

Smernice za uporabo IKT pri predmetu umetnostna zgodovina

Nina Ostan, Zavod RS za šolstvo

Delovna verzija št. 3, julij 2015

A) IZPIS IZ UN VEZAN NA UPORABO IKT IN VKLJUČEVANJE KOMPETENC - GIM

V posodobljenem učnem načrtu za modul umetnostna zgodovina v okviru učnega načrta *Likovna umetnost*¹ je vključevanje IKT v pouk umetnostne zgodovine, ki temeljni na analizi vizualnih podob, neprestano prisotno, še posebej pa je to razvidno v naslednjih poglavjih in navedbah:

a) V poglavju o **Splošnih ciljih**² je IKT zajet na več mestih, in sicer, da naj se dijak/ dijakinja:

- uči pravilne uporabe različnih virov ter kritičnega iskanja in vrednotenja informacij,
- razvija sposobnost samostojnega učenja in oblikovanja konceptov,
- razvija zavest o zgodovinskem razvoju likovne umetnosti,
- spodbuja k zavedanju o vlogi vizualne kulture in estetske razsežnosti v sodobni družbi,
- spodbuja k interesu za različne oblike izražanja in navaja na strpnost ter kritično sprejemanje različnih stališč do umetnosti in na kulturo dialoga.

b) V poglavju **Pričakovani dosežki/rezultati**³ dijak/dijakinja:

- razume vlogo likovne umetnosti v družbenem dogajanju in razvije interes za sodobno likovno dogajanje,
- pozna izbrane spomenike svetovne in slovenske likovne umetnosti; zna predstaviti pomembna likovna dela iz domačega okolja,
- samostojno prepozna povezave med likovno umetnostjo in ostalimi predmetnimi področji,
- je motiviran za samostojno obiskovanje muzejev, galerij in razstav,
- razvije pozitiven odnos do različnih oblik ustvarjalnosti.

c) V poglavju **Medpredmetne povezave** predlagani cilji, večine, dejavnosti dosledno sledijo vizualizaciji pouka s premislekom o kritični uporabi virov kot tudi orodij sodobne informacijske tehnologije. Eksplicitno je uporaba IKT zapisana v povezavi z informatiko⁴, kjer IKT z različnimi orodji še posebej vzpodbuja in omogoča oblikovanje digitalne galerije, časovnih trakov, PP predstavitev, seminarških nalog in uči kritične presoje in uporabe elektronskih virov.

¹ Učni načrt. Gimnazija. Likovna umetnost. Splošna gimnazija. Obvezni predmet (70ur). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo, 2008.

² Prav tam, str. 27.

³ Prav tam, str. 32.

⁴ Prav tam, str. 36.

c) V poglavju **Didaktična priporočila** je vizualna narava umetnostne zgodovine izrazito poudarjena tako, da :

- temeljni cilj poučevanja umetnostne zgodovine ostaja zaokrožena informacija o ključnih vsebinah, ki je posredovana s pomočjo ustreznega slikovnega gradiva oz. kvalitetnih reprodukcij umetnin (digitalizirane slike, videoposnetki...),
- se dijaki ob projektnem delu navajajo na pravilno uporabo različnih virov ter dejavno in kritično iskanje in vrednotenje ključnih informacij,
- se poudarja avtonomija učitelja pri izbiri slikovnega gradiva in presoji vizualnega materiala,
- se ob tematskem sklopu moderne in še posebej sodobne umetniške prakse dosledno uporabijo novi mediji /video, računalniška grafika, računalniška animacija....

B) DODATNI DIDAKTIČNI NAPOTKI ZA UPORABO IKT PRI PREDMETU UMETNOSTNA ZGODOVINA

B.1. Pregled izbranih (možnih) dejavnosti učencev z osmišljeno uporabo IKT v GIM

Učitelj umetnostne zgodovine ima raznolike možnosti za uporabo IKT pri pouku LUM /UZG. Ne le za vizualizacijo temeljnih gradnikov poučevanja in učenja – umetnin, ki so predstavljene z digitaliziranimi fotografijami ali pa preko tridimenzionalnih modelov/shem in tudi krajših filmov/ videov. Pri pouku UZG je možno na različne načine uporabljati mobilne naprave (npr. prenosnik, tablični računalnik, pametni telefon) v vseh fazah učnega procesa: od spodbujanja motivacije, obravnave nove učne vsebine, sprotnega spremljanja znanja, do ponavljanja, utrjevanja, preverjanja in ocenjevanja znanja.

ISKANJE, PREISKOVANJE, RAZISKOVANJE SPLETNIH VIROV (vizualnih in pisnih)

➔ **Usmerjanje dijakov v iskanje slikovnega gradiva za opazovanje in raziskovanje umetnin ter za analizo ter grafični prikaz formalne zgradbe umetnine.** Cilj tega iskanja je *ogled in raziskovanje umetnin, spoznavanje spomenikov svetovne in slovenske likovne umetnosti*⁵, ki se jim s povečavami lahko zelo približamo. Spoznavamo tehnološko plat, pa tudi s pomočjo grafičnega interveniranja na umetnino lahko prikažemo formalno zgradbo umetnine. Dijaki ob tem upoštevajo kriterije kvalitete/ verodostojnosti, ki jih oblikujejo ob odgovorih na vprašanja: Kdo je avtor ali skrbnik spletne strani? Kdo je avtor slik, kdo je avtor banke slik in ali so urejene avtorske pravice in je uporaba dovoljena? Kdo je avtor objave gradiv? Ali so interpretacije podprte z dejstvi?... Vsekakor pa je nujno, glede na slike in vizualna gradiva kot osnovne gradnike poučevanja umetnostne zgodovine, z dijaki spregovoriti o **avtorskih pravicah**, vezanih na umetniška dela (prvenstveno slike in film). Res je v namene pouka običajno dovoljeno prosto

⁵ Prav tam, str. 32.

uporabljati vizualno gradivo, a je dijake potrebno podučiti, kako je s pravico reproduciranja slik umetnika ali slik iz banke slik (nujna je natančnejša navedbe uporabe...), ob razjasnitvi termina *Creative commons*, pa jih podučimo, da tako opremljene slike zahtevajo običajno le navedbo spletnega mesta, kjer je slika objavljena (natančneje - <http://publications.europa.eu/code/sl/sl-251100.htm>). Dijaki lahko poiskano umetnino grafično obdelajo, da nazorno prikažejo formalno zgradbo umetnine - temeljna formalna analiza (obdelava slike v slikarju, v PP, tudi v wordu).

A: Iskanje temeljnega slikovnega gradiva – začnemo z najbolj preprostim iskanjem zelene slike/vizualnega dokumenta umetnine (<https://www.google.si/> - images/slike), ki je na spletu takoj dostopen, a dijake opozarjamo na:

1. skrbnika spletne strani- predvsem javno dostopne izobraževalne spletne strani
 2. nujnost dobre resolucije slik (vsaj 600 X 800 dpi) za ogled umetnine.
 3. Usmerimo jih na številne spletna strani za natančnejše ogled umetnin z izjemno ločljivostjo, *ti. bližnji pogled*, kjer se je mogoče tako rekoč od blizu srečati s tehnologijo nastanka slike, nanosi barv, slikarsko potezo ali odtisom rok...
- **Closer to:** ena od spletnih strani za izjemno povečavo umetnine, razbiranje struktur, tehnik ... <http://closertovaneyck.kikirpa.be/>
 - **Google Art Project:** <http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project...>
 -

B: Iskanje specifičnih slik, javno redkeje dostopnih ali **celovitih opusov** posameznega umetnika. V pomoč so cele SLIKARSKE GALERIJE. Dijake usmerimo na kvalitetne spletne strani:



Web Gallery of ART /zahodnoevropska umetnost- <http://www.wga.hu/index1.html>;



Antična umetnost - <http://www.theoi.com/Gallery/S1.1.html>;

Enciklopedijski pristopi - <http://www.all-art.org/>; ;

Slovenski prostor - Digitalna enciklopedija DEDI, *Enciklopedija naravne in kulturne dediščine Slovenije*, posebej za nepremično kulturno dediščino Slovenije – za arhitekturno in stavbarsko zgodovino - <http://www.dedi.si/>; še posebej za pregled arhitekturnih del <http://www.arhitekturni-vodnik.org/>.

Spletne strani pomembnih svetovnih muzejev imajo veliko število umetnin digitaliziranih v svojih elektronskih muzejskih zbirkah. Npr. dve zelo kvalitetni tuji digitalizirani muzejski zbirki - British Museum: <http://www.britishmuseum.org>; Tate Gallery: <http://www.tate.org.uk>; in še

najkvalitetnejši **slovenski galerijski zbirki umetnin** - Narodna galerija <http://www.ng-slo.si/> in Moderna galerija <http://www.mg-lj.si/>.

C: Celoviti modelni prikazi celostnih umetnin – vizualizacije večjih celot/ prostorov: kapel, cerkva, trgov... Dijak se virtualno sprehaja in jih natančneje razišče. Tako npr: modeli slikarskih celot, kot je Sikstinska kapele v Vatikanu - http://www.vatican.va/various/cappelle/index_sistina_en.htm ; ali npr. model Cappelle dell Arena v Padovi <http://www.cultorweb.com/Giotto/Gc3.html> ali arhitekturnih celot – St. Chapelle v Parizu ali pa krajših filmov, namenjenih doživljanju prostora (na **vimeo**, **youtube**).

➔ **Usmerjanje dijakov/dijakinj v preiskovanje, raziskovanje podatkovnih baz, tekstovnih virov, spletnih strani in socialnih omrežij, portalov, umetnostnih arhivov...** Cilj tega raziskovanja/preiskovanja naj bo pridobivanje in gradnja znanja o umetnini, *raziskovanje konteksta in okoliščin za razumevanje in analizo ter interpretacijo umetnine.*⁶ Podatke dijaki shranjujejo v **google drivu**. Cilj raziskovanja je za dijaka/dijakinjo lahko sicer raznolik: ali zgolj kot vizualna informacija, kot motivacija za učenje, kot informacijski vir ali kot učni tekst...

D: **Iskanje (krajših) izobraževalnih filmov o umetnikih ali umetniških smereh, fenomenih**

zadetki na **You Tube**, **Vimeo**: od intervjujev z umetniki do celostnih prikazov umetnin ... Za umetnost pa strokovno prav posebej kvalitetna in citirana spletna izobraževalna stran **Khan Accademy**: www.khanacademy.org. Posebej za umetnostno zgodovino in umetnike <http://www.khanacademy.org/humanities/art-history> in posebej za obdobja <http://smarthistory.khanacademy.org/surrealism-manray.html>;

Od slovenskih portalov z umetniškimi viri bogat **MMC portal RTV SLO – KULTURA** ; z izredno veliko arhivsko ponudbo izobraževalnih kulturnih oddaj, člankov, videov, uporabnih kot učna gradiva. Še posebej: *Dokumentarni filmi in oddaje – kulturno-umetniški program* <http://ava.rtv slo.si/predvajaj/presernov-spomenik-v-ljubljani/ava2.27960031/00:00:40/0:0:0/> ali *Zgodbe največjih umetnin* <http://www.rtv slo.si/kultura/zgodbe/zgodbe-najvecjih-umetnin/290/arhiv>. Portal **Ljudmila - Umetnost**: izobraževalni program laboratorija za znanost in umetnost Ljudmila - <http://wiki.ljudmila.org/Umetnost>; ali Portal **DIVA**: Arhiv za raziskovanje svetovne in slovenske video umetnosti <http://www.diva-portal.org/smash/search.jsf?dswid=-6682>;

E: portali, namenjeni orientaciji po kulturnem, umetniškem prostoru in spremljanju sprotnega kulturnega dogajanja. Cilj kontinuiranega spremljanja enega od portalov je *razvijanje interesa za likovno umetnost, prepoznavanje povezav med likovno in ostalimi povezavami, razvijanje interesa za sodobno likovno dogajanje in razumevanja vloge likovne umetnosti v družbenem dogajanju. Dijaka/dijakinjo tako motiviramo za samostojno obiskovanje muzejev, galerij, razstav...*⁷

⁶ Prav tam, str.32.

⁷ Prav tam, str. 32.

Culture.si: http://www.culture.si/en/Culture_of_Slovenia; bogato opremljen s članki, podatki, za raziskovanje vizualne umetnosti od slikarstva, kiparstva, arhitekture, dizajna...

Kulturnik – <http://kulturnik.si/#kaj>; spletni portal, namenjen lažji in kvalitetnejši orientaciji po slovenskem kulturnem in umetniškem prostoru.

UPORABA SPLETNIH APLIKACIJ OB TERENSKEM DELU

F: Uporaba že pripravljenih interaktivnih gradiv na spletnih straneh muzejev. Gradiva so zastavljena interaktivno, v prvi vrsti jih uporabljamo za postopno konstruiranje dijakovega znanja. Uporabna so kot predpriprava na obisk muzeja/galerije, kot dejavnost po ali ob obisku. Skorajda vse uradne spletne strani muzejev in galerij imajo pripravljena didaktična gradiva, vendar je pred uporabo priporočljivo raziskati njegovo uporabnost in oceniti primernost za doseganje zastavljenih ciljev. Kot primera muzejev z dobrimi didaktičnimi gradivi v angleščini naj služita *British Museum*

<http://www.britishmuseum.org/learning.aspx> in tudi *Tate Modern* - <http://www.tate.org.uk/learn>.

G: Aplikacije, uporabne za delo na terenu – za obisk muzejev, raziskovanje mesta, arhitekturnih spomenikov. Gre za mobilno učenje, primerno večinoma na ekskurzijah ali ob terenskem delu. S pomočjo mobilnih aplikacij, ki jih dijaki naložijo na pametni telefon, raziščejo muzej (po navodilih izberejo pot ogleda in želene umetnine in ob obisku rešujejo naloge na delovnem listu v Googlovem dokumentu v **Google Drivu** ali v **Dropboxu**). Primeri dobrih aplikacij za tuje muzeje Metropolitan Museum v New Yorku <http://www.metmuseum.org/visit/met-app>; ali kar bližnji Kunsthistorisches Museum <http://www.khm.at/entdecken/media/app/>. Ponovno je potrebno opozoriti na nujnost vnaprejšnje raziskave aplikacije in njene ustreznosti glede na zastavljene cilje. Slovenski primer raziskave mesta s poudarkom na zgodovini je mobilna spletna aplikacija *Zgodovina Ljubljane*. Sprehod skozi e-zgodovino Ljubljane je prikazan na primeru zgodovine Kongresnega trga. Predstavitveni film z navodili je dosegljiv na - http://www.sio.si/no_cache/sio/novice/izobrazevanje_pedagogskih_delavcev/novica/article/2035/ Med terenskim delom ob uporabi aplikacije lahko dijaki rešujejo delovne liste v Googlovih dokumentih ter iščejo zahtevane informacije na spletnih straneh. Rezultate projektne dela v šoli dijaki kasneje predstavijo na različne načine z uporabo IKT (posnamejo filmsko reportažo z mobilnimi napravami, lahko naredijo fotoreportažo ali postavijo le fotogalerijo, rešijo delovne liste, izdelajo i-plakate, PowerPoint ali Prezi predstavitve idr.)

Mobilne naprave naj služijo kot pomoč za lažjo izvedbo različnih manjših in večjih/kompleksnejših aktivnosti za učence v okviru rednega pouka in ne le za izvajanje različnih projektov pri izvenšolskih dejavnostih oz. dodatno načrtovanih dejavnostih.

SPROTNO SPREMLJANJE IN PREVERJANJE ZNANJA, OCENJEVANJE ZNANJA

S pomočjo mobilnih naprav lahko učitelj sprotno **spremlja in preverja znanje učencev** z aplikacijami **Socrative** ali v spletni učilnici z orodjem **WallWisher** ali bolj poglobljeno s spletnimi kvizi.

Naloge za sintezo znanja – e-miselne vzorce, lahko dijak izdelava z orodji **Xmind** ali **Mindseter**.

Za umetnostno zgodovino so dobrodošli programi za izdelavo e-časovnega traku – z orodji **TimeToast**, e-plakat z orodji **Glogster** ipd. Tako miselne vzorce kot časovne trakove lahko učitelj po vnaprej pripravljenih kriterijih oceni.

Usmerjanje učenca v **aktivno produkcijo gradiv**- Dijaki skupaj, v paru ali samostojno v **google drivu** po natančnejših navodilih sestavljajo strokovna gradiva, povzetke gradiv, strokovne slovarje, spletne galerije in vizualno dokumentacijo.. Prit teh dejavnostih lahko zasledujemo raznovrstne cilje, od povzemanja in sinteze znanja, pa do spodbujanje razvoja kritičnega mišljenja, analize in vrednotenja argumentov.

S pomočjo mobilnih naprav lahko poteka tudi sprotno spremljanje in preverjanje znanja z **eListovnikom** v spletnem učnem okolju **Mahara**.

B.2. Seznam oz. dostop do obstoječih e-gradiv in e-storitev za predmet umetnostna zgodovina

Primeri E- gradiv za umetnostno zgodovino :

V slovenskem prostoru, tako šolskem kot muzejskem, e-gradiv za umetnostno zgodovino ni prav veliko razvitih. Primeri obetavnih praks učiteljic UZG, kot tudi uporabna tuja gradiva ali kvizi so dostopni v **SU za umetnostno zgodovino za GIM** - <https://skupnost.sio.si/course/view.php?id=132>.

Nekaj e-gradiv je dostopnih na spletnih straneh **portala SIO v spletni učilnici umetniških gimnazij** - <https://skupnost.sio.si/course/view.php?id=8669>; ali pa je prosto dostopnih **Pintar, T. (2012). Opis izvedbe učnih ur z uporabo e-gradiva pri predmetu likovna umetnost**: Atenska Akropola (urbanizem, arhitektura, kiparstvo) http://www.gimnazija-poljane.com/P/PDF/LikovnaUmetnost_opisIzvedbe.pdf. Kot inspiracija za prenos na področje umetnostne zgodovine lahko služijo tudi gradiva z drugih predmetnih področij. Za primer s področja zgodovine natančnejši opis mobilnega učenja Brodnik, V. (2015). *Mobilno učenje in zgodovinsko terensko delo*, v zborniku Kaj nam prinaša eŠolska torba. Zbornik zaključne konference projekta eŠolska torba 2015, dostopen na povezavi: <http://www.zrss.si/digitalnknjiznica/kaj-nam-prinasa-esolska-torba/#170>. Pa tudi spletne strani številnih spletnih projektov, povezanih z uporabo ali izdelavo e –gradiv, so lahko navdihujoče.

Spletna stran projekta EUfolio z gradivi učiteljev v projektu na povezavi: <http://eufolio.si/>;

Spletna stran projekta Inovativna pedagogika 1:1 v luči kompetenc 21. stoletja z gradivi na povezavi: <http://inovativna-sola.si/>;









Spletna stran mednarodnega projekta Ustvarjalni razred (Creative Classrooms Lab) z gradivi za pouk na povezavi: <http://www.zrss.si/ustvarilani-razred/?Ink=scenariji>;

I-učbenik za likovno umetnost v 1. letniku gimnazije, modul umetnostna zgodovina in modul likovno snovanje, je dostopen na <https://eucbeniki.sio.si/test/lum1/index.html> (julij 2015, zaključna verzija i-učbenika)

E-storitve:

Prosto dostopne e-storitve, ki so uporabne tudi pri pouku umetnostne zgodovine:

| | | |
|--------------------|--|--|
| Arnesove storitve | <p>http://blog.arnes.si/;</p> <ul style="list-style-type: none"> • spletne strani, • spletne predstavitve projektov, • spletne dnevnik oz. blog. <p>Kliker: http://lgm.fri.uni-lj.si/kliker/; Listovnik: http://listovnik.sio.si/ Vox: http://www.arnes.si/ Arnes MAPA: http://mapa.arnes.si Arnes video: https://video.arnes.si/portal/overview.zul</p> |  |
| Socrative | <p>Spletna storitev za pripravo kvizov http://www.socrative.com/</p> |  |
| Padlet Lino | <p>Oglasna deska, ki omogoča izražanje mnenj, komentiranje. Z zapisi na "lističe" učenci komentirajo, oddajajo mnenja, ideje...</p> <p>http://padlet.com/</p> <p>http://en.linoit.com/</p> |   |
| Tricider | <p>Omogoča aktiviranje udeležencev z zbiranjem idej, mnenj, argumentov, viharjenje...</p> <p>http://www.tricider.com/</p> |  |
| Rubistar | <p>Spletna storitev za pripravo kriterijev in opisnikov. http://rubistar.4teachers.org/index.php</p> |  |

| | | |
|------------------|---|--|
| Popplet Xmind | Aplikacije za izdelavo miselnih vzorcev http://popplet.com/; http://www.xmind.net/ |   |
| Blendspace | Spletno učno okolje v katerem učitelj enostavno pripravi učno pot za učence, vstavlja različna e-gradiva, naloge, komentar, spremlja njihov napredek (omogoča individualizacijo, personalizacijo) |  |
| Google drive | Kreiranje skupnih dokumentov v oblaku https://drive.google.com/drive/ |  |
| Moodle | Spletna učilnica http://www.moodle.si/moodle/ |  |
| TimeToast | Orodje za izdelavo časovnih trakov https://www.timetoast.com/ |  |
| Glogster | Orodje za izdelavo interaktivnih e-plakatov in tudi časovnih trakov. http://edu.glogster.com/?ref=com |  |
| Prezi | Orodje za izdelovanje interaktivnih predstavitev http://prezi.com/ |  |