

UČIMO GLEDATI – likovna kultura za učenike razredne nastave

<http://likovna-kultura.ufzg.hr/ucimogledati.razredi.htm>

mr. Miroslav Huzjak

Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

miroslav.huzjak@ufzg.hr

091/722-4338

Sažetak

Internet stranice Učimo gledati namijenjene su učenicima od prvog do četvrtog razreda u svrhu upoznavanja pojmovnika likovne umjetnosti i učenja gledanja likovnih djela. Stranice su načinjene u flash tehnologiji i nude mnoge interaktivne mogućnosti učenja, provjere znanja, virtualnog obilaska muzeja s vodičem, igranja i online slikanja.

Stranice „Učimo gledati za djecu i mlade“ prvi su puta načinjene 2005. godine jednostavnim HTML kodom. 2007. g. započeta je nova izrada materijala u flash tehnologiji prilagođena objavljivanju na CD mediju koji je dodavan uz udžbenike iz likovne kulture u osnovnoj školi. Sada, 2010. g., je načinjen treći korak, u kojem su sadržaji flash tehnologije prilagođeni objavljivanju na internetu kako bi bili svima besplatno dostupni.

Internet stranice namijenjene su za e-učenje o likovnoj umjetnosti na razini vizualne pismenosti, a ne povijesti umjetnosti. Na Internet su postavljeni sadržaji za učenike od prvog do četvrtog razreda osnovne škole, čiji nastavni program previđa upoznavanje s vizualnim jezikom na elementarnoj razini kroz pojmove točka, crta, ploha, boja, površina i masa i prostor. Korisniku na raspolaganju stoje **četiri virtualna muzeja** (za svaki razred po jedan) u kojima ih dočekuju likovi dječaka i djevojčice koji ih vode kroz edukaciju. Središte stranica je rubrika „Učimo gledati“ u kojoj se nalazi virtualna bilježnica na kojoj se ispisuju i isertavaju **predavanja** o likovnom pojmovniku s animiranim primjerima na umjetničkim djelima. Prateći animirani lik tekst izgovara naglas što stranice čini zanimljivijima, a i prilagođava ih slabovidnima. „Bilježnica“ sadrži kazalo kojim se stranice mogu preskakati.

Nakon odslušanog „tečaja“, korisnik može provjeriti znanje rješavanjem **kviza** od pet pitanja koja se slučajno odabiru iz baze pitanja, čime je kviz svaki puta malo drugačiji.

Rubrika „Prouči i opiši“ je **obilazak virtualne galerije** čiji su svi radovi vezani uz sadržaje tečaja, a objašnjava ih animirani lik, glasovno i tekstualno. Ovime se naglašava misaoni kontekst umjetnosti, mnogo više nego estetski (koji je podložan osobnom ukusu gledatelja).

Rubrika „Naslikaj“ sadrži program za **online slikanje** koji djeluje na principu kolaž-papira. Korisnik odabire plohe jednostavnih geometrijskih oblika (broj ploha je neograničen), pozicionira ih unutar formata, odabire za njih neku od ponuđenih boja koju nadalje može

miješati na RGB mikseti. Moguće je odabrati i stupanj transparentije za svaku plohu, čime je omogućeno i podslikavanje plohom preko plohe. Plohe je moguće i brisati

„Igre“ su najzabavnije stranice kojima korisnik usvaja nove sadržaje gotovo i ne primijetivši. Sve u igre likovnog karaktera s uključenim umjetničkim djelima, a kreću se od slagalica, pronalaženja detalja koji nedostaju, preko gledanja anaglifa i stereograma, razdvajanja vizualnog i literarnog znaka (riječ „crveno“ piše plavom bojom), pa do popularne igre traženja razlika u detaljima na likovnim priložima. Svaka igra na svom početku nudi metodičku nakanu kojom naglašava što se njome razvija.

Na razini likovne kulture, ove su stranice jedinstvene u Hrvatskoj, ali ne i u svijetu. Rubrika „Poveznice“ upućuje na **srodne stranice** koje su načinjene u svijetu kako bi korisnik mogao sam nastaviti istraživanje ukoliko je zainteresiran.

Načinjeno je istraživanje o procjeni i upotrebi e-učenja među nastavnicima i korisnicima internetskih stranica za likovnu kulturu u Republici Hrvatskoj. Instrument istraživanja bile su ankete, a provedeno je online anketom i u papirnatom „offline“ obliku. Na online upitnik odgovorilo je 45 nastavnika, na offline papirnatu upitnik na stručnim aktivima odgovorilo je 148 nastavnika. 47,3% nastavnika (otprilike polovica) ispitanih klasičnim upitnikom je upoznato s internetskim stranicama za likovnu kulturu i koristilo ih je ocijenivši ih visoko korisnima. Stranice za učenike su rangirane na sedmom mjestu od ukupno jedanaest prema učestalosti korištenja.

Sustavno istraživanje o rezultatima stranica za učenike nije provedeno, već su sakupljena iskustva pojedinačnih slučajeva upotrebe. Nastavnici, ali i učenici, koji su primjenjivali stranice svoja su iskustva javljali e-mailovima ili ih ostavljali na forumu. Primjerice, jedna nastavnica (potpis je „Massai“) navodi kako je stranice koristila u osmom razredu, druga (potpis „Vinja“) kaže kako je premali fundus pitanja u kvizovima (zbog čega se pitanja počinju ponavljati); jedna majka (potpis „Maria“) piše kako je sama prišla igre te da je njeno dijete isto oduševljeno, ja jedan učenik (potpis „Miroslav“, 5. razred) piše da su mu na stranici najdraže igre i da ih je sve završio sa sestrama. Također piše kako su nagovorili majku da kupi sve udžbenike s CD-ima, a da ih u razredu ne koriste jer „profesorica kaže da nema vremena“.

Nastavnici u svojim javljanjima e-poštom ili na forumu često naglašavaju kako ih ovakva virtualna predavanja podsjećaju na pojmovnik koji predaju u nastavi. Time možemo zaključiti kako su stranice rađene za djecu, ali korist od njih imaju i odrasli. Želja je utjecati i na pojedine roditelje koji nastavni predmet likovne kulture doživljavaju isključivo kao put za podizanje prosjeka ocjena. Elementarna vizualna pismenost još se i danas rijetko uči u školama iako ju zakonski važeći Plan i program propisuju kao obveznu, jer su i sami nastavnici odgojeni u skladu sa stereotipima o umjetnicima koji se oslanjaju na „osjećaje“, „inspiraciju“ i „ukus“. Smisao nastave likovne kulture u školama nije stvaranje umjetnika, već stvaranje konzumenata umjetnosti, kao i razvijanje općeljudskih društvenokorisnih potencijala – kreativnosti, vizualnog mišljenja, divergentnog mišljenja, istraživačkog rada te originalnosti i nonkonformizna. Ove stranice donošenjem informacija „na stol“ korisnika trude se pomoći i ubrzati regularne nastavne ciljeve i pomoći tamo gdje klasično školovanje gubi dah.

Literatura:

1. Attewel, J., Savill-Smith, C. (2004): *Learning with mobile devices: research and development – a book of papers*. London, Learning and Skills Development Agency. Na: www.LSDA.org.uk/files/PDF/1440.pdf (26. 4. 2009.)
2. Bronić, J. (2002): *Učenje na daljinu: osvrt na iskustva u prijenosu predavanja putem Interneta uživo*. U: Edupoint 1(2002/2003), Zagreb, CARNet – Hrvatska akademska istraživačka mreža, str. 11-13
3. Damjanov, J. (2002): *Novi pristup obrazovanju*, Zagreb, u Edupoint 1, 2001/2002., CARNet – Hrvatska akademska istraživačka mreža, str. 34-37
4. Lockwood F., Gooley A. (2001): *Inovation in Open & Distance Learning – Successful Development of Online and Web-Based Learning*, London, Kogan Page
5. Matijević, M. (2000): *Učiti po dogovoru: uvod u tehnologiju obrazovanja odraslih*, Zagreb, Birotehnika
6. Mužić, V., Rodek, S. (1987): *Kompjutor u preobražaju škole*, Zagreb, Školska knjiga
7. Parker Roerden, L. (1997): *Net Lessons: Web-Based Projects for Your Classroom*, Sebastopol, Songline Studios, Inc. and O'Reilly & Associates, Inc.
8. Žigo, H. (2002): *Obrazovni portal likovne kulture*, Učiteljska akademija Sveučilišta u Zagrebu, u Edupoint 1 (2002/03), CARNet – Hrvatska akademska istraživačka mreža, str. 38-40

