li> <li>– ukazuje na elemente i/ili međusobni odnos elemenata umetničkog dela koji na njega ostavljaju najjači utisak</li> <li>– diskutuje o funkcionalnim, estetskim i istorijskim aspektima umetničkog dela iznoseći svoje stavove učtivo i argumentovano</li> <li>– analizira, na odabranim primerima, kako se različite vrste umetnosti povezuju u smislenu celinu</li> <li>– učestvuje u multidisciplinarnim projektima</li> <li>– istražuje nove medije</li> </ul>	<p><b>STRUKTURA</b> Strukture koje stvara priroda i strukture koje stvara čovek Fraktali Modularnost u umetnosti Mogući i nemogući objekti Optičke varke Od kamere obskure do digitalne kamere Animacija Specijalni efekti Muzički efekti <b>PREOBRAŽAJ</b> Književno delo kao povod Grafčki dizajn Dizajn upotrebnih predmeta Design thinking Communication design Razvoj uređenja enterijera 2. jun 2020. PROSVETNI GLASNIK Broj 4 – Strana 705 <b>IZRAZ</b> Klasična i digitalna izložba Različiti vidovi nastupa kroz istoriju Scenski nastup Scenski kostim Kretanje Pantomima Nemi film Boja i zvuk Neobični instrumenti Muzika i tehnologija Audio knjiga Predstavljanje sebe i svog dela</p>

### UPUTSTVO ZA METODIČKO-DIDAKTIČKO OSTVARIVANJE PROGRAMA

Izborni program Umetnost i dizajn integriše više umetničkih disciplina u novu celinu. Planom je predviđeno da ga učenici mogu birati tokom celog gimnazijskog školovanja. Oslonac za ostvarivanje programa predstavlja opšte uputstvo koje se odnosi na sve izborne programe i uputstvo koje izražava specifičnosti programa Umetnost i dizajn za treći razred gimnazije. Program omogućava učenicima: da se upoznaju sa različitim

pojavnima u savremenoj umetnosti i da svojim delovanjem doprinesu umetničkim i kulturnim dešavanjima u lokalnoj sredini; da otkriju kako se prožimaju različite vrste umetnosti, da razvijaju opažanje i umetničke veštine; da uče kako da koriste različite podatke kao podsticaj za stvaralački rad; da efikasno saraduju i komuniciraju; da razmišljaju, razmenjuju mišljenja i formiraju vrednosne sudove sa ciljem poštovanja i zaštite ljudskih prava, da preduzimaju društveno odgovorne akcije u cilju pronalaženja rešenja koja su primenjiva i održiva, kao i da ostvare potrebu da

se izražavaju u odabranim umetničkim disciplinama i medijima. Program pruža veliku mogućnost prilagođavanja interesovanjima i sposobnostima učenika kroz različite sadržaje. Teme su podsticaj za planiranje istraživačkih i projektnih aktivnosti koje omogućavaju dostizanje ishoda i razvijanje međupredmetnih kompetencija. Svaki ishod je moguće ostvariti kroz različite metode i tehnike rada.

U integrativnom interdisciplinarnom pristupu, aktivnosti se planiraju iz perspektive učenika jer ovakav pristup najbolje odgovara učenju u stvarnom životu koje integriše i povezuje sadržaje različitih područja. Ovakav pristup podrazumeva aktivnog učenika čiji je fokus usmeren na rešavanje problema, postavljanje pitanja i na aktivno traženja odgovora. Ostvarivanje ovakvih programa doprinosi razvoju originalnosti, fleksibilnosti, osetljivosti i fluentnosti kod učenika. Ostvarivanje programa počinje predstavljanjem programa i tema i identifikovanjem učeničkih interesovanja. Nakon izbora teme/tema na kojima će učenici raditi, odnosno njenoj/njihovoj operacionalizaciji, bira se način rada. Uvodni časovi su prilika da se sagledaju znanja, stavovi, vrednosti i veštine koje poseduju učenici u vezi sa temom kojom će se baviti, i načinom rada na temi. Aktivnosti i metode koje su pogodne za realizaciju ovog programa su: kreativne radionice, rad na projektu, pokretanje akcija, reagoвање na određene teme, diskusije, debate, igranje uloga, analiza informacija, istraživanje i analiza dobijenih rezultata, pravljenje dosijea, vrtlog ideja, studije slučaja, promocije, organizovanje kampanja i sl. Pri primeni složenijih aktivnosti (na primer, prilikom saradnje sa lokalnim/ umetničkim/kulturnim institucijama) prati se i vrednuje tok organizacije, međusobna saradnja učenika, poštovanje procedura, uočavanje teškoća, identifikacija više različitih rešenja za uočeni problem, identifikacija mogućih pomagača, ovladavanje veštinom evaluacije i veštinom prezentacije postignutog, razmena iskustva između grupa. Svaka aktivnost doprinosi ostvarenju zadataka.

U skladu sa specifičnostima programa i prostorno-tehničkim kapacitetima preporučene teme se mogu realizovati kroz različite medije: sliku (skice, crteži, slike, plakati, knjiga umetnika, murali), fotografiju (vrste kadrova, žanrovi), akciju (performans, hepening, fleš mob, gluma, igra, ples), muziku (instrumentalna, vokalna, vokalno-instrumentalna i scenska), pozorište (tekst, gluma, pokret, koreografija, scenografija), kratki film

(igrani ili animirani (animacija crtana, glinena, lutkarska ili kompjuterska), dizajn (grafički, industrijski, modni dizajn, web dizajn, kostimografija, scenografija), ambijent (uređenje enterijera, arhitektonsko projektovanje), lični dosije učenika i sl. Program se ostvaruje kroz aktivnosti koje učenici realizuju u školi i van nje. Preporučuje se kontakt sa muzejima i kustosima u lokalnoj sredini kao van nje putem interneta, zatim sa mrežom Republičkog zavoda za zaštitu spomenika kulture, arheološkim lokalitetima, koordinatorima različitih umetničkih manifestacija, koji učenicima mogu da pomognu u ostvarivanju njihovih zadataka/naloga. Na časovima se učenici dogovaraju, planiraju, razmenjuju iskustva o aktivnostima koje su sprovedili van škole, pomažu jedni drugima ili obavljaju aktivnosti koje su izvodljive u datim uslovima.

U procesu organizacije unutar grupe, nastavnik usmerava učeničke aktivnosti, podstiče i motiviše, pruža informacije, pomaže učenicima da organizuju aktivnosti, kreira atmosferu u kojoj se učeničke aktivnosti realizuju. Nastavnik je glavni kreator klime na času i treba da bude svestan da se i na taj način doprinosi ostvarenju cilja predmeta. Aktivnosti na času treba da se odvijaju u atmosferi poverenja, poštovanja različitosti, međusobnog uvažavanja, konstruktivne komunikacije i demokratske procedure.

Kako realizacija programa treba da se odvija u skladu sa principima aktivne, radioničarske i istraživačke nastave sa stalnim refleksijama na odgovarajuće pojave iz društva, poseban zahtev za nastavnik predstavlja potreba za pripremom stalno novih, aktuelnih materijala koji najbolje odgovaraju sadržaju, ciljevima i zadacima predmeta. Oni se mogu naći u različitim izvorima informacija, s tim da treba osposobiti i ohrabrivati učenike da i sami pronalaze materijale koji su pogodni za obradu na časovima.

Teme navedene u programu izbornog programa Umetnost i dizajn treba shvatiti najšire moguće, jer su osmišljene kao motivacija i podrška idejama i praktičnom iskustvu kako nastavnika tako i učenika. Svaku temu je moguće sagledati iz perspektive što većeg broja umetničkih pristupa.

#### PREDLOZI ZA REALIZACIJU PROGRAMA

Tema: STRUKTURA

Tema se odnosi na osnovne gradivne elemente umetničkog izraza i na mogućnosti njihovog kombinovanja i rekombinovanja.

Primeri za podsticaj:

Dokumentarni film Benoara Mendelbrota „Fraktali” objašnjava ovaj pojam kroz primere u prirodi i dovodi ih u vezu sa matematikom i geometrijom, dok tekst Slavika Jablana „Modularnost u umetnosti” daje kratak pregled i konkretne primere primene modula u likovnoj umetnosti. Likovni primeri bi bili ornamentika, keltski prepleti, radovi Đ. B. Piranezija, M. K. Ešera, V. Vazarelja, umetnika op i pop arta. Svi ovi umetnici su se bavili simetrijom i asimetrijom, mogućim i nemogućim objektima i optičkim varkama. Radovi umetnika Alehandra Šulc Solarija (Xul Solar) objedinjuju predmet, boju, zvuk i reč. Postoji Strana 706 – Broj 4 PROSVETNI GLASNIK 2. jun 2020. više sajtova na kojima je prikazan njegov muzej u Buenos Ajresu. Film „Lavirint” iz 1986. godine takođe objedinjuje nemoguće objekte, optičke varke, muziku i specijalne efekte.

Moguće aktivnosti i rezultati rada učenika:

- izrada likovnih radova inspirisana fraktalima, modulima, nemogućim objektima i optičkim varkama u tehnikama po izboru učenika;
- izrada trodimenzionalnih objekata inspirisana fraktalima, modulima, nemogućim objektima;
- obrada fotografija i izrada fotomontaža inspirisana strukturom motiva;
- izrada optičkih igračaka: taumatropa, fenakistaskopa, zoetropa, kaleidoskopa;
- spajanje originalnog vizuelnog i muzičkog materijala u kratki film.

<https://izaogledala.com/dokumentarni-filmovi/item/1296-lov-naskrivene-dimenzije-fraktali>

<http://www.mi.sanu.ac.rs/~jablans/s-d3.htm>

<https://www.dickermanprints.com/blog/a-brief-timeline-of-the-history-of-photography>

<https://michaelbach.de/ot/>

<https://expandedanimation.net/tag/optical-toys/>

Tema: PREOBRAŽAJ

Tema se odnosi na preobražaj koji doživljava umetnička ideja od početnog podsticaja do njene primene i/ili ugradnje u neki drugačiji koncept. Učenici su učili o fazama kreativnog procesa na likovnoj kulturi u prvom razredu i psihologiji u drugom razredu. Teme su formulisane tako da se sada ideja tokom razvoja transponuje iz jednog u drugi umetnički medij. Grafički dizajn i dizajn upotrebnih predmeta danas dobijaju sve šira značenja i obuhvataju više funkcija.

Primeri za podsticaj:

- Obilazak nekog studija za grafički dizajn i upoznavanje sa načinom rada. Gledanje i razgovor o filmovima „Why Men Creates” Sola Basa, „Misterija Pikaso”, Anri Žorž Kluzoa i/ili „Ludvig II”.
- Izrada neobične knjige.
  - Skica za neobično vozilo.
  - Skica za upotrebnii predmet koji bi imao bar dve funkcije:
  - prezentacija o razvoju dizajna nekog upotrebnog predmeta kroz vreme;
  - prezentacija o kostimima za ples;
  - dizajn kostima za školsku predstavu;
  - predlog za rešenje enterijera umetničkog ateljea.

<https://vimeo.com/22113008>

<http://www.documentarytube.com/videos/the-mystery-of-picasso>

<http://www.bts.rs/index.php/magazin/65-tajne-bajkovitihdvoracakralja-ludviga-ii-u-bavarskoj>

Tema: IZRAZ

Tema se odnosi na različite oblike umetničkog izražavanja i njihovo prezentovanje. Prema mogućnostima i interesovanjima učenici se opredeljuju za ponuđene teme i/ili ih modifikuju prema svojim idejama.

Primeri za podsticaj:

Uvod u temu mogu biti posete aktuelnim kulturnim događanjima ili posmatranje i analiza predloženog video materijala.

Za teme kao što su scenski nastup i scenski kostim, učenici bi trebalo da posete pozorište i obidu sve ono što se radi 'iza scene': scenografe, kostimografe, šminkere... Podsticaj za nemi film bi mogao da bude film „Umetnik” Mišela Aznavisijusa iz 2011. godine. Za izradu neobičnih instrumenata kao početni primer može da posluži priča o čembalu i srodnim instrumentima koje su umetnici oslikavali.

Moguće aktivnosti i rezultati rada učenika:

- spoj klasične izložbe likovnih radova sa digitalnim radovima;
- izvođenje kratkog originalnog dela koje učenici, prema svojim sposobnostima, pripremaju samostalno;

- izrada neobičnih instrumenata na kojima bi učenici svirali;
- snimanje kratkog nemog filma uz originalnu muziku;
- snimanje audio knjige sa originalnim književnim radovima učenika.

<http://fpuknjiga.org/knjiga-kao-visemedijska-umetnost/>

<https://www.youtube.com/watch?v=IvUU8joBb1Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=39YUvCqxPSs>

<https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/1f3JQ4knLJBWhgpj3wPv7xL/what-does-technology-mean-for-the-future-of-music>

<https://www.telegraph.co.uk/connect/small-business/businesssolutions/how-technology-is-changing-music-business/>  
<https://okc.rs/muzika-uz-pomoc-racunara/>

## UMETNOST I DIZAJN

Po završetku programa učenik će biti u stanju da:

- razmatra sličnosti, razlike i povezanost različitih umetnosti;
- realizuje ideje uvažavajući principe odabranih umetničkih disciplina;
- koristi relevantne izvore za istraživanje ostvarenja i pojava u umetnosti;
- koristi raznovrsne podatke kao podsticaj za stvaralački rad;
- prezentuje ideje, radove i umetnička ostvarenja u odabranom mediju;
- predlaže sadržaje ili aktivnosti u kojima se povezuju različite umetnosti;
- komunicira učtivo, jasno i argumentovano uz uvažavanje različitih mišljenja, ideja i estetskih doživljaja;
- iskazuje utisak o estetičkim kvalitetima umetničkih dela;
- prosuđuje, kritički, uticaj umetnosti na zdravlje;
- učestvuje, prema sopstvenim sposobnostima i interesovanjima, u istraživanju, smišljanju, planiranju i realizaciji manjeg projekta.

Razred Četvrti

Nedeljni fond časova 2 časa

Godišnji fond časova 66 časova

OPŠTE MEĐUPREDMETNE KOMPETENCIJE	ISHODI Po završetku razreda učenik će biti u stanju da:	TEMA i ključni pojmovi sadržaja
Kompetencija za celoživotno učenje; Saradnja; Rešavanje problema; Odgovorno učešće u demokratskom društvu; Rad sa podacima i informacijama; Digitalna kompetencija; Komunikacija; Estetička kompetencija Odgovoran odnos prema okolini; Odgovoran odnos prema zdravlju; Preduzimljivost i orijentacija ka preduzetništvu.	ukazuje na odabranim primerima na vezu umetnosti i nauke – preispituje činjenice i tumači ih sa više aspekata – povezuje u samostalnom radu različite vrste umetnosti – prezentuje vlastite ideje, predloge i rešenja na kreativan način – prepoznaje sopstvenu uspešnost u samostalnom umetničkom izražavanju – kreira nova i originalna rešenja na osnovu razumevanja koncepta ponuđenih primera umetničkih dela – prati aktuelna umetnička događanja i iznosi o njima vlastite kritičke stavove – pokazuje interesovanje za aktivnijim ličnim angažmanom u kulturnom životu	AUTORSTVO Original, reprodukcija, kopija i citat Koautorstvo Aproprijacija u umetnosti Autori i njihova dela Nezavisni život umetničkog dela Filmovani roman Autorsko i narodno stvaralaštvo OKRUŽENJE Komerijalna umetnost Komerijalizacija umetnosti Drugačija sadašnjost Arhitektura i tehnologija Elektronski časopis, sajt i blog INTERDISCIPLINARNOST Video spot Digitalne igre Aplikacije Hepening i performans Umetnički protest Humanitarna akcija

### UPUTSTVO ZA METODIČKO-DIDAKTIČKO OSTVARIVANJE PROGRAMA

Izborni program Umetnost i dizajn integriše više umetničkih disciplina u novu celinu. Planom je predviđeno da ga učenici mogu birati tokom celog gimnazijskog školovanja. Oslonac za ostvarivanje programa predstavlja opšte uputstvo koje se odnosi na sve izborne programe i uputstvo koje izražava specifičnosti programa Umetnost i dizajn za četvrti razred gimnazije. Program omogućava učenicima: da se upoznaju sa različitim pojavama u savremenoj umetnosti i da svojim delovanjem doprinesu umetničkim i kulturnim dešavanjima u lokalnoj sredini; da otkriju kako se prožimaju različite vrste umetnosti, da razvijaju opažanje i umetničke veštine; da uče kako da koriste različite podatke kao podsticaj za stvaralački rad; da efikasno saraduju

i komuniciraju; da razmišljaju, razmenjuju mišljenja i formiraju vrednosne sudove sa ciljem poštovanja i zaštite ljudskih prava, da preduzimaju društveno odgovorne akcije u cilju pronalaženja rešenja koja su primenjiva i održiva, kao i da ostvare potrebu da se izražavaju u odabranim umetničkim disciplinama i medijima. Program pruža veliku mogućnost prilagođavanja interesovanjima i sposobnostima učenika kroz različite sadržaje. Teme su podsticaj za planiranje istraživačkih i projektnih aktivnosti koje omogućavaju dostizanje ishoda i razvijanje međupredmetnih kompetencija. Svaki ishod je moguće ostvariti kroz različite metode i tehnike rada.

U integrativnom interdisciplinarnom pristupu, aktivnosti se planiraju iz perspektive učenika jer ovakav pristup najbolje odgovara učenju u stvarnom životu koje integriše i

povezuje sadržaje različitih područja. Ovakav pristup podrazumeva aktivnog učenika čiji je fokus usmeren na rešavanje problema, postavljanje pitanja i na aktivno traženja odgovora. Ostvarivanje ovakvih programa doprinosi razvoju originalnosti, fleksibilnosti, osetljivosti i fluentnosti kod učenika.

Ostvarivanje programa počinje predstavljanjem programa i tema i identifikovanjem učeničkih interesovanja. Nakon izbora teme/tema na kojima će učenici raditi, odnosno njenoj/njihovoj operacionalizaciji, bira se način rada. Uvodni časovi su prilika da se sagledaju znanja, stavovi, vrednosti i veštine koje poseduju učenici u vezi sa temom kojom će se baviti, i načinom rada na temi. Aktivnosti i metode koje su pogodne za realizaciju ovog programa su: kreativne radionice, rad na projektu, pokretanje akcija, reagovanje na određene teme, diskusije, debate, igranje uloga, analiza informacija, istraživanje i analiza dobijenih rezultata, pravljenje dosijea, vrtlog ideja, studije slučaja, promocije, organizovanje kampanja i sl. Pri primeni složenijih aktivnosti (na primer, prilikom saradnje sa lokalnim/ umetničkim/kulturnim institucijama) prati se i vrednuje tok organizacije, međusobna saradnja učenika, poštovanje procedura, uočavanje teškoća, identifikacija više različitih rešenja za uočeni problem, identifikacija mogućih pomagača, ovladavanje veštinom evaluacije i veštinom prezentacije postignutog, razmena iskustva između grupa. Svaka aktivnost doprinosi ostvarenju zadataka.

U skladu sa specifičnostima programa i prostorno-tehničkim kapacitetima preporučene teme se mogu realizovati kroz različite medije: sliku (skice, crteži, slike, plakati, knjiga umetnika, murali), fotografiju (vrste kadrova, žanrovi), akciju (performans, hepening, fleš mob, gluma, igra, ples), muziku (instrumentalna, vokalna, vokalno-instrumentalna i scenska), pozorište (tekst, gluma, pokret, koreografija, scenografija), kratki film

(igrani ili animirani (animacija crtana, glinena, lutkarska ili kompjuterska), dizajn (grafički, industrijski, modni dizajn, veb dizajn, kostimografija, scenografija), ambijent (uređenje enterijera, arhitektonsko projektovanje), lični dosije učenika i sl.

Program se ostvaruje kroz aktivnosti koje učenici realizuju u školi i van nje. Preporučuje se kontakt sa muzejima i kustosima u lokalnoj sredini kao van nje putem interneta, zatim sa mrežom Republičkog zavoda za zaštitu spomenika kulture, arheološkim lokalitetima, koordinatorima različitih umetničkih manifestacija, koji učenicima mogu da pomognu u ostvarivanju njihovih zadataka/naloga. Na časovima se učenici dogovaraju, planiraju, razmenjuju iskustva o aktivnostima koje su sproveli van škole, pomažu jedni drugima ili obavljaju aktivnosti koje su izvodljive u datim uslovima.

U procesu organizacije unutar grupe, nastavnik usmerava učeničke aktivnosti, podstiče i motiviše, pruža informacije, pomaže učenicima da organizuju aktivnosti, kreira atmosferu u kojoj se učeničke aktivnosti realizuju. Nastavnik je glavni kreator klime na času i treba da bude svestan da se i na taj način doprinosi ostvarenju cilja predmeta. Aktivnosti na času treba da se odvijaju u atmosferi poverenja, poštovanja različitosti, međusobnog uvažavanja, konstruktivne komunikacije i demokratske procedure.

Kako realizacija programa treba da se odvija u skladu sa principima aktivne, radioničarske i istraživačke nastave sa stalnim refleksijama na odgovarajuće pojave iz društva, poseban zahtev za nastavnike predstavlja potreba za pripremom stalno novih, aktuelnih materijala koji najbolje odgovaraju sadržaju, ciljevima i zadacima predmeta. Oni se mogu naći u različitim izvorima informacija, s tim da treba osposobiti i ohrabrivati učenike da i sami pronalaze materijale koji su pogodni za obradu na časovima.

Teme navedene u programu izbornog programa Umetnost i dizajn treba shvatiti najšire moguće, jer su osmišljene kao motivacija i podrška idejama i praktičnom iskustvu kako nastavnika tako i učenika. Svaku temu je moguće sagledati iz perspektive što većeg broja umetničkih pristupa.

#### PREDLOZI ZA REALIZACIJU PROGRAMA

##### Tema: AUTORSTVO

U okviru ove teme učenici bi trebalo delom da dobiju, a delom da sami potraže i obrade informacije o tome šta je to autorsko pravo i kako ga zaštititi. Tema obuhvata i sudbinu umetničkih dela i arhitektonskih spomenika od njihovog nastanka do

današnjih dana.

Strana 708 – Broj 4 PROSVETNI GLASNIK 2. jun 2020.

Primeri za podsticaj:

Dobar povod za diskusiju i dalje istraživanje dalo bi čitanje delova knjige Dejana Srezenovića „Umetnost prisvajanja” i dokumentarni film „Čija je ovo pesma”. O sudbini jednog umetničkog dela govori roman Suzan Vrilend „Devojka u zumbul plavom”.

Moguće aktivnosti i rezultati rada učenika:

– teme se realizuju putem prezentacija, eseja i diskusija.

[https://www.hbo.rs/movie/cija-je-ovo-pesma\\_-95127](https://www.hbo.rs/movie/cija-je-ovo-pesma_-95127).

Tema: OKRUŽENJE

Tema se odnosi na naše neposredno okruženje. Da li u njemu već danas možemo da izmenimo ponešto od onoga čime nismo zadovoljni?

Moguće aktivnosti i rezultati rada učenika:

– prezentacija ili esej sa primerima komercijalne umetnosti;

– prezentacija ili esej sa primerima komercijalizacije umetnosti;

– ideje za arhitektonske izmene ili nova rešenja za prostore u neposrednoj okolini izložene putem crteža ili obradom fotografija;

– pokretanje elektronskog časopisa, sajta ili bloga omogućilo bi učenicima da izlože i prezentuju svoje radove.

<https://bif.rs/2014/06/kako-ce-izgledati-gradovi-buducnosti/>

<http://plane-tehnika.hr/pametne-kuce/>

<http://www.klt.rs/proizvodi/pametna-kuca/>

<https://www.youtube.com/watch?v=opTiYDNaXbE>

<https://www.youtube.com/watch?v=9MgDN2Rjk44>

<https://www.youtube.com/watch?v=Hy9BvLeCmso>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ay-jw1WfeE0>

Tema: INTERDISCIPLINARNOST

Tema se odnosi na prožimanje različitih grana umetnosti, tehnika i medija.

Primeri za podsticaj:

Projekat Bendžamina Britna „Mali dimničar ili načinimo operu” pruža široke mogućnosti za samostalno i originalno izražavanje kroz različite medije, a bavi se temom socijalnih razlika kod dece koja je i danas aktuelna.

<https://www.youtube.com/watch?v=JQ8lk5Onx0>

[http://www.arh.bg.ac.rs/2018/06/05/interdisciplinarni-dogadjajdigitalno-doba-inovacije-u-umetnosti-arhitekturi-nauci-i-tehnologiji-7-](http://www.arh.bg.ac.rs/2018/06/05/interdisciplinarni-dogadjajdigitalno-doba-inovacije-u-umetnosti-arhitekturi-nauci-i-tehnologiji-7-8-jun-2018/?pismo=lat)

[8-jun-2018/?pismo=lat](http://www.arh.bg.ac.rs/2018/06/05/interdisciplinarni-dogadjajdigitalno-doba-inovacije-u-umetnosti-arhitekturi-nauci-i-tehnologiji-7-8-jun-2018/?pismo=lat)

<http://www.cpitfutura.eu/inovacije-u-kulturi-i-umetnosti/>

<http://www.fsu.edu.rs/spoj-umetnosti-i-savremenih-tehnologija/>

<http://www.seecult.org/vest/pomeranje-granica-umetnosti-nauketnologije>

[nauketnologije](http://www.seecult.org/vest/pomeranje-granica-umetnosti-nauketnologije)