

„Učimo gledati“ – prateći CD-i uz udžbenike za likovnu kulturu

U višegodišnjem nastojanju da se nastavnom predmetu Likovna kultura u osnovnoškolskom obrazovanju povрати dignitet i društvena korist, da se nastava likovne kulture odmakne od izrade kičastih ukrasa i stereotipnih dječjih likovnih radova, te da se umjetnost upozna kao misaona disciplina rješavanja likovnih problema putem koje se razvija opažaj, stvaralačko mišljenje i sposobnost vizualne analize, u nastavni proces ovog predmeta su uvedeni udžbenici (za razrednu nastavu u školskoj godini 2006/07, a za predmetnu nastavu u školskoj godini 2007/08).

Kao autor otprije poznatih web-stranica za likovnu kulturu, Miroslav Huzjak je ideju ovog projekta povezao s novim projektom, udžbenicima za likovnu kulturu od 5. do 8. razreda osnovne škole. Rezultat su udžbenici koji sa sobom donose i CD za interaktivno e-učenje; dugim riječima, svaki učenik koji kupi udžbenik „Učimo gledati“ u njemu će zateći i CD s pratećim sadržajem. Ovime se postigla masovna populacija ICT tehnologije u obrazovanju, jer je prodanost udžbenika (za svaki pojedini razred) preko 30% ukupne učeničke populacije.

Načinjena su četiri CD-a, za 5., 6., 7. i 8. razred. CD-i su zamišljeni kao virtualni muzeji u kojima učenike dočekuju animirani vodiči (u dva razreda dječak, u dva razreda djevojčica) koji se učeniku obraćaju istovremeno pokretom, glasom i pisanim tekstom. Uvodni dio svakog CD-a čini ilustracija jednog od hrvatskih ili svjetskih muzeja do kojeg dolazi animirani lik i poziva učenika da uđe. U unutrašnjosti muzeja glavni izbornik čine hodnici u kojima su izložena likovna djela. Svako djelo je ulaz u jednu od rubrika koje CD-i nude: „Učimo gledati“, „Kviz“, „Prouči i opiši“, „Poveznice“, „Naslikaj“ i „Igre“. Svaki CD nudi drugačiji sadržaj, drugačiju ilustraciju muzeja, pa i drugačiju odjeću voditelja.

„Učimo gledati“ je obrazovna rubrika koja se odigrava na otvorenoj knjizi po kojoj šeće lik voditelja objašnjavajući likovni pojmovnik koji je u „knjizi“ prikazan ilustracijama, animacijama, pisanim tekstom, pa i filmskim prilozima. Na određenim mjestima tečaj se ponaša kao tzv. programirani udžbenik, što je izraz koji označava knjigu koja nakon prijednog sadržaja korisniku postavlja pitanja; CD ne dozvoljava napredovanje dok se na pitanje točno ne odgovori. Svaku rubriku CD-a prati drugačija glazba (Modest Musorgsky: *Slike s izložbe*) koju korisnik može ugastiti.

„Kviz“ nudi pet pitanja riječju i slikom, s višestrukim odgovorima. Test učenika ocjenjuje i komentira, a pitanja se slučajnim odabirom pozivaju iz veće baze pitanja, tako da su ponavljanja rijetka.

„Prouči i opiši“ je tipičan obilazak muzeja uz stručno vodstvo. U hodniku muzeja učenika dočekuje dječak ili djevojčica koji hodaju od jednog do drugog djela i objašnjavaju ga glasom i ispisanim tekstom. Teme izložaba su „Portret“ u petom razredu, „Mrtva priroda“ u šestom, „Apstrakcija“ u sedmom i „Dizajn“ u osmom razredu. Svaka galerija sadrži preko dvadeset izložaka.

„Poveznice“ su adrese i objašnjenja svjetskih web-stranica srodnog edukativnog sadržaja. Pritisak na adresu otvara novi prozor koji korisnika odmah povezuje s navedenom stranicom.

„Naslikaj“ je program za slikanje načinjen na principu kolaž-papira. Ponuđen je velik format za slikanje (na dva CD-a vertikalno, a na dva horizontalno), a pored njega upravljački pult koji nudi osnovne geometrijske likove – kvadrat, pravokutnik, krug, trokut i peterokut kojima se može slikati. Za likove je ponuđen i spektar boja, a odabrana boja se može i ručno miješati RGB paletom kojoj je dodana i transparentija. Broj odabranih likova za slikanje je neograničen, svaki se lik može rastezati i skupljati po dužini i širini, kao i rotirati ili obrisati.

„Igre“ se donekle razlikuju od razreda do razreda. Svima je zajedničko da su to didaktičke igre s umjetničkim djelima ili likovnim pojmovima koje treba naučiti gledati. „Padalice“ su igre u kojima igrač svojim likom treba uhvatiti zadane elemente koji padaju i ubrzavaju se; pogrešno hvatanje se kažnjava, vrijeme je ograničeno. „Slagalice“ nude pogled na umjetničko djelo u trajanju od 10 sekundi, nakon čega se djelo raspada a igrač ga treba sastaviti; ponuđeno je više djela. „Detalji“ su igre u kojima iz jednog ili više djela istovremeno nedostaju neki detalji, a sa strane je ponuđeno mnoštvo detalja na odabir. Program će prihvatiti ispravno odabran detalj a odbiti neodgovarajući. „Zamućene kompozicije“ traže od igrača da apstrahira detalje ponuđenih djela i pronađe ono koje odgovara zamućenom predlošku („čitanje kompozicije“). „Pronađi razliku“ prisiljava igrača na brzo i pažljivo gledanje umjetnina kako bi u kratkom vremenskom roku pronašao pet razlika. „3D slike“ nude stereograme i anagliffe, načine da se iskoriste opažajne karakteristike našeg oka/uma i na ekranu vide trodimenzionalne slike (sa ili bez naočala obojanih stakala). Naći će se ovdje i upute za izradu origamija, papirnatih skulptura kojima su baza geometrijski likovi.

Izlazak nudi pogled na ilustraciju muzeja s impresumom. Miroslav Huzjak radio je sve ilustracije, neke sinkronizacije (dječaka), animacije, kao i cjelokupna ideja i tekst. CD se tiska u izdanju Školske knjige iz Zagreba.

