



Smernice za uporabo IKT

LIKOVNA UMETNOST



Zavod
Republike
Slovenije
za šolstvo

Smernice za uporabo IKT pri predmetu Likovna umetnost

Ime in priimek: Mag. Natalija F. Kocjančič
Zavod RS za šolstvo

delovna verzija št. 4, marec 2016

A

Izpis iz UN, vezan na uporabo IKT in vključevanje kompetenc pri predmetu likovna umetnost/likovno snovanje

Zapisi v učnem načrtu za likovno umetnost v osnovni šoli in učni načrt ter katalog znanj za likovno umetnost v srednji šoli dopuščajo veliko možnosti za smiselno vključevanje IKT v pouk likovne umetnosti.

V UN za likovno umetnost v OŠ so zapisana tudi priporočila za uporabo IT in vključevanje kompetenc v več delih. Izpostaviti velja, da je za doseganje operativnih, vzgojno izobraževalnih in vsebinskih ciljev pouka likovne umetnosti v OŠ in SŠ, uporaba IT potreba, saj omogoča posodobitev pouka in vzgojo ter izobraževanje in seznanjanje učencev z e-znanjem in veščinami za 21. stoletje. Ker je odločitev za način pouka odvisna od šole, učencev in učitelja, ki mora večje krmariti med pričakovanji, zmožnostmi in vsebinami predmeta, smo izbrali samo nekatere možnosti, ki jih ponuja UN.

A1

Izpis iz UN, vezan na uporabo IKT in vključevanje kompetenc pri predmetu likovna umetnost in likovno snovanje (izbirni predmet) za OŠ

1. Splošni cilji iz UN LUM

Učenci¹ skladno s svojimi zmožnostmi:

- **razvijajo ustvarjalne likovnoizrazne zmožnosti in negujejo individualni likovni izraz,**
- razvijajo sposobnosti opazovanja, prostorske predstavljalnosti in vizualizacije, likovno mišljenje, likovni spomin in domišljijo,
- se seznanjajo z osnovnimi likovnoteoretskimi vsebinami in usposabljaajo za izvedbo likovnih nalog,
- se seznanjajo z likovnimi tehnikami (z materiali, orodji in s tehnologijami),
- ob uporabi različnih materialov, orodij in tehnologij razvijajo motorično spretnost in občutljivost,
- si pridobivajo občutek za orientacijo v notranjem in zunanjem prostoru,

¹ V tem učnem načrtu izraz *učenec* velja enakovredno za *učenca* in *učenko*. Enako izraz *učitelj* velja enakovredno za *učitelja* in *učiteljico*.

- ob likovnem izražanju razvijajo socialne, emocionalne in estetske osebnostne odlike,
- razvijajo sposobnost za oblikovanje meril vrednotenja lastnih izdelkov in izdelkov vrstnikov,
- razvijajo sposobnost za oblikovanje meril in vrednotenje različnih likovnih del ter splošne likovne problematike okolja,
- razvijajo občutljivost do likovne kulturne dediščine in kulturne različnosti.

Pri pouku likovne umetnosti si učenci **v skladu s svojimi zmožnostmi** pridobivajo znanja, kot jih opredeljuje učni načrt. Cilji in likovni pojmi so v učnem načrtu za likovno umetnost urejeni v dveh sklopih (zapisanih v osrednjem delu učnega načrta). Splošna znanja so likovne vsebine, sposobnosti in spretnosti, potrebne za splošno izobrazbo ob končanju osnovne šole, in so namenjena vsem učencem. Izbirna znanja, specifična za posameznike, pa učitelj izbira glede na poznavanje učenca.

Izbirna znanja opredeljujemo kot dodatna in poglobljena znanja, ki jih učitelj obravnava glede na zmožnosti učencev in niso zapisana v učnem načrtu.

2. Operativni cilji in vsebine (primeri):

- pri oblikovanju na ploskvi uporabljajo tradicionalna orodja in materiale ter digitalne tehnologije.
- izdelajo fotomontažo
- izdelajo animacijo ali animiran film
- izdelajo grafiko v kombinirani tehniki,
- izdelajo različne izdelke s področja grafičnega oblikovanja,
- uporabijo osnovne postopke digitalnih tehnologij,
- izdelajo fotografijo in so pozorni na kompozicijo.

3. Standardi znanja z uporabo IKT pri LUM:

Učenec:

- razlikuje in v likovnih delih uporabi različne kompozicijske rešitve (lahko tudi z uporabo IKT);
- razlikuje barvna nasprotja (barvne kontraste) in to znanje uporabi pri likovnih nalogah (lahko tudi z uporabo IKT);
- v likovnih izdelkih gradi prostor z uporabo prostorskih ključev in perspektive (lahko tudi z uporabo IKT);
- pri slikanju uporabi zračno in barvno perspektivo (lahko tudi z uporabo IKT);
- izvede likovne naloge v prostoru in pojasni s tem povezane likovne pojme;
- razume in uporabi osnovna orodja digitalnih tehnologij.

A2

Izpis iz UN, vezan na uporabo IKT in vključevanje kompetenc pri predmetu Likovno snovanje za GIM/SŠ

Pomembno je dijakovo razumevanje likovne umetnosti, njenega razvoja in družbene vloge, na kar se dijaki pri likovnem snovanju/umetnosti navajajo s spoznavanjem, primerjanjem in analiziranjem umetnikov, njihovih del in njihovih oblikovalnih metod. Živimo in ustvarjamo v času neizmerne rasti (s)likovnih informacij, ki jih proizvajata tudi in predvsem sodobna informacijska tehnologija z vizualnimi komunikacijami, zato je logično, da je obvladovanje in ustvarjanje vizualnih(in likovnih) (in)formacij tudi za gimnazijce stvar življenjske nuje.

Dosežek disciplinarnega in vztrajnega likovnega izražanja je uživanje v likovni umetnosti, zadovoljstvo ob novih znanjih, razvitejših likovnih sposobnosti in spretnosti ter ne nazadnje ponos ob lastnih dosežkih.

Likovno snovalni del predmeta opredeljujemo kot proces, v katerem so integrirani ustvarjalnost, učenje in praktično likovno izražanje, ki so delo uma, srca in rok.

Gre za udejanjanje evropskih ključnih kompetenc, v našem primeru še posebej estetske in digitalne kompetence, kjer dijaki prepoznajo različne medije vizualne kulture in kritično opišejo njihove posebnosti z vidika sporočilnosti, vsebine, estetskega pomena in funkcije.

B

Dodatni didaktični napotki za uporabo IKT pri predmetu Likovna umetnost/Likovno snovanje

Vsebine pri likovni umetnosti obravnavamo s praktičnim delom učencev. Priprave za delo in različne zahtevnejše tehnike (uporaba barv, delo s stroji, orodji in pripomočki, delo z računalnikom) ter skrb za varnost (kemijska varnost, varstvo pri delu, varstvo okolja) zahtevajo večjo pozornost učitelja in učenca, zato je treba učence deliti v dve skupini v skladu z normativi in standardi, ki veljajo za delitev v skupine.

Poti za uresničevanje ciljev si učitelj izbira po svoji strokovni kompetenci.

Upoštevati mora posebnosti individualnega razvoja in morebitno prehitevanje ali zaostajanje posameznih učencev v tem razvoju.

Za specifične skupine učencev mora zagotoviti ustrezne pogoje dela z upoštevanjem individualiziranega programa učenca ter konceptov, smernic in navodil za delo s

specifičnimi učnimi skupinami. V svoji pripravi opredeli tiste cilje in znanja, ki jih bodo lahko dosegli učenci s svojimi specifičnimi zmožnostmi, in jih sproti prilagaja pri izvajanju likovnih nalog.

Učitelj mora upoštevati učenčev napredek v celotnem procesu ter posebnosti njegovega individualnega razvoja. Posebno je pozoren na doživljanje in izražanje čustev, na učenčev socialni razvoj – njegov odnos do drugih učencev – in na čustva, ki se porajajo pri tem, pa tudi na njegov odnos do predmetov. Spodbuja in krepi učenčev individualni likovni izraz. Pozoren je tudi na nagnjenost k posameznim področjem likovnega izražanja in likovnim materialom ter na izbiro likovnega motiva.

Učencem s posebnimi potrebami je treba pri učenju omogočiti drugačen didaktični pristop in drugačen dostop do tehnologije kot drugim učencem (glede na posebnosti posameznega učenca). Učitelj s poslušom neguje individualni način izražanja posameznega učenca. Likovne naloge – kot samostojne ali v povezavi z drugimi vzgojno-izobraževalnimi vsebinami – učitelj oblikuje tako, da omogočajo spontano likovno izražanje. S katerimi metodami in oblikami dela bo učitelj dosegel cilje, je njegova strokovna avtonomna odločitev.

Učitelj nazorno predstavi likovne in druge pojme ter učencem omogoči njihovo doživljanje in razumevanje. Ker je likovno izražanje na tej starostni stopnji podrejeno učenčevi predstavi, učitelj ne vsiljuje shematskih rešitev in določenih likovnih gradenj ter izbira preproste likovne tehnike, pri katerih učenci spoznavajo značilnosti likovnega materiala, primerna orodja, posebnosti oblikovanja z njimi, posebno pa še pravilno, odgovorno in varno ravnanje z njimi na vseh likovnih področjih.

Likovne motive izbira učitelj tako, da temeljijo na učenčevih predstavah iz njegovega doživljajskega sveta. Pozornost nameni spoznavanju in vrednotenju likovnih del umetnikov.

Dijak naj se v računalniški učilnici umetnostno izraža tudi z najsodobnejšimi mediji (tehnologijami). Z likovnim eksperimentiranjem in raziskovanjem novih tehnoloških medijev dijak v ustvarjalno delo vgrajuje svoje zamisli, izkušnje in problem sodobnega vizualno usmerjenega sveta – vizualne kulture.

Učiteljem ni treba načrtovati dejavnosti za uresničitev vseh ciljev novega, šestega likovnega področja Sodobne umetniške prakse in mediji (to v tem časovnem okviru niti ni mogoče). Za načrtovanje likovnih nalog učitelji ocenijo in izberejo, predlagamo, da z

dijaki, katere izmed danih ciljev in pojmov bodo uresničevali, povaljali, poglobljali. Cilji in pojmi vseh šestih likovnih področij v tabeli učnega načrta, še posebej pri šestem so mišljeni kot temeljna ponudba. Iz nje učitelji selektivno izbirajo cilje in temu primerno oblikujejo vsebina likovnih nalog. Upoštevajo individualne posebnosti dijakov, lastno strokovno usposobljenost, materialno-prostorske razmere na šoli.

Umetnost in znanost

Umetnost in znanost sta bili od nekdaj tesno povezani, celo odvisni druga od druge. Razvoj računalniške umetnosti izvira iz znanstveno-tehničnih področij. Dandanes sicer uporabljamo drugačna orodja od tradicionalnih, kar pa ne vpliva na široke možnosti za likovno ustvarjanje. Razvoj znanosti in tehnologije neizbežno vpliva na doživljanje, kot tudi na načine prikazovanja in predstavljanja sveta okrog nas in posledično tudi na umetnost in na idejo o tem, kaj umetnost sploh je in kje lahko obstaja.²

Dober vzgojno-izobraževalni koncept mora biti torej problemsko naravnani ter odprt tako za nove vsebine, kot tudi za nove oblike in metode dela. Pri tem je ključna ustvarjalnost učitelja, ki za doseganje cilje išče nove poti in za to izbira tudi digitalno tehnologijo. Učitelj z inovativnimi pristopi podajanja učne snovi učence motivira in spodbuja. Že Einstein je med drugim dejal, da je največja umetnost učitelja prebuditi veselje do ustvarjalnega izražanja in znanja.

Splošno znano je, da informacije bistveno lažje predstavimo, pa tudi veliko hitreje dojamemo in razumemo, če si lahko pomagamo s slikami. »Z likovno-vizualnim dojetjem lažje analiziramo in razumemo informacije, saj ob opazovanju slikovnega prikaza hitreje in bolje dojamemo njihovo bistvo in sporočilnost.«³

Uporaba računalnika pri pouku je koristna in zaželena tako med učitelji kot učenci, kar potrjujejo tudi raziskave. Delo z računalnikom motivira učence k boljšemu sodelovanju, pokazali so tudi večje zanimanje za učno snov pri vseh predmetih. Poleg tega uporaba digitalnih medijev za reševanje likovnih nalog spodbuja razvoj likovne in splošne ustvarjalnosti⁴.

»Ko govorimo o uporabi računalnika pri pouku likovne umetnosti je zelo pomembno, da v največji meri izkoristimo vse možnosti, ki nam jih ponuja. Pomembno je ustvariti čimbolj učinkovit pouk, učni proces pa mora biti organiziran tako, da pri komuniciranju z računalnikom ne pride do odtujevanja učencev oz dijakov«⁵.

² Tosić S. Uporaba računalniške tehnologije in digitalnih medijev v likovni umetnosti (2013). Diplomsko delo.

Pedagoška fakulteta Ljubljana. Str. 52-58

³ Benigar Kalu D. (2013) Uporaba računalnika kot orodja za reševanje slikarskih nalog v petem razredu šole

osnovne šole. Pedagoška fakulteta Ljubljana. Diplomsko delo. Str. 17

⁴ Duh M. (2001) Računalnik pri likovni vzgoji. Zavod RS za šolstvo, str. 27

⁵ Duh M. (2001) Računalnik pri likovni vzgoji. Zavod RS za šolstvo, str. 90

B1

Pregled Izbranih (možnih) dejavnosti učencev/dijakov z osmišljeno uporabo IKT pri predmetu Likovna umetnost/Likovno snovanje

- uporaba digitalnega fotoaparata:

http://www.astrokaktus.com/DigitalPhotography/splet/splet_fotoaparar_kako_deluje.html,

- prenos podatkov(fotografij) na računalnik, nadaljnja obdelava :

<http://www.youtube.com/watch?v=UOLkoX0BJek>

- Poznavanje programa in njegovih orodji (Slikar, Photo Philter, Gimp, iPhoto, ..)

Izbira računalniških programov

Za uporabo pri pouku je treba izbrati programe, ki bodo pripomogli h kvaliteti likovnega ustvarjalnega dela, hkrati pa jih učenci lahko hitro osvojijo in kmalu tudi obvladajo, saj le tako lahko v največji meri izkoristijo možnosti, ki jih ponujajo posamezna programska orodja. Bolj enostavni programi tudi hitreje pritegnejo učence, saj z njimi lahko dokaj hitro dosežejo kakovosten likovni izraz. Programi, ki jih izberemo, morajo omogočati kakovostno delo in dobre likovne rezultate, hkrati pa biti pregledni in omogočati zadostno količino eksperimentiranja.⁶

Obstaja veliko računalniških programov za likovno ustvarjanje, ki ponujajo različna orodja in delujejo s pomočjo precej podobnih vmesnikov. Na trgu je kar precej prostodostopnih programov, kot so Art Rage, Artweaver, Pixia, Tuxipant in Gimp.⁷ V Sloveniji so za likovno ustvarjalno delo so najbolj široko uporabljeni naslednji programi: Micrografx-Picture Publisher (Slikarska založba), Fractal Design Painter (Fraktalni slikar), Adobe Photoshop (Adobova fotografska delavnica), Corel Photo-Painter in Corel Xara.⁸

»Na naših šolah se za likovno ustvarjalno delo najpogosteje uporabljata preverjena programa Paintbrush (čopič) in Slikar, vse pogosteje pa zasledimo tudi Corelove programe za risanje in slikanje, ki imajo podobne vmesnike kot Adobe PhotoShop. Vse bolj se uveljavlja tudi program PC Pintbrush, ki ga drugače imenujemo Paintbrush plus. Slednji se je v praksi izkazal kot ustrezen. Mnogi učenci so mnenja, da je ustvarjanje z orodji, ki jih program PC Paintbrush ponuja, dokaj enostavno. V praksi pa bi bilo dobro preizkusiti tudi Microsoftov program Fine Artist (Umetnik), ki je zelo primeren za

⁶ Duh M. (2001) Računalnik pri likovni vzgoji. Zavod RS za šolstvo, str. 26

⁷ Uporaba računalnika in interneta v prvem triletju osnovne šole (2013) Založba ISSN/1854-4231/4371-387

⁸ Duh M. Računalnik pri likovni vzgoji (2001). Ljubljana. zavod RS za šolstvo, str. 56

likovno igro in ustvarjalno delo predšolskih otrok in osnovnošolcev v nižjih in tudi v višjih razredih, kljub temu da inačice v slovenskem jeziku zaenkrat še ni.«⁹

Tablice pri likovni umetnosti

Tablico bi lahko uporabili v katerikoli fazi učnega procesa, v prvi vrsti pa je pomembno, da jo izberemo takrat, ko ima njena uporaba neko dodano vrednost. Lahko je kot motivacijsko orodje, za namene demonstracije, raziskovanja, načrtovanja izdelka ali pa kot samo izvedbo izdelka, v slednjem primeru je pomembno natančno pretehtati, da z njo lahko dosežemo več ciljev kot s prostoročnim likovnim izražanjem, pri katerem z vsemi čutili začutimo neko vsebino. Pri likovni umetnosti je zelo pomembno, da je tablica (zaslon) dovolj velik, da imamo zraven tudi pisalo, ki nam omogoča večjo natančnost grafičnih izdelkov. Na šolah, ki so sodelovale v projektu so imeli na razpolago več različnih vrst tablic, ki so seveda ponujale tudi zelo različne možnosti dela. Za učence na višji stopnji (zadnja tirada) v nadaljevanju navajam nekaj primerov tablic s programskimi orodji, ki so se učiteljem v projektu izkazali kot uporabni.

- iPad: [Stop Motion Studio](#) Prostodostopna aplikacija za iPade ki omogoča izdelavo celotne animacije v eni aplikaciji. Aplikacija omogoča večplastni pogled, vstavljanje glasbe in spreminjanje hitrosti predvajanja posnetka.
- iPad: [iMotion](#)
- IOS in Windowsi: [Sam Animaton](#)

Program, ki se dobi skupaj s Hue kamero, vendar ga je mogoče uporabljati s katerikoli zunanjo kamero. Lahko si predhodno naložite brezplačno »demo« obliko programa, da lahko preizkusite, če vam ustreza. Tako kamere kot program sta zelo primerna za delo z otroci saj je le-ta zasnovan zelo preprosto.

- androidne tablice: [Stop Motion Maker ali KomaDori L](#)
- Windowsi: [Movie Maker](#) ali [ArcSoft ShowBiz](#)

Zgornja navodila ne vključujejo Windowsovih tablic so pa tu še dodatna navodila za tiste z Windowsom okoljem. Obstajajo aplikacije za obdelavo video posnetkov, ki imajo možnost vnašanja slik. Za to se priporoča, da si na tablico naložite aplikacijo Movie Maker ali ArcSoft ShowBiz in preko tega poskusite izdelati animacijo. Druga možnost je, da tablice uporabljate samo za fotografiranje in nato na navadnih računalnikih prenesete vse fotografije v Movie Maker in jih tam naprej sestavljate.

- Windowsi: [Monky Jam](#)

⁹ Duh M. (2001) Računalnik pri likovni vzgoji. Zavod RS za šolstvo, str. 104-106

To je prostodostopni program za izdelavo animacij iz fotografij. V tem primeru je potrebno s fotoaparatom predhodno posneti vse premike animacije, nato pa te fotografije lahko vnesete v program. Program iz fotografij naredi animacijo, lahko pa vstavljamo tudi glasbo.

Povezave do različnih video vsebin:

https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShhmY

<https://www.youtube.com/watch?v=CBdSDynaV3Q>

https://www.youtube.com/watch?v=_iulRznSyOE

<https://www.youtube.com/watch?v=BRYn16atpuw>

<https://www.youtube.com/watch?v=BpWM0FNPZSs>

https://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM

Nepogrešljiva IKT oprema v likovni učilnici

V današnjem času si učilnico za likovno umetnost težko predstavljamo brez IKT dodatne opreme kot je projektor, računalnik, tablica, fotoaparatus (za silo ga sicer nadomesti fotoaparatus na telefonu, vendar se lahko pojavijo težave, saj je težko popolnoma preprečiti ali pa nadzirati nedovoljeno snemanje in fotografiranje, ki pa ni v sklopu pouka).

B 2

Seznam oz. dostop do obstoječih e-gradiv in e-storitev za predmet Likovna umetnost/Likovno snovanje

E-šolska torba – e-učbeniki

Učbenik za likovno umetnost za 8. razred: <http://eucbeniki.sio.si/test/lum8/index.html>

Učbenik za likovno umetnost za 9. razred: <http://eucbeniki.sio.si/test/lum9/index.html>

Učbenik za likovno umetnost za 1. letnik SŠ: <http://eucbeniki.sio.si/test/lum1/index.html>

Spletne skupnosti/učilnice

Sodelovalnica Likovna umetnost: <https://skupnost.sio.si/course/view.php?id=922>

Spletna učilnica za študijsko skupino LUM: <https://skupnost.sio.si/course/view.php?id=69>

S e m i n a r j i

- [Interaktiven in dinamičen pouk z i-tablo](#)
- [Digitalna fotografija pri pouku](#)
- [Film kot popestritev pouka](#)

- [Video v žepu](#)
- [Sodelovalno delo v spletni učilnici Moodle](#)

Priporočamo tudi:

[Postanimo interaktivni v 4 urah na i-tabli pri umetnosti](#)

- [Varovanje osebnih podatkov na internetu](#)
- [Svetovanje za uvajanje e-gradiv pri umetnosti](#)
- [Sodelovanje v spletnih učilnicah/skupnostih](#)

Splošna priporočila:

- Temeljni dokument za letno pripravo je Učni načrt za likovno umetnost/Likovno snovanje. V njem najdete tudi priporočila za uporabo IKT pri pouku likovne umetnosti.
- Pomembno je, da si najprej zastavite cilje, ki jih pri določeni likovni nalogi oz. likovnem sklopu z učenci/dijaki želite doseči, šele nato predvideno nalogo, ki jo želite izpeljati. Nazadnje zapišete katere pripomočke boste uporabili za doseg teh ciljev.

Učitelj po svoji strokovni avtonomiji in s svojim znanjem ter izkušnjami je tisti, ki presodi katero tehnologijo bo uporabil pri procesu vzgoje in izobraževanja učencev/dijakov; IKT sama po sebi nima dodane vrednosti.