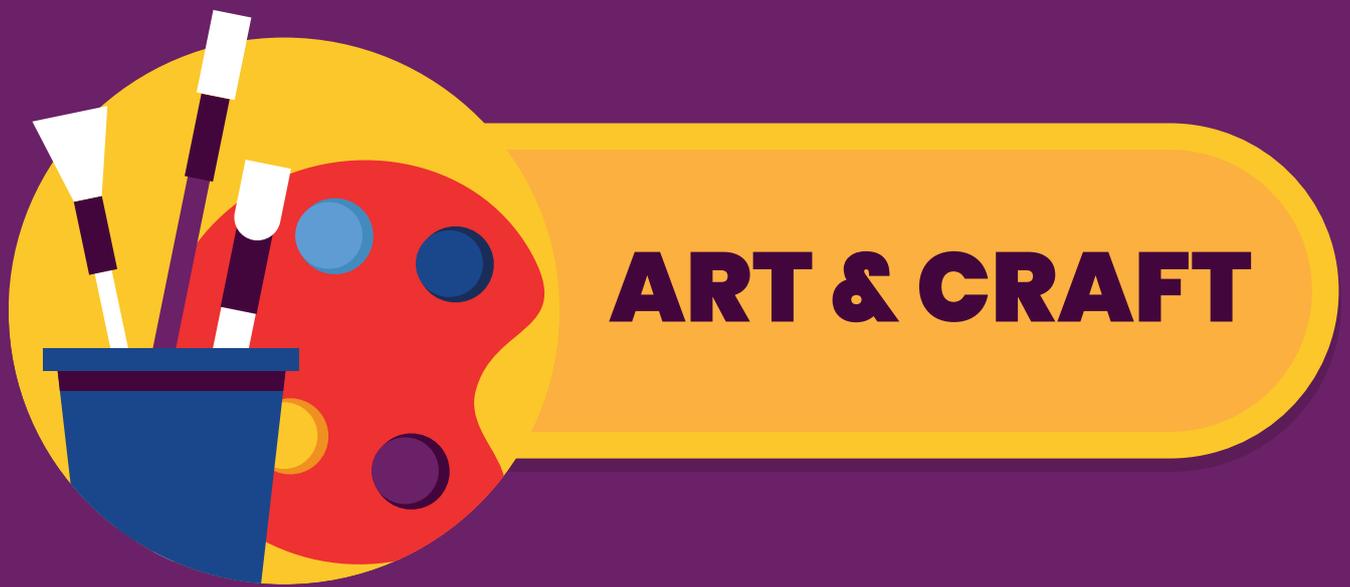


HOME-BASED PROJECTS

Alta School 2021





Apakah Itu Kelas *Art & Craft* dan Seperti Apa Kelas *Art & Craft*?

Art & Craft diberikan kepada siswa dalam rangka menumbuhkan rasa keindahan (estetika) yang tepat untuk membentuk sikap kreatif, dan kritis. *Art & Craft* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman dalam mewarnai dan melalui keterampilan motorik halus mereka.

Add-On Art and Craft dirancang untuk memberi wadah bagi siswa mengembangkan minat seni berupa menggambar, melukis, merangkai, dan menyusun benda-benda sehingga terlihat apik dan indah. Selain itu, melalui kegiatan *Art & Craft* membantu menumbuhkan daya kreativitas siswa dalam mengeksplorasi hal yang sedang dipelajari.

Add-On ini dibagi menjadi 10 aktivitas seru yang dirancang apik untuk mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing, yaitu:

1

Aku Bisa Menggambar Diri dan Keluargaku (Menggambar Realis)

Siswa dapat melukis diri sendiri atau menggambar keluarga, rumah, hewan peliharaan, binatang hutan atau karakter kartun favorit mereka. Dalam pembelajaran ini ditekankan bahwa gambar realis adalah gambar benda nyata yang mudah dikenali.

2

Tebak Ekspresi Diriku

Siswa mampu mengetahui berbagai macam emosi dalam warna. Misalnya, jika siswa membuat tema sedih, maka menggabungkan banyak warna biru dan ungu, sedangkan tema ceria akan menggunakan kuning cerah dan oranye. Diskusikan berbagai liburan sepanjang tahun, dan ajak siswa untuk mengidentifikasi warna yang terkait dengan hari, musim, dan perasaan.

3 **Aku Melihat Pelangi**

Siswa belajar mengetahui cara mengidentifikasi warna primer—merah, biru dan kuning—dan bagaimana mencampur dua warna untuk menciptakan warna ketiga.

4 **Melukis dengan Bola Pingpong/ Kelereng**

Melukis dengan model marmer untuk anak-anak adalah kegiatan seni aksi yang mudah dan menyenangkan serta menghasilkan karya seni abstrak yang luar biasa.

5 **Siang dan Malam**

Siswa mengenal benda-benda langit yang ada pada siang hari dan malam hari.

6 **Aquarium**

Siswa mampu mengetahui jenis-jenis ikan dan hewan laut, serta mengenal bentuk dasar geometri.

7 Jam Tanganku

Siswa mampu membuat model jam untuk mengetahui konsep angka dan mampu menuliskan konsep waktu pada jam.

8 Caterpillar (Ulat)

Siswa mampu mengenal konsep *pattern* atau pola, dan mengenal warna.

9 Yuk, Mengenal Hewan! (*Animal Shape Craft*)

Siswa mampu mengenal nama-nama hewan dan tempat tinggalnya.

10 Friendship Flower

Siswa membuat kartu dengan tema lingkungan sekitar, seperti teman-temannya di dalam kelas saat bersekolah.

Pada akhir *Add-On* ini, siswa diharapkan memiliki pengembangan motorik kasar dan halus, juga penguasaan konsep dasar dari ilmu pengetahuan yang dipelajari melalui berbagai jenis kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengembangkan berbagai potensi, sikap, dan keterampilan.