

Stručni rad

SUVREMENI PRISTUPI KOD PREDAVANJA NASTAVNIH SADRŽAJA UNUTAR PODRUČJA LIKOVNE UMJETNOSTI

Igor Vitrih, prof. likovne umjetnosti i pthv

OŠ Neznanih talcev Dravograd, Slovenija

Sažetak

U ovom prilogu prikazani su suvremeni pristupi nastavi unutar predmeta likovna umjetnost i izbornih predmeta unutar likovne umjetnosti u osnovnoškolskom obrazovanju. Prikazani su primjeri na temelju višegodišnjih praktičnih iskustava, rada s osnovnoškolskom djecom. Radi se prije svega o primjerima drugačijeg pristupa, suvremenijeg, koji podrazumijeva rad na računalu, u današnje vrijeme gotovo nepogrješiv.

Ključne riječi: oblikovanje, stvaranje, drugačije, tehnologija, aplikacije, programi.

1. Uvod

U različitim razdobljima razvoja likovne umjetnosti, te usporedno s njim i samog obrazovnog procesa unutar dotičnih područja, bilo je uvijek moguće saznavati samo sadržajnu navezanost u smislu aktualnog događanja na području slikarstva, kiparstva, umjetničke grafike itd. te prijenosa takvih aktualnih sadržaja u obrazovni proces mladih na svim stupnjevima obrazovnog sustava. Uvijek se pokušavalo iskustva, odnosno neko aktualno događanje na području likovne umjetnosti približiti mladima, kako bi imali dodir s realnošću te bi mogli razumijeti razvoj današnjeg likovnog stvaralaštva i na globalnoj razini. Kao što moraju učitelji, koji poučavaju buduće automehaničare, znati približiti problematiku servisiranja suvremenih automobila, koje će jednom morati servisirati upravo ti đaci, tako moramo znati i mi, učitelji likovne umjetnosti, likovne sadržaje na suvremen način približiti mlađim naraštajima djece u našem školskom sustavu. Ne radi se samo o ograničavanju na potencijal, odnosno na nadarene koji se mogu opredijeliti za dotično zvanje, nego i na sve ostale, doprinoseći na taj način boljoj općoj razgledanosti i vizualnoj pismenosti.

2. Suvremeni pristupi

Taj utjecaj novih pristupa na području likovnog stvaralaštva na razini studija (studija likovne umjetnosti, kako na pedagoškom tako i na nepedagoškom smjeru) već je u znatnoj mjeri uključen. Gube se sadržaji klasičnog tradicionalnog pristupa crtanju, slikanju itd., a s druge strane razvija se novi pristup, kao što je npr. konceptualna umjetnost. Ne smijemo zanemariti klasičan pristup, koji se razvijao tijekom stoljeća te je osnova za bolje razumijevanje likovne problematike, a ujedno i osnova za nekakav razvoj fine motorike, ali ne možemo ni zaobići aktualna područja i nove smjernice unutar likovne umjetnosti. Konceptualna umjetnost, digitalna umjetnost, grafičko i industrijsko oblikovanje, moda i fotografija, samo su neka suvremena područja koja se nadovezuju na likovne sadržaje koji su danas prisutni i koje valja približiti ne samo studentima likovnih smjerova, već i srednjoškolcima u svim obrazovnim programima, te naravno i učenicima u osnovnoj školi, gdje sve to tek započinje.

Kao učitelj na osnovnoj školi znam da je to itekako značajno, znam također da se u tom pogledu počelo nešto mijenjati na bolje, ali još uvijek postoji određena rezerviranost. Dr. Tomaž Zupančič, profesor na Pedagoškom fakultetu u Mariboru svojim je priručnikom za suvremene pedagoške prakse u osnovnoj školi (Zupančič, 2006), lijepo približio problematiku konceptualne umjetnosti u smislu kako približiti djetetu takve sadržaje i kako ga uključiti u sam praktičan rad, u same likovne zadatke. A što je s ostalim sadržajima, npr. s oblikovanjem, fotografiranjem itd., kako te sadržaje približiti djetetu, kako ga motivirati, kako u njemu razviti kritičko mišljenje prema sadržajima te vrste te ga u osnovi učiniti vizualno pismenim.

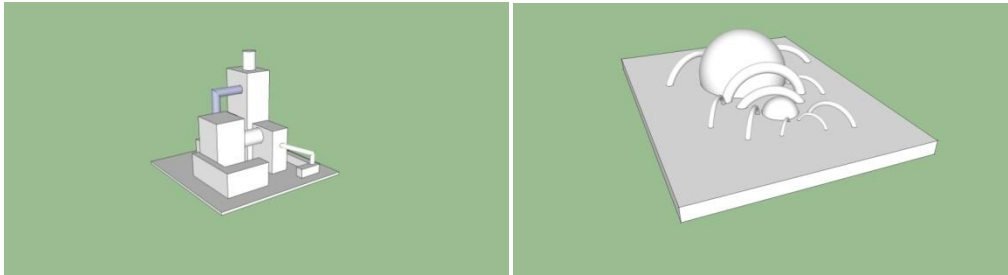
Odgovarajuće didaktičko-pedagoške literature zasad nema na području ovakvog obrazovanja. Ali su već izrađeni razni likovni zadaci u smislu prvih pokušaja kako bi se ti sadržaji mogli približiti mlađoj i starijoj djeci. Neki pedagozi već su isprobali neke pokušaje. I jedino će razmjena tih pokušaja dovesti do spoznaje da su i takvi sadržaji korisni i nužno potrebni za uključivanje u proces učenja samog odgojno-obrazovnog rada, dakako pored već zadanih klasičnih sadržaja.

U nastavku želim podastrijeti svoje spoznaje i dostignuća na području suvremenih pristupa razumijevanju likovne problematike na području kiparstva, fotografije, grafičkog oblikovanja itd. Radi se o prepoznavanju novih metoda razumijevanja klasičnih likovnih problema pomoću suvremenih pristupa, pomoću suvremenih oruđa, kao što su vizualni mediji i tome slično.

Sljedeći primjeri pedagoške prakse ostvareni su na predmetnom stupnju učenika starih od 10 do 15 godina, i to u OŠ Neznanih talcev u Dravogradu, gdje već nekoliko godina predajem nastavu kao učitelj likovne umjetnosti.

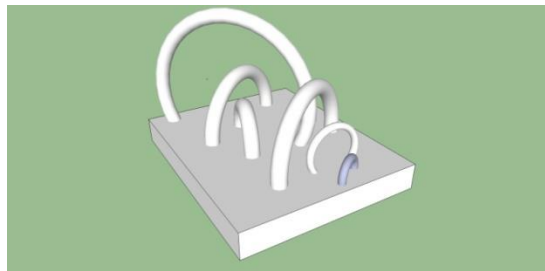
3. Praktičan rad

Na primjerima koji sljede jasno je prikazana izrada 3D digitalnog ispisa neke kiparske tvorbe. Radi se o nadgradnji već poznate klasične skice s olovkom, kakvu mora načiniti kipar prije nego započinje s izradom kipa. Ta međufaza stvorena pomoću digitalnog 3D ispisa činjenično doprinosi boljem prikazu neke 3D forme (Slika 1, 2, 3).



Slika1

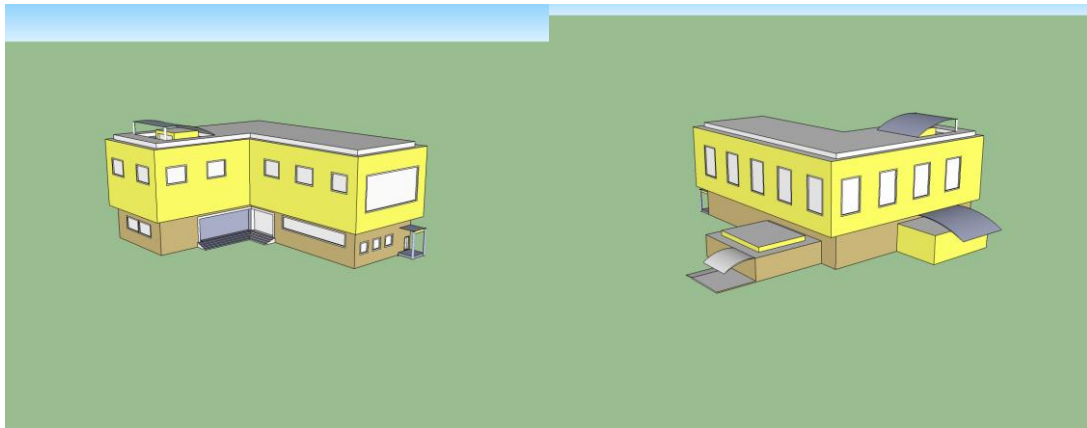
Slika2



slika 3

Slika1, 2 i 3: Primjeri prikaza 3d digitalnog ispisa za područje kiparstva

Učenici mogu ne samo na području kiparstva, već i na području arhitekture, unutar obrazovnog procesa, prikazati oblik neke arhitekture pomoću skice ili pomoću konačnog digitalnog 3D ispisa (Slika 4, 5).

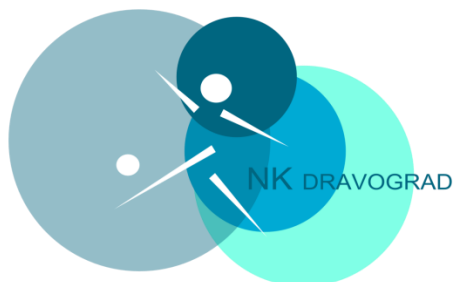


Slika4

Slika5

Slika4 i 5: Primjeri prikaza 3d digitalnog ispisa za područje arhitekture

U nastavku slijede primjeri stvoreni na području grafičkog oblikovanja kao novog suvremenog likovnog područja. Unutar tog područja možemo saznati logotip (slika 6) ili pak fotomontažu (slika 7).



Slika6

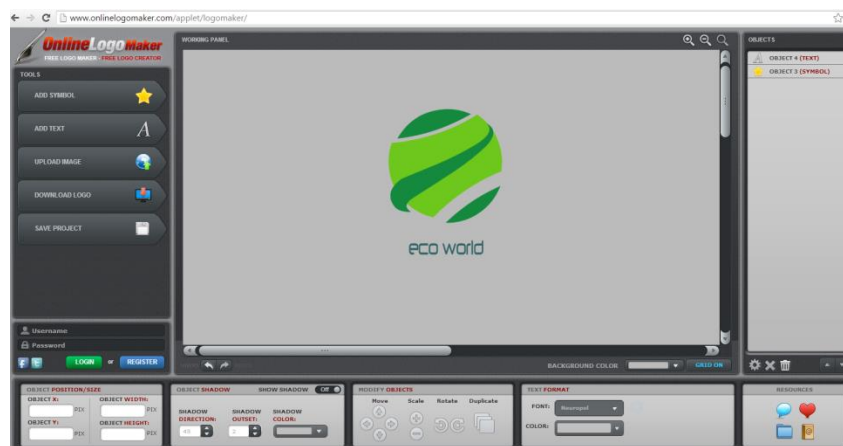


Slika7

Slika 6 i 7: Primjeri prikaza računalne grafike

Sve naprijed navedene primjere možemo uključiti u spoznavanja različitih nastavnih sadržaja samog područja likovne umjetnosti. Tijekom samog procesa rada možemo se nadovezivati na problematiku teorije o bojama, problematiku kompozicije, iluzije itd. Svi primjeri bili su načinjeni pomoću besplatnih programa, i to (Slike od 1 do 5) pomoću programa Google Sketchup, (Slika6) pomoću programa Inkscape, te (Slika7) pomoću programa Gimp.

Dotičnu problematiku možemo produbljivati i pomoću online programa, gdje možemo na vrlo jednostavan način doći do zanimljivih rezultata. Sljedeći primjer online programa (<https://www.onlinelogomaker.com>) prikazuje izradu jednostavnog logotipa, kojeg možemo izabrati iz unaprijed zadanih oblika, dodamo tekst i oblikujemo ga u konačnici (Slika 7 i 8). Radi se o istom primjeru izrade kakav prikazuje Slika 6, samo što su koraci u ovom primjeru jednostavniji.



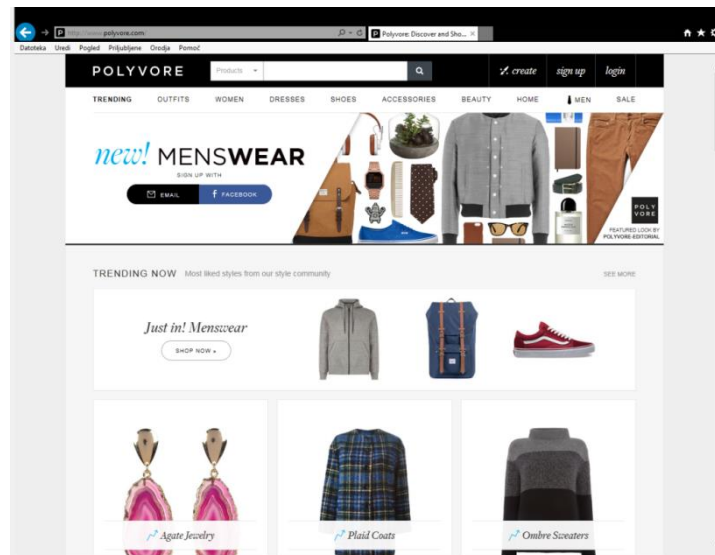
Slika7



Slika8

Slika 7 i 8: Primjeri oblikovanja logotipa

U svijetu mode vrlo je značajno da shvatimo harmoniju boja, samu kompoziciju itd., a upravo to može učenik izraditi na vrlo jednostavan način pomoću online programa. Uzmemo različite komade odjeće te ih kombiniramo i glede boje i glede stila u neku organiziranu cjelinu – kompoziciju (Slika 9 i 10).



Slika9

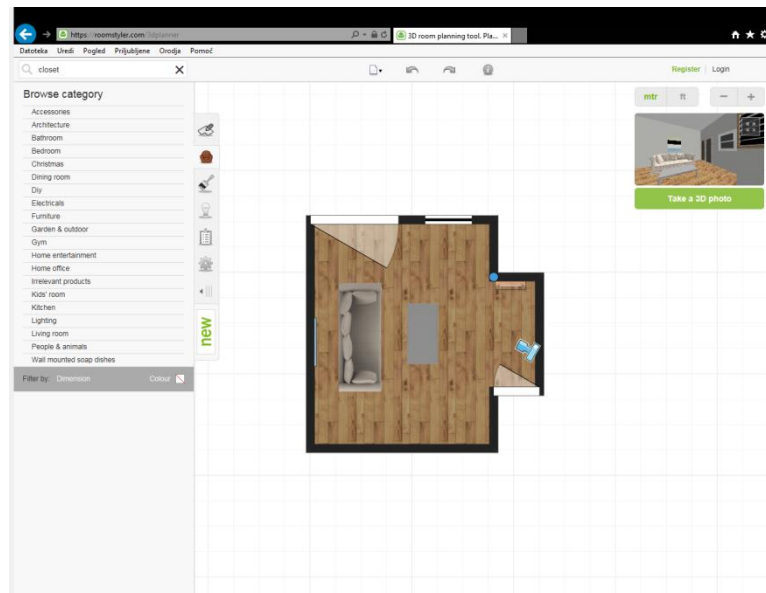


Slika10

Slika 9 i 10: Primjeri programa za modno oblikovanje

Pored naprijed navedenih vrsta oblikovanja (kako grafičkog, tako i modnog) moguće je djeci približiti pomoću online programa i oblikovanje unutarnjih prostora. To smo doduše mogli načiniti i s naprijed navedenim programom Google Sketch up (Slika 4 i

5), međutim slične rezultate možemo pomoću online programa (www.roomstyler.com) postići na brži i jednostavniji način (Slika 11 i 12).



Slika11



Slika 12

Slika 11 i 12: Primjeri ispisa unutarnjeg oblikovanja prostora

4. Zaključak

Živimo u suvremenom svijetu, svijetu globalizacije i digitalizacije. Djeca su sve više izložena načinu vizualnog komuniciranja suvremenog svijeta. Međutim, ono što je suvremeno, ne mora nužno uvijek biti dobro i korisno, stoga valja stvari promatrati kritički. Iz tog virtualnog, odnosno digitalnog svijeta, možemo definitivno izvući pozitivne stvari u smislu nekakve motivacije. To uočavam u približavanju nekih klasičnih sadržaja djeci na prihvatljiviji, suvremeniji način, od načina na koji su im u prošlosti bili posredovani pomoću klasičnih metoda. A upravo to omogućavaju nam naprijed prikazani računalni programi, odnosno razne digitalne aplikacije. Pomoću njih možemo realizirati postavljene ciljeve unutar odgojno-obrazovnog procesa, kod samog predmeta likovne umjetnosti.

5. Literatura

- [1.] Zupančič, T. (2006). Metoda likovno pedagoškog koncepta: priručnik za učitelje. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- [2.] Službena stranica aplikacije SketchUp, <https://www.sketchup.com/>, posjećeno 25.10.2020.
- [3.] Službena stranica aplikacije Gimp, <https://www.gimp.org/>, posjećeno 25.10.2020.
- [4.] Službena stranica aplikacije Inkscape, <https://inkscape.org/en/>, posjećeno 4.11.2020.
- [5.] Službena stranica aplikacije Pixlr, <https://pixlr.com/editor/>, posjećeno 4.11.2020.
- [6.] Službena stranica aplikacije LM, <https://www.onlinelogomaker.com>, posjećeno 4.11.2020.
- [7.] Službena stranica aplikacije Roomstyler, <https://roomstyler.com/>, posjećeno 4.11.2020.