

PISANI PRIKAZ PRAKTIČNOG RADA

Naziv proizvoda: Igra „Memoriraj Omiš“

Učenička zadruga: Rašeljka

Odgojno-obrazovna ustanova: OŠ Josip Pupačić, Omiš

Učenici / zadrugari (ime, prezime / razred):

Sara Sovulj, 7. razred

Ružica Šarac, 8. razred

Mentorica: Antonija Plepel

Mjesto i datum:

Omiš, 13.5.2024.

➤ UVOD

- kratki opis proizvoda, namjena, specifikacije proizvodnje, vrijeme potrebno za izradu itd.

Proizvod se sastoji od 8 parova, odnosno 16 pločica od drva s motivima grada Omiša (crkva sv. Petra, tvrđava Mirabela, Stari grad, klapski pjevači...). Na prednjoj strani drva zalijepljen je logo naše Zadruga. Memory je upakiran u kartonsku kutiju koja je zalijepljena i obložena rebrastim kartonom u boji te zavezana konopcem. Drvene pločice od otpadnog drva i kartonsko pakiranje čine ovu igru potpuno ekološkim proizvodom.

U današnje vrijeme je zbog napretka tehnologije socijalizacija i komunikacija postala problem. Ova igra potiče na zajedništvo i prijateljstvo. Osim toga, memory igre poboljšavaju sposobnost pamćenja i koncentraciju. Kroz igranje igre „Memoriraj Omiš“ djeca se osim navedenog, upoznaju i s znamenitostima grada Omiša kroz zanimljive šarene dječje slike.

Priprema motiva i drva, kao i lijepljenje motiva traju nešto kraće od izrade samog pakiranja. Učenicima je za gotov proizvod, izuzevši vrijeme sušenja motiva na drvu, potrebno oko sat vremena.

➤ POTREBAN PRIBOR I MATERIJAL

Tempere, vodene boje, flomasteri u boji, mobitel, računalo, pisač, papir, škare, otpadci od drva, brusni papir, krpe za brisanje, plosnati tvrdi kistovi, drvofix, posuda za drvofix, ravnalo, trokuti, olovka, gumica, ravni karton, rebrasti karton, konopac

-
- **POSTUPAK** - opisati postupak izvođenja praktičnog rada po etapama u cilju praćenja procesa izrade proizvoda. Svaka etapa, uz kratki tekstualni dio, mora biti praćena i fotografijom te jasno opisana. Navedeni brojevi etapa su proizvoljni, svaka UZ sama određuje (broj etapa):

1. ETAPA

Učenici slikaju motive grada Omiša. Na slikama su trebali postići izražajnost boje.



2. ETAPA

Mobitelom fotografiraju radove koje su naslikali te ih s mobitela prebacuju na računalo.



3. ETAPA

Odabiru najbolje motive za izradu igre.



4. ETAPA

S računala ispisuju motive i logo Zadruga te ih škarama uredno i precizno izrezuju pazeći da oko slike dobiju bijeli okvir.



5. ETAPA

Pripremaju drvo za lijepljenje motiva. Hrapave rubove drva obrađuju brusnim papirom te ga brišu od nastale prašine.



6. ETAPA

Odabrane motive raspoređuju u parove, drvofixom premazuju površinu drva, lijepe papir s motivom i opet premazuju površinu papira tankim slojem drvofixa zbog trajnosti i zaštite. Ostavljaju proizvode da se dobro osuše.



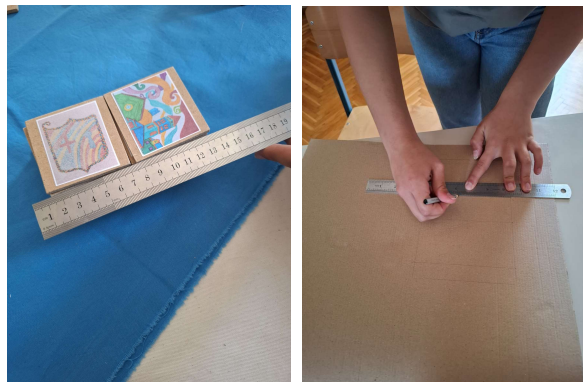
7. ETAPA

Nakon što se jedna strana drva osušila, s druge strane drvofixom na isti način lijepe i logo Zadruga pazeći da logo bude na sredini drvene pločice.



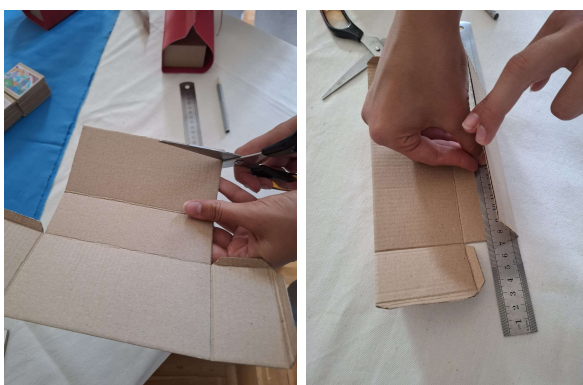
8. ETAPA

Nakon što su se sve drvene pločice dobro osušile pristupaju izradi pakiranja. Kako bi što preciznije izradili kutiju za igru slažu 8 parova pločica, mjere njihovu dužinu, visinu i širinu. Prema mjerama na tankom kartonu crtaju mrežu kvadra.



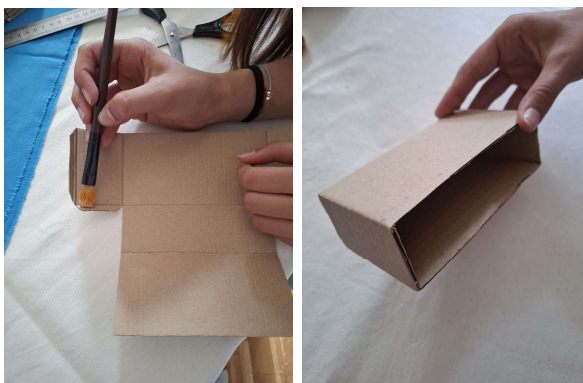
9. ETAPA

Po crtama precizno režu mrežu kutije s nastavcima za lijepljenje te savijaju karton kako bi dobili stranice kutije.



10. ETAPA

Drvofixom lijepe nastavke za lijepljenje i sastavljaju mrežu u gotovu kutiju.



11. ETAPA

Od rebrastog kartona u boji režu plašt kutije kako bi dobili zatvoreno pakiranje proizvoda. Drvofixom lijepe kutiju na plašt, buše rupe za provlačenje konopca kojim vežu pakiranje igre.



Slika gotovog proizvoda s deklaracijom, cijenom i ambalažom:



Cijena proizvoda: 10 €

Napomena: plakat se ne priznaje kao prikaz praktičnog rada na smotri, niti kao dio izložbenog prostora.