

Naslov članka/Article:

Krepitev podjetnostnih in digitalnih kompetenc pri likovni umetnosti

Enhancing Entrepreneurship and Digital Competences in Art Class

Avtor/Author:

Mihaela Ružič

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



Vzgoja in izobraževanje 6/2021, letnik 52

ISSN 0350-5065

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo

Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2021

Spletna stran revije:

<https://www.zrss.si/strokovne-revije/vzgoja-in-izobrazevanje/>

Mihaela Ružič,
OŠ III. Murska Sobota

KREPITEV PODJETNOSTNIH IN DIGITALNIH KOMPETENC PRI LIKOVNI UMETNOSTI

Enhancing Entrepreneurship and Digital Competencies in Art Class

IZVLEČEK

Na Osnovni šoli III Murska Sobota prek obveznega in razširjenega programa živijo in ustvarjajo v sklopu projekta Pogum. Projekt temelji na krepitvi kompetenc podjetnosti in spodbujanju prožnega prehajanja med izobraževanjem in okoljem v osnovnih šolah. Po modelu EntreCompa učenci z načrtnim usvajanjem kompetenc raziskujejo likovno, glasbeno, plesno jezikovno in družboslovno področje, področje finančne pismenosti in sodelovanja z okoljem. Tako na temelju idej učencev in njihovega soustvarjanja ter načrtovanja nastaja glasbeno-plesna predstava Podstrešje, ki se vpleta na različna področja izvedenih aktivnosti na šoli in izvedbe procesa učenja s formativnim spremljanjem.

Ključne besede: projekt Pogum, kompetence podjetnosti, IKT v likovni umetnosti, formativno spremljanje

ABSTRACT

Primary School III Murska Sobota fosters living and creating within the project "Pogum" (*Courage*), as part of the compulsory and extended programme, based on strengthening entrepreneurship competencies and encouraging a flexible transition between education and environment in primary schools. Following the EntreComp framework, students systematically acquire competences while exploring different areas, including art, music, dance, languages, social sciences, financial literacy and environmental participation. In this way, students' ideas, their cocreation and planning gave birth to a musical and dance performance called "Podstrešje" (*The Attic*), which reflects the different areas where school activities were implemented and is a result of the learning process through formative assessment.

Keywords: project "Pogum", EnterComp competences, ICT in art class, formative assessment

Pri ustvarjanju glasbeno-plesne predstave Podstrešje se izvajajo dejavnosti iz načrta za realizacijo kompetenc podjetnosti na Osnovni šoli III Murska Sobota. Učitelji so tako v učnem in letnem delovnem načrtu šole poiskali različne možnosti vključevanja elementov predstave v izvajanje učnega procesa in s tem sodelovanje čim večjega števila učencev. Na glasbeno-plesnem področju je oblikovanje predstave učencem zagotovilo sodelovanje z okoljem prek tolkalne skupine Beat Chasers, ki podpira glasbeni del predstave z izvajanjem glasbe na tolkalih.

Na področju likovne umetnosti pa so učenci s pomočjo praktičnega likovnega izražanja in u stvarjanja ter s pomočjo uporabe različnih materialov, orodij in tehnologij sodelovali pri oblikovanju gledališkega plakata, kostumov in scenske zamisli. Odkrivali so priložnosti za razvoj idej, razvijali likovne zmožnosti in kompetence, ki izhajajo iz razumevanja vizualnega prostora in le-tega preoblikovali v likovni prostor. Ob lastnih delih in delih drugih učencev so ob prepoznavanju likovnih zakonitosti vrednotili po kriterijih uspešnosti. Gledališki plakat so izdelovali tudi s pomočjo IKT.

IKT V OSNOVNI ŠOLI – GRAFIČNO OBLIKOVANJE – VKLJUČEVANJE VIROV

Živimo v času, ko družbeni razvoj teži k razvijanju in razširjanju visoke tehnologije. Zato je pomembna uvedba informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT) v vse

ravni življenja. Prisotnost IKT je mogoče opaziti v sodobni umetnosti, kjer se vključuje kot pomemben element umetniškega ustvarjanja. Prav tu se vidi priložnost za razvoj kompetence vključevanja virov, ko imajo učenci možnost pridobiti digitalna sredstva, ki jih potrebujejo za prehod od zamisli k dejanjem, ter jih upravljati.

Informacijsko-komunikacijska tehnologija (IKT) se nanaša na izdelke in načine dela, ki se uporabljajo za shranjevanje, zapisovanje in druge vrste obdelav podatkov (Tomšič Amon, 2019: 3).

Produkt grafičnega oblikovanja je sporočilnost oziroma komunikacija prek slikovnega gradiva. Obsega oblikovanje identitete (logotipi, blagovne znamke), spletne strani, publikacije, plakati, platnice knjig ... (Tomšič Amon, 2019).

USTVARJANJE PRI LIKOVNI UMETNOSTI – GLEDALIŠKI PLAKAT

Učenci 8. in 9. razreda so likovno nalogo zaradi epidemioloških razmer izvedli na daljavo. Delo je potekalo prek spletne učilnice in uporabe aplikacije Zoom. V uvodnem delu izvedbe likovne naloge smo z učenci v pogovoru ponovili pridobljeno znanje o namenu plakata ter načelih in tehnikah oblikovanja. Predhodno so učenci že opravili učni sprehod, na katerem so, tudi s pomočjo IKT, opravili že vnaprej pripravljene naloge. Odgovorili so na vprašanja,

kje v prostoru vidimo plakate (dostopnost, namenjenost širši javnosti), kakšne inovativne, izstopajoče elemente opazijo na plakatih (priteg pozornosti), in opazovali ter zapisali vsebino in sporočilnost plakata, vsebujoče oblikotvorne elemente plakata, ter naredili podrobno analizo kompozicijskih načel in barvnega nauka. Učenci so v skupinah zbrali ugotovitve, jih uredili in predstavili preostalim učencem. V dotični predhodni dejavnosti so učenci razvijali sposobnost opazovanja, prostorske predstavljivosti in vizualizacije, likovno mišljenje in likovni spomin. Iz same dejavnosti izhaja krepitev kompetenc vrednotenja zamisli in predvsem izkustveno učenje. Učenci zaradi oblike dela prav tako krepijo kompetenco dela z viri in negujejo večščin sodelovanja. Po ponovitvi že usvojenih znanj in veščin so učenci sooblikovali cilje likovne naloge in kriterije uspešnosti.

UPORABLJENE UČNE METODE

Uporabljene učne metode se navezujejo predvsem na specifičnost likovne naloge in na izkušnje učencev. Uporabili smo naslednje metode:

- verbalno delo: metoda pogovora in razlage, pri kateri učenci pridobijo potrebne informacije za izvedbo likovne naloge in priložnost za izmenjavo mnenj in stališč;
- viharjenje možganov, ki učence izjemno motivira in spodbuja k iskanju idej in rešitev;
- delo z viri, ki učencem zagotovi izkustveno učenje;
- praktično delo, ki je najpomembnejša metoda in zaradi narave dela samoumevna.

V učnem procesu smo sledili še specifičnim metodam pri likovni umetnosti:

- metoda širjenja in udejanjanja (elaboriranja) likovnih senzibilnosti, ki stremi k motiviranju učencev za doživljanje predmetov in pojavov v okolici ter naravi, razumevanju likovnih pojmov in zakonitosti ter izvajanju tehničnih postopkov pri izražanju (Tacol, 2003);
- metoda estetske komunikacije, ki stremi k samostojnemu in ustvarjalnemu likovnemu izražanju učencev, ki da rešitev likovnega problema (Tacol, 2003);
- metoda transponiranja in alternative, ki temelji na učenčevi ustvarjalnosti pri likovnem izražanju, ki jo dosega z izrazitim doživljanjem in razumevanjem likovne naloge (Tacol, 2003);
- metoda samostojnega dojemanja in usvajanja likovne tehnike skozi izkušnjo, ki učencu na podlagi poznavanja likovnih tehnik, materialov, orodij in podlag omogoča samostojno raziskovanje in uporabo pri reševanju likovnih problemov (Tacol, 2003).

NAPOVED UČNEGA SMOTRA

Učenci s pomočjo orodij IKT oblikujejo gledališki plakat za glasbeno-plesno predstavo Podstrešje.

Izkustveno učenje in pridobljeno znanje o likovnoteoretskih elementih gledališkega plakata so učenci nadgradili z izvedbo likovne naloge oblikovanja gledališkega plakata s pomočjo IKT. Glede na zmožnosti so uporabili računalniške programe, kot so: Slikar, GIMP, Inkscape, Photoshop, Picaso ... Ker so se prvič srečali z grafičnim oblikovanjem, jim je ta dejavnost omogočala možnost razvoja kompetence obvladovanja negotovosti, dvoumnosti in tveganja.

OBLIKOVANJE CILJEV IN NAMENOV UČENJA

Učenci so v uvodnem delu likovne naloge izkazali visoko raven samostojnosti pri reševanju učnih situacij. Pri oblikovanju ciljev so izhajali predvsem iz sklopa kompetenc zamisli in priložnosti. V pogovoru z učiteljem so na podlagi vizije, vrednotenja zamisli in trajnostnega razmišljanja oblikovali cilje likovne naloge:

1. Cilji iz učnega načrta:

- Razvijajo občutek za umetnost in zavedanje njenega pomena za človeka.
- Razvijajo sposobnost opazovanja, prostorske predstavljivosti in vizualizacije, likovno mišljenje, likovni spomin in domišljijo.
- Uporabijo osnovna likovnoteoretska znanja in se usposobijo za izvedbo likovne naloge.

2. Operativni ciji/nameni učenja:

- Prepoznati namen oblikovanja plakatov.
- Oblikovati kriterije uspešnosti.
- Pri oblikovanju uporabiti kompozicijska načela in barvni nauk.
- Uporabiti že znana načela priprave gledaliških plakatov.
- Razvijati izrazne zmožnosti oblikovanja in negovati individualni likovni izraz.

OBLIKOVANJE KRITERIJEV USPEŠNOSTI

Učenci so sooblikovali kriterije uspešnosti na podlagi že pridobljenih znanj in veščin. Učiteljica jih usmerja v vprašanje: Kako bomo prišli do cija? Kako bom uspešno oblikoval gledališki plakat? Katera pridobljena znanja lahko uporabim? Kdaj bom uspešen?

Uspešen bom, ko bom:

- poznal elemente plakata;
- razumel in smiselno izpostavil, čemu je gledališki plakat namenjen;
- oblikotvorne elemente razporedil v zanimivo kompozicijo;
- smiselno uporabil nauk o barvi;
- našel izvirne likovnoizrazne rešitve.

IZVEDBA LIKOVNE NALOGE

Potem ko so učenci ponovili pridobljeno znanje o namenu plakata ter o načelih in tehnikah oblikovanja, so samostojno s pomočjo računalniških orodij oblikovali osnutke za plakat. V tem delu učnega procesa učenci krepijo predvsem kompetenco ustvarjalnosti, prevzemanja pobude in načrtovanja ter upravljanja.

Med ustvarjanjem so se učenci glede izvedbe likovne naloge lahko posvetovali z učiteljico prek spletne učilnice. Povratna informacija je izjemno pomemben dejavnik učinkovitega učenja (Rupnik Vec, 2017). Učiteljica je povratno informacijo podala z opisom, kaj je dobro pri dosežku, kako dobro so izkazane veščine obvladovanja oblikotvornih izrazil in poznavanja ter vsebine elementov gledališkega plakata, kaj še ne ustreza dogovorjenim kriterijem (pričakovanim dosežkom/rezultatom) in kaj natančno je treba še izboljšati (glede na kriterije) ter kako.

Primer 1



Korektura učiteljice: V plakat si ustrezno umestila vse elemente, ki jih plakat vsebuje. Razmisli, kako bi te elemente razporedila v bolj razgibano kompozicijo, in poišči še kakšen način za oblikovanje besedila.

Učiteljica je s pomočjo močnih in odprtih vprašanj učence usmerila in s tem nudila podporo v iskanju ustreznih rešitev. S tako postavljenimi izzivi interdisciplinarnega pristopa in formativnega spremljanja učenja učiteljica podpira razvoj kompetenc in veščin.

Učenci so osnutke gledališkega plakata oddali v spletno učilnico. Skupaj z učiteljico smo jih po videokonferenci Zoom pregledali, komentirali, podali predloge za izboljšavo in vrednotili po kriterijih uspešnosti. Vsak učenec je predstavil in ovrednotil svoj izdelek. Prav tako pa je prejel povratno informacijo s strani preostalih učencev glede uspešnosti.

Učenci so po korekturah in nadaljnjem lastnem raziskovanju pripravili končno skico, po kateri so oblikovali gledališki plakat. Za oblikovanje so uporabili računalniška orodja za oblikovanje in obdelavo fotografij ter besedila. Ob tem so upoštevali gradnike gledališkega plakata in likovnoizrazne elemente, ki so jih razporedili v smiselno kompozicijo ob upoštevanju barvnega nauka.

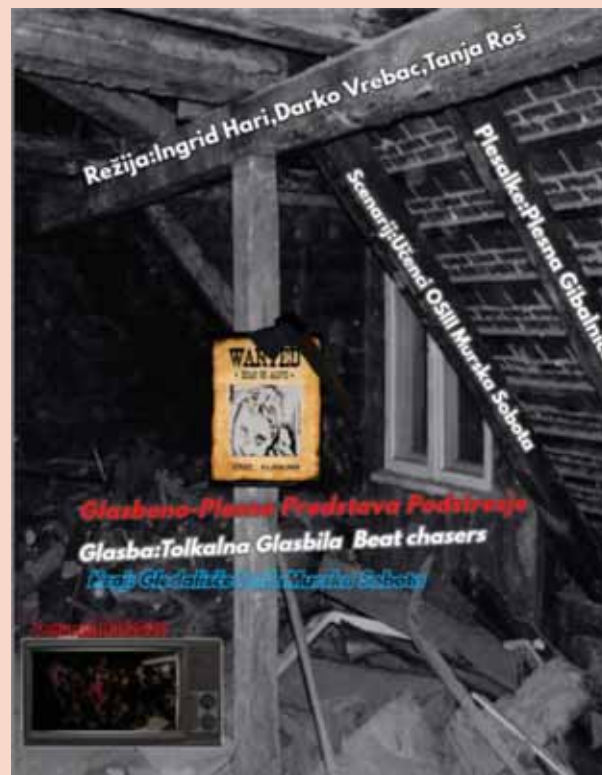
DOKAZI O RAZVIJANJU KOMPETENC

Učenci so prek pogovora, zapisa kriterijev uspešnosti in oblikovanja ciljev, ki so jih predstavili prek skupnega srečanja na videokonferenci Zoom, predložili dokaze o razvoju navedenih kompetenc. Razvoj kompetenc dokazujejo tudi izdelani osnutki oziroma skice za gledališki plakat, individualen učiteljev komentar, oddan prek spletne učilnice, popravljene in na novo izdelane skice po korekturah učitelja in kritičnem samovrednotenju, vrednotenju preostalih učencev ter dokument s poslanim končnim izdelkom.

SKLEP

Pri ustvarjanju so učenci izhajali iz predhodnih izkušenj in na novo pridobljenih znanjih in usvojenih kompetenc. Ob upoštevanju obveznih oblikotvornih elementov plakata so oblikovali smiselne kompozicije, v katerih so uporabili

Primer 2



Korektura učiteljice: Z oblikovanjem fotografije na plakatu in drugih elementov plakata si zelo dobro nakazal vzdušje podstrešja. Razmisli, kako bi lahko še bolj poudaril vsebino glasbeno-gledališke predstave. Besedilo je kompozicijsko vstavljeno zelo zanimivo in pestro. Poskusi se poigrati še z različno velikostjo in obliko zapisa. Detalj v sredini kompozicije je zelo izstopajoč, zanimiv in izviren.

znanje o nauku o barvah. Tako so poudarili namen in sporočilnost plakata. Ker so učenci glavni oblikovalci celotne predstave in dejavnosti, povezanih z ustvarjanjem le-te, jo dojemajo kot lastno. Pri ustvarjanju so se zato prepuščali izvirnosti idej ter spontanosti, a vendar so po korekturah dosledno upoštevali likovnoteoretske značilnosti izražanja in vse skupaj združili v končni izdelek. Učenci so izkazali motiviranost za delo, samostojnost in oblikovanje lastnega likovnega izraza. Z likovno nalogo so pridobili spoznanja o pomenu plakata tudi v smislu umetniške reprodukcije in pomena umetnosti za širše okolje. S pomočjo IKT so izvedli uspešno likovno nalogo z izvirnimi idejami in kreativnimi načini oblikovanja z računalniškimi programi.

Operativni načrt projekta Pogum Osnovne šole III Murska Sobota vsebuje cilja: usposabjanje za samostojno, odgovorno in kreativno opravljanje nalog ter cilj: razvijanje občutka za umetnost in zavedanje njenega pomena za človeka. S celotnim učnim procesom in nastalimi končnimi izdelki smo ta cilja tudi dosegli.

VIRI IN LITERATURA

Holcar Brunauer, A., Bizjak, C., Borstner M., Cotič Pajntar, J., Eržen, V., Kerin, M., Komljanc N., Kregar, S., Margan U., Novak L., Rutar Ilc, Z., Zajc, S., Zore, N. (2016). *Formativno spremljanje v podporo učenju*. Zavod RS za šolstvo.

Krel, M. (2014). *Analiza plakatov – Slovenski gledališki plakat*. <https://dk.um.si/lzpisGradiva.php?id=45530> (5. 12. 2020).

Polšak, A. (ur.) (2019). *EntreComp: Okvir podjetnostne kompetence*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo. <https://www.zrss.si/pdf/entrecomp.pdf>

Rupnik Vec, T. (ur.) (2017). *Veščine kritičnega mišljenja*. Primeri nalog za spodbujanje kritičnega mišljenja pri različnih predmetih v osnovni šoli Mednarodni projekt Assessment of Transversal skills – ATS2020. Zavod RS za šolstvo.

Šuštaršič, N. (idr.) (2004). *Likovna teorija: učbenik za umetniške gimnazije likovna smer*. Debora

Tacol, T. (2003). *Likovno izražanje*. Didaktična izhodišča za problemski pouk likovne vzgoje v devetletni osnovni šoli. Debora.

Tomšič Amon, B. (2019). *Dodatek k učbeniku Likovna Vzgoja 6 za likovno umetnost v šestem razredu osnovne šole*. Mladinska knjiga.

Tomšič Amon, B. (2020). *Likovna umetnost 8: učbenik za likovno umetnost v osmem razredu osnovne šole*. Mladinska knjiga.

Tomšič Amon, B. (2020). *Likovna umetnost 9: učbenik za likovno umetnost v devetem razredu osnovne šole*. Mladinska knjiga.

Učni načrt: Likovna vzgoja. <https://www.gov.si teme/programi-in-ucni-nacrti-v-osnovni-soli/> (5. 12. 2020).

Primeri končnih izdelkov:

