

Upotreba mobilnih aplikacija i društvenih mreža u obradi tema na nastavi likovne kulture

Rogalo, Renata

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:041624>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-22**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA VIZUALNU I MEDIJSKU UMJETNOST
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ LIKOVNE KULTURE

RENATA ROGALO

**UPOTREBA MOBILNIH APLIKACIJA I DRUŠTVENIH
MREŽA U OBRADI TEMA NA NASTAVI LIKOVNE
KULTURE**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

Izv. prof. art Zlatko Kozina

Osijek, 2024

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Renata Rogalo potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom „Upotreba mobilnih aplikacija i društvenih mreža u obradi tema na nastavi likovne kulture“ te mentorstvom izv. Prof. art Zlatka Kozine rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, 25.9.2024.

Potpis



Sadržaj

1. UVOD.....	1
2. SUVREMENO POUČAVANJE.....	2
3. MOBILNE APLIKACIJE I DRUŠTVENE MREŽE U NASTAVI LIKOVNE KULTURE.....	4
3.1. Mobilne aplikacije.....	4
3.2. Društvene mreže.....	4
4. PREDNOSTI I NEDOSTACI MOBILNIH APLIKACIJA I DRUŠTVENIH MREŽA U OBRADI TEMA NA NASTAVI LIKOVNE KULTURE.....	6
5. INFORMATIČKA PISMENOST NASTAVNIKA.....	8
6. DIGITALIZACIJA LIKOVNE UMJETNOSTI.....	10
7. FILOZOFIJA OBRAZOVANJA BEZ TEHNOLOGIJE.....	12
8. KONFRONTIRANJE HOLISTIČKOG PRISTUPA SA RAZVOJEM TEHNOLOGIJE.....	15
9. ZAKLJUČAK.....	17
10. LITERATURA.....	19

SAŽETAK

Ovaj završni rad temelji se na upotrebi tehnologije na nastavi likovne kulture, odnosno implementaciji mobilnih aplikacija i društvenih mreža u procesu obrazovanja. Suvremena nastava potiče uporabu tehnologije, a samim time i prihvaćanje iste. Učenici primjenom tehnologije kroz obrade tema likovne kulture uče osnove informatičke pismenosti. Mobilne aplikacije i društvene mreže korištene pravilno mogu poslužiti kao dodatan izvor informacija, učenici mogu pristupiti određenoj temi individualno i dodatno se zainteresirati za isto. Nastavnici mogu lakše pripremiti sadržaje ili nastavnu temu te približiti ih učenicima potrebama. Prihvaćanjem tehnologije na nastavi likovne kulture omogućavamo učenicima lakše razumijevanje teme, ali i utvrđivanje gradiva kroz razne platforme koje pružaju učenicima istovremeno igru i učenje. Međutim, cilj ovog rada je prikazati suprostavljanje tradicionalnog i holističkog načina poučavanja, stoga se u radu proučavaju oba pristupa što za cilj u konačnici ima što bolji i kvalitetniji obrazovni proces.

Ključne riječi: tehnologija, obrazovanje, poučavanje, digitalizacija, likovno, holistički, suvremeno

ABSTRACT

The final theseis is based on the use of technology in the teaching of art, that is, the implementation of mobile applications and social networks in the educational process. Modern teaching encourages the use of technology , and therefore its acceptance. Students learn the basics of computer literacy through the application of technology through the processing of art topics. Mobile applications and social networks, used properly, can serve as an an additional source of information, students can approach a certain topic individually and take an additional interest in it. Teachers can more easily prepare contents or teaching topics and bring them closer to students needs. By accepting technology in art classes, we enable students to understand the topic more easily, but also determine the material through various platforms that provide students with play and learning at the same time. However, the goal of this paper is to show the contrast between traditional and holistic teaching methods, therefore both approaches are studied in the paper, which ultimately aims at a better and higher quality educational process.

Keywords: technology education, teaching, digitalization, art, holistic, contemporary

1. UVOD

Dominacija današnjice uvelike je tehnologija koja polako iz korijena mijenja tijekom samog odgojno-obrazovnog procesa. Suvremeno doba sa sobom donosi velike promjene u održavanju nastave, a želimo li biti u korak s današnjicom, osigurati bolje i zanimljivije učenje djeci moramo biti spremni nositi se sa izazovima današnjice. Unatoč blagom izazovu u poučavanju, djeca uvelike gledaju na tehnologiju kao „bijeg“ od tradicionalnog učenja. Djetetova uporaba tehnologije od rane dobi govori nam koliko su naučeni na vizualne informacije, pa je bitno nastavu današnjice prilagoditi učenicima. Odmičemo se od tradicionalnog poučavanja u kojem je učenik pasivni slušatelj i ulazimo u problemsko učenje, samostalni rad učenika i istraživanja. Kako je tehnologija promijenila tijekom življenja pojedinca i društva tako je promijenila i tijekom samog vođenja nastave. Okretanje učeniku i stavljanje učenika u prvi plan cilj je koji donosi rezultate kvalitetnijeg obrazovanja, a tehnologija, između ostalog društvene mreže i mobilne aplikacije pospješuju konačni rezultat donoseći u nastavu nove načine obrađivanja tema na učenicima zanimljiviji način.

2. SUVREMENO POUČAVANJE

Skender (2020) smatra kako su suvremene promjene upravo te koje mijenjaju proces poučavanja. Razlog takvog mišljenja je napredak tehnologije i integracija iste u odgojno obrazovne ustanove. „Korištenje suvremenih metoda poučavanja nužno se naslanja na napredak i na stalnu inovaciju kao i korištenje spoznaja koje proizlaze iz iste“ (Pejić Papak, Gubišić Krmpotić, 2016:154.). Tehnologija je postala glavno sredstvo za život pojedinca pa se tako polako uvukla i u odgojne procese obrazovanja. Stoga se moramo složiti sa Pallasmom koji u svojoj knjizi „Oči kože“ iznosi da nam je današnja tehnologija razdvojila osjetila. Pallasmaa smatra da su ostala osjetila stavljena u drugi plan, a oko i njegova važnost ističe se vizualnim informacijama koje nas okružuju (Pallasmaa, 2005.)

Tradicionalnu nastavu karakterizira pasivno učenje koje se ogleda kroz pasivno slušanje predavanja, mehaničko prepisivanje definicija i pravila, odgovaranje na postavljena pitanja u vezi s temom, čitanje nekog teksta, davanje gotovih informacija, usmeno izlaganje nastavnika i onda kada bi nastavnik mogao pretpostaviti da u razredu ima učenika koji to znaju. Ona se odvija u obliku predavačke, frontalne nastave (Matijević, 2011.). Možemo reći da je takva nastava okrenuta nastavniku.

Naglasak suvremene nastave je svakako poučavanje koje potiče učenje, međutim, „nije svaka nastava koja se odvija u sadašnjem trenutku suvremena, njena suvremenost ovisi o pristupima učenju i poučavanju koji moraju biti potaknuti suvremenim spoznajama o odgoju i obrazovanju, epistemološkim razvojem discipline i potrebama učenika u sadašnjem trenutku“. (Skender, 2020:5)

U nastavi likovne kulture važnu ulogu ima praktični rad u kojem učenici samostalno istražuju i izražavaju se, a takve metode razvijaju kreativnost i maštu. Učenik više nije podređen učitelju, potiče ga se na samostalno učenje, diskusiju, a nastavnik je taj koji treba zainteresirati učenike temom, idejama. Nastavnik ulazi u ulogu gdje u samom središtu više nije pripovijedanje i nabranje činjenica već individualni pristup svakom učeniku, zanimljive informacije koje su povezane s temom, a upotreba tehnologije olakšava sav taj proces stvaranja određene teme zanimljivom iz gledišta učenika.

Tehnologija u nastavi nije toliko velika novina, učitelji i nastavnici već duži period koriste se tehnologijom u svojim predavanjima. Power Point prezentacije jedne su od glavnih metoda za održavanje nastave, no dolazimo do činjenice da je i to već učenicima postalo monotono. Ne postoji dijete koje nema vlastiti mobitel, oni su tijekom dana u toliko mjeri izloženi vizualnim

informacijama, novim sadržajima, novim aplikacijama da im PP prezentacija više ne drži pažnju, a poučavanje tada nema smisla. Učenikova zanimacija započinje skretanjem pažnje. Na primjer, ubacivanje QR koda u PP prezentaciju preko kojih će učenici sa svojim mobitelima učitati određeni primjer teme koju obrađuju. Nadalje, tijekom poučavanja ili na kraju utvrditi gradivo mini kvizovima gdje će svaki učenik individualno ili u paru sudjelovati u kvizu; postoji bezbroj aplikacija ovakve vrste. Istraživanje tijekom sata također skreće pažnju sa učitelja te se u prva plan stavlja učenikova snalažljivost i samostalnost. Takav rad potiče međusobnu komunikaciju o temi. Stoga je veoma bitno dopustiti i uputiti učenika u korištenje mobilnih uređaja na nastavi u svrhu učenja. Iako tada započinje izazov zadržavanja pažnje, jer mobitel u njihovim rukama prepun je drugih informacija i obavijesti koji im oduzimaju pažnju.

S tehnologijom na nastavi učenik učenje može povezivati kao nešto zanimljivo, igru kroz koju uči. Skreće se pažnja sa nekadašnjeg ujednačenog i monotonog predavanja i dopušta učenicima da oni odabiru tijek i način obrađivanja određene teme, što u konačnici rezultira učenikovim zanimanjem za gradivo.

3. MOBILNE APLIKACIJE I DRUŠTVENE MREŽE U NASTAVI LIKOVNE KULTURE

3.1. Mobilne aplikacije

Mobilne aplikacije karakteriziramo kao softver koji služi za upotrebu pomoću mobilnih uređaja. Osim što su jedan od najvažnijih kanala za komunikaciju, također se pomoću njih najlakše i najbrže prikupljaju informacije. Mobilne aplikacije izvrstan su alat u pripremi nastavnog sadržaja, komunikaciji s učenicima i roditeljima, također mogu služiti kao igre pomoću kojih se istovremeno provjerava naučeno (Kahoot). Pomoću nekih aplikacija moguća je izrada plakata, postera, uređivanje slika, izrada videozapisa, što sve u konačnici može služiti u samoj nastavi likovne kulture. Takve aplikacije učenicima ne predstavljaju nikakav izazov, štoviše pomažu im u obrađivanju novog gradiva i olakšava razumijevanje istog. Još jedna sjajna aplikacija za pomoć u nastavi je „Padlet“. Namijenjen je suradnji, odnosno učenici ga koriste zajedno. Ima funkciju oglasne ploče na koju svatko individualno može stavljati vlastite „papire“. Može se koristiti za zajedničke učeničke ideje ili kao virtualna izložba. Nadalje, „Genially“ je aplikacija koja omogućava izradu animiranih prezentacija, interaktivnih slika ili plakata. Dizajn same aplikacije je vrlo moderan što može dodatno zainteresirati učenike.

Korisna stvar je što većina tih aplikacija ostaje u mobitelu, pa sav sadržaj koji učenici stvaraju i s kojim obrađuju nastavu ostaje spremljen u mobitelima. Mobilne aplikacije, iako za učitelje ponekad izazov, u konačnici olakšavaju odgojno-obrazovni proces.

3.2 Društvene mreže

Značenje društvenih mreža je da omogućuju komunikaciju i razmjenu podataka. Upravo društvene mreže predstavljaju glavni oblik komunikacije među učenicima. Osim što čine komunikaciju na daljinu mogućom, društvene mreže omogućavaju i komunikaciju većih grupa ljudi istovremeno. Neke od najviše korištenih društvenih mreža su: Facebook, YouTube, Messenger, WhatsApp, Instagram.

Najpoznatija društvena mreža još uvijek je Facebook. „Koncept Facebooka je da se putem Interneta povežu ljudi koji se već poznaju u stvarnom životu. On omogućuje korisnicima povezivanje i socijalizaciju s prijateljima ili rodbinom te s ljudima koji su im bliski“ (Grbavac, J., Grbavac, V., 2014.: 212.) Iako je među mladima najmanje zastupljena, Facebook ima široke mogućnosti; od obične komunikacije, do zajedničkih grupa i stranica. Učitelji lako mogu komunicirati s ostalim razredima i učiteljima, organizirati zajedničku grupu ili stranicu u kojoj

će dogovarati zajedničke projekte, objavljujate poučne sadržaje ili diskutirati o određenoj temi. Facebook dijeli fotografije, videozapise, sprema podatke...

Druga poznata mreža je YouTube. YouTube je platforma koja isključivo služi za objavljivanje i gledanje videozapisa, međutim nebrojeno puno informacija može biti poučno. Iako je većina videa na engleskom jeziku, u puno slučajeva postoji prijevod, pa tako učenici mogu pogledati kratke dokumentarce, poučne filmove, videozapise ili izraditi svoj kanal gdje će spremati i objavljivati zajedničke sadržaje povezane s temama školskog gradiva.

WhatsApp je još jedna mreža za komunikaciju. Kao i Facebook, WhatsApp omogućuje komunikaciju individualno ili grupno. Može poslužiti za razredne dogovore, organizacije, zajedničke projekte. Učenici mogu grupno komunicirati o zajedničkom projektu ili prezentaciji, a učiteljima platforma odlično služi za komunikaciju i dogovore sa roditeljima.

Instagram osim komunikacije nudi bezbroj javnih profila. Prema subjektivnom osjećaju biramo profile koje želimo pratiti, pa tako učenicima možemo predstaviti umjetnike i osobe koje djeluju na umjetničkom polju i pobliže im prikazati njihov rad. Učenici tako na primjer mogu pogledati umjetnikove objave i steći malo bolji uvid u način njegovog rada. Učiteljima može služiti za dijeljenje sadržaja.

Društvene mreže baš kao i aplikacije mogu biti od velike koristi služe li se ispravno. Zadatak učitelja je usmjeriti i zainteresirati učenike sa sadržajima. Prednost je svakako mogućnost približavanja određene teme učeniku. Osim što im je svima zajednička međusobna komunikacija, uz društvene mreže možemo doći do novih informacija, zajedničko dijeljenje sadržaja, ali i mogućnost upoznavanja sa drugim razredima, pa čak i školama.

4. PREDNOSTI I NEDOSTACI MOBILNIH APLIKACIJA I DRUŠTVENIH MREŽA U OBRADI TEMA NA NASTAVI LIKOVNE KULTURE

Društvene mreže i mobilne aplikacije kako smo već spomenuli mogu biti koristan alat za unapređenje nastave likovne kulture. Na razne načine se mogu integrirati u nastavu.

Učitelji mogu koristiti društvene mreže poput Instagrama za dijeljenje inspiracije i radova. Mogu dijeliti inspirativne radove umjetnika sa svojim učenicima, također učenici mogu dijeliti svoje radove sa ostatkom razreda ili čak širom online zajednicom radi povratne informacije i inspiracije.

Nadalje, učitelji mogu organizirati virtualne izložbe kako bi učenici mogli prikazati svoje radove široj publici. Na taj način se pomaže učenicima da steknu samopouzdanje te da dijele svoje radove na profesionalan način.

Još jedna prednost online platformi je postojanje mnogih aplikacija koje nude tutorijale, uputstva i resurse za učenje različitih tehnika i stilova u likovnoj kulturi. Učitelji mogu preporučiti takve platforme svojim učenicima i omogućiti im samostalno učenje i unapređenje vještina. Nadalje, učiteljima mobilne aplikacije i društvene mreže mogu biti od pomoći pri praćenju napretka učenika, te bolji uvid u to kako učenici napreduju, koje vještine treba dodatno razvijati ili kako im pružiti određenu podršku.

Prednosti uvođenja mobilnih aplikacija i društvenih mreža u nastavu likovne kulture, osim već spomenutih je i poticanje učenika na interaktivno učenje, odabir vlastitog tempa učenja, razvijanje kreativnosti, mašte. Sve to ih može motivirati da istražuju nove tehnike i stilove u likovnoj kulturi. Dijeljenjem sadržaja učenici imaju mogućnost baviti se temom i izvan nastave, tako mogu surađivati i komunicirati sa svojim vršnjacima i van odgojno-obrazovne ustanove. Takav pristup sadržajima u bilo koje vrijeme i sa bilo kojeg mjesta olakšava učenje i pruža veću fleksibilnost u nastavi likovne kulture. Nastavnici također mogu prilagoditi sadržaj prema potrebama i interesima svojih učenika.

Ukupno gledano, integracija mobilnih aplikacija i društvenih mreža u nastavu likovne kulture može unaprijediti učeničko iskustvo, poticati njihovu kreativnost i omogućiti im da se povežu sa širom umjetničkom zajednicom. Ipak, važno je voditi računa o sigurnosti, privatnosti i ispravnoj upotrebi ovih alata u obrazovne svrhe.

Iako postoji niz prednosti u korištenju mobilnih aplikacija i društvenih mreža u nastavi likovne kulture, također postoje i određeni nedostaci koje treba imati na umu prilikom njihove upotrebe. Mobilne aplikacije i društvene mreže mogu biti izvor ometanja i distrakcije za učenike tokom nastave. Učenici mogu biti skloni da se fokusiraju na društvene mreže umjesto na obrazovne sadržaje, što može negativno utjecati na njihovu koncentraciju i produktivnost. Također, korištenje društvenih mreža može izložiti učenike rizicima u vezi sa privatnosti i online sigurnosti. Postoji mogućnost da učenici dijele previše osobnih informacija ili budu izloženi cyber-bulling-u i drugim online prijetnjama, stoga je bitno imati neku vrstu kontrole i organizacije, pratiti aktivnosti učenika tijekom zajedničkog obavljanja određene teme. Osim manjka kontrole, neke mobilne aplikacije i društvene mreže mogu sadržavati netočne ili neprovjerene informacije koje mogu dovesti do dezinformacija ili pogrešnog razumijevanja umjetnosti i likovne kulture. Iako je bitno poticati učenike na samostalni rad, učitelj treba biti spreman provjeravati njihovu aktivnost i sami proces rada te usmjeriti učenika dođe li do krivih informacija. Jedan od najvećih nedostataka korištenja tehnologije općenito, ali i u svrhu obrađivanja teme na nastavi je svakako ovisnost o istima. Prekomjerna upotreba mobilnih aplikacija i društvenih mreža može dovesti do ovisnosti od tehnologije kod učenika, što može negativno utjecati na njihovu sposobnost da se fokusiraju, komuniciraju uživo i razvijaju vještine van digitalnog svijeta. To svakako predstavlja izazov s obzirom da učenici svako svoje slobodno vrijeme provode s mobitelima u rukama, pa je od iznimne važnosti pronaći ravnotežu u samoj upotrebi aplikacija u nastavi likovne kulture.

S obzirom na ove nedostatke, važno je da nastavnici pažljivo planiraju i provode upotrebu mobilnih aplikacija i društvenih mreža u nastavi likovne kulture, te da postave jasna pravila i smjernice kako bi se povećale prednosti ovih alata, a smanjile potencijalni negativni utjecaji na učenike.

5. INFORMATIČKA PISMENOST NASTAVNIKA

Informatička pismenost nastavnika podrazumijeva sposobnost korištenja digitalnih tehnologija i alata u obrazovnom procesu. To uključuje ne samo osnovno poznavanje rada na računalu, već i primjenu specifičnih alata, digitalnih platformi i interneta u obrazovanju. „Razvojem informacijsko komunikacijske tehnologije i povećanom informatizacijom društva, u 21. stoljeću došlo je do naglog skoka u korištenju tih novih tehnologija i u obrazovnom procesu“. (Vanjek, 2024:9)

Informatička pismenost omogućava nastavnicima da unaprijede kvalitetu nastave, prilagode se potrebama današnjih učenika i lakše upravljaju učionicom.

Poznavanje osnovnih funkcija računala, korištenje interneta te korištenje e-pošte i osnovnih programa (kao što su Word, Excel, PowerPoint) spada pod tehničke vještine. Nadalje, nastavnik treba razumijeti korištenje digitalnih alata u nastavi kako bi se sama nastava mogla lakše održavati, posebice platforme koje omogućavaju nastavu na daljinu (Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle). Informatička pismenost nastavnika uključuje i kreiranje digitalnih sadržaja; izrade prezentacija, digitalnih udžbenika, video lekcija i drugih obrazovnih materijala koji mogu biti korišteni u digitalnom okruženju. Nastavnikovo razumijevanje zaštite podataka, identiteta, te prepoznavanje i reagiranje na online rizike svakako su od iznimne bitnosti jer učenicima treba kontrola pogotovo među nižim razredima kada ulaze u svijet „cyberbullynga“.

Tehnologija traži od čovjeka konstantno usavršavanje, pa tako i nastavnici moraju biti spremni na pohađanje webinarima i raznih seminara u svrhu osobnog napretka. Spremnost na prilagodbu i prihvaćanje tehnoloških promjena u konačnici označava prihvaćanje sadašnjosti te nadograđivanje vlastitog znanja.

Informatička pismenost kod nastavnika povećava zainteresiranost kod učenika, interaktivnija i kreativnija nastava drži kod učenika veću pažnju i zanimaciju za isto. Nastavnik ima mogućnost na lakšu prilagodbu sadržaja različitim potrebama učenika te tako stvoriti bolju komunikaciju s svakim učenikom negoli sa grupicama istovremeno. Također, još jedan od zadataka nastavnika je taj da digitalne vještine integrira u obrazovni proces kako bi pripremio učenika za digitalni svijet i budućnost.

Iako je informatička pismenost postala ključni dio obrazovanja, mnogi nastavnici se suočavaju sa izazovima kao što su nedostatak obuke, opreme ili vremena. Ipak, ulaganje u informatičku

pismenost nastavnika predstavlja važan korak prema modernizaciji obrazovanja i podizanju kvalitete nastave.

6. DIGITALIZACIJA LIKOVNE UMJETNOSTI

Digitalizacija likovne umjetnosti označava proces u kojem tradicionalna umjetnička djela prelaze u digitalni format. Koriste se digitalni alati i tehnologije za stvaranje umjetnosti. Ovakav proces otvara nove mogućnosti za umjetničko izražavanje, inovacije i pristup umjetnosti. Takvom vrstom umjetnosti prihvaćamo suvremenu sadašnjost, ali i prikazujemo i upoznajemo učenike sa njihovom stvarnošću.

„Vizualna kultura danas je glavni prijenosnik informacija o umjetničkom djelu jer se u slikovnoj komunikaciji kao polazište često koriste digitalne reprodukcije umjetničkih djela ili imitiraju kompozicije i motivi koji su prepoznatljivi u umjetničkim djelima“.(Skender, 2020:101.). Primjer toga je platforma „Google Arts & Culture“ koja omogućava virtualne obilaskе muzeja i galerija, pružajući visokokvalitetne digitalne reprodukcije umjetničkih djela. Takva vrsta obilaska može savršeno služiti u obrađivanju određene teme na nastavi likovne kulture. Učenici mogu „prošetati“ prostorima galerija i muzeja te vidjeti prikaze svjetski poznatih umjetničkih djela. Online izložbe omogućavaju učenicima prikaz svjetski poznatih djela unatoč fizičkoj udaljenosti. Digitalizacija umjetničke kolekcije postala je globalna jer omogućuje pristup umjetničkim djelima, no ipak donosi promjene na sami doživljaj te istovremeno postavlja pitanja autentičnosti te vrednovanja umjetnosti u digitalno doba.

Digitalizacija umjetničkih djela u nastavi likovne kulture predstavlja koristan alat koji može značajno unaprijediti proces učenja i podučavanja. Uključivanje digitalnih tehnologija omogućava nastavnicima da pristupe širem spektru umjetničkih djela, približe učenicima različite umjetničke stilove i tehnike, te omoguće interaktivno učenje koje može biti inspirativnije i prilagođenije suvremenom okruženju. Neki od načina primjene digitalizacije umjetničkih djela u nastavi likovne kulture su virtualne galerije i muzeji, a digitalne platforme poput spomenutog „Google Arts & Culture“ omogućavaju učenicima virtualni posjet svjetskim muzejima i galerijama te priliku da istraže umjetnička djela. Učenje kroz interaktivne sadržaje stvaraju učenicima zanimaciju. Nastavnici mogu analizirati umjetnička djela direktno na satu ili zadati učenicima kao domaću zadaću.

Učenici kroz još jednu primjenu mogu kreirati digitalne portfolije gdje će čuvati svoje radove, iz kojih će biti vidljiv napredak. Alati poput „Padlet-a“, „Google Sites“ ili „Seesaw-a“ omogućuju jednostavno dijeljenje i pregledanje radova. Organiziranje digitalnih izložbi

omogućava učenicima predstavljanje svojih djela široj publici, uključujući roditelje i druge učenike, što u konačnici može djelovati vrlo motivirajuće za njih.

Digitalizacija i napredak tehnologije dovelo je do lakšeg vođenja nastave, pa tako nastavnici mogu analizirati razna umjetnička djela putem digitalnih platformi. Upravo „Google Arts & Culture“ omogućava zumiranje umjetničkih djela visoke rezolucije što može biti korisno za detaljne analize kompozicije, boja, perspektive, tehnika pa i umjetnikovog rukopisa.

Zumiranje na detalje omogućuje učenicima da istraže elemente djela koji bi možda bili neprimjetni u učionici sa reprodukcijama niže rezolucije. Također, digitalne platforme često nude dodatne informacije o djelima, kao što su interaktivne biografije umjetnika, povijesni kontekst ili analize tekstova.

Korištenjem videozapisa, interaktivnih prezentacija i digitalnih animacija, nastavnici mogu obogatiti teorijski dio nastave. Videozapisi sa objašnjenjima umjetničkih djela, tutorijali za različite tehnike crtanja ili animacije koje prikazuju umjetničke procese pomažu učenicima da bolje shvate teoriju likovne umjetnosti.

Integracija proširene stvarnosti (AR) i virtualne stvarnosti (VR) u obrazovanje prikazuje još jedan način zanimljive nastave. AR aplikacije mogu „oživjeti“ umjetnička djela u učionici tako što omogućavaju učenicima da interaktivno istraže skulpture ili slike u tri dimenzije. VR može omogućiti učenicima da "uđu" u umjetničko djelo ili povijesni period, pružajući im jedinstveno iskustvo učenja.

Prednosti digitalizacije umjetničkih djela u nastavi likovne kulture je veća dostupnost umjetničkih djela, učenici mogu istraživati umjetnička djela tempom koji im odgovara, uz mogućnost dodatnog istraživanja tema koje ih zanimaju, razvoj digitalnih vještina; korištenje digitalnih alata potiče učenike da razviju svoje vještine u radu sa tehnologijom, što je korisno i van likovne kulture.

Međutim, jedan od izazova je i tehnička opremljenost, odnosno ograničenost digitalnih alata i opreme, kako škole tako i učenika što u konačnici predstavlja prepreku o održavanju digitalne nastave. Održavanje balansa između tradicionalnih i digitalnih tehnika također je zadatak nastavnika. Iako digitalni alati nude mnoge prednosti, važno je da učenici i dalje razvijaju vještine u tradicionalnim tehnikama crtanja, slikanja i modeliranja, a na nastavnicima je da kombiniraju najbolje od tradicionalnog i digitalnog svijeta.

7. FILOZOFIJA OBRAZOVANJA BEZ TEHNOLOGIJE

Škole bez tehnologije predstavljaju specifičan obrazovni pristup gdje se svjesno odlučuje da se digitalni uređaji, poput računala, tableta i pametnih telefona, minimalno ili uopće ne koriste u obrazovnom procesu. Ovaj model školovanja se najčešće povezuje sa tzv. „Waldorf školama“ ili školama koje slijede slične pedagoške filozofije, ali se može sresti i u drugim obrazovnim ustanovama koje teže razvijanju vještina kroz tradicionalne metode učenja.

Jedan od pozitivnih smjerova škole bez tehnologije je holistički pristup u kojem je fokus cjelokupni razvoj osobnosti učenika u tom smislu intelektualni, emocionalni, socijalni i fizički. „Holistička paradigma odgoj i obrazovanje vidi kao neodvojive procese koji su međusobno isprepleteni i uvjetovani te ih je nemoguće razdvajati“ (Vrkić Dimić, Vidić, 2015:94.). Umjesto digitalnih uređaja, nastava se oslanja na praktične aktivnosti, umjetnost, kreativnu igru i međuljudske odnose. Zagovornici škola bez tehnologije tvrde da tehnologija često odvlači pažnju te ometa učenikovo razmišljanje. Bez tehnologije učenike se potiče da razvijaju sposobnost koncentracije, znatizelje te samostalno razmišljanje. Sve to dovodi do razvijanja kritičkog mišljenja i koncentracije. Nadalje, takve škole naglašavaju važnost učenja kroz iskustvo i ručni rad. Učenje kroz crtanje, slikanje, modeliranje i igru potiče se maštovitost i fizička koordinacija. Ljudska interakcija i emocionalna inteligencija također su jedan od glavnih motiva škole bez tehnologije. Bez digitalnih medija, komunikacija se odvija licem u lice, što pospješuje emocionalnu povezanost, razvoj empatije i bolje međuljudske odnose. Razlozi za izbjegavanje tehnologije u školama je između ostalog zaštitata od pretjerane upotrebe ekrana; prekomjerno korištenje digitalnih uređaja povezano je sa različitim negativnim efektima, kao što su smanjena pažnja, loše držanje, poremećaji sna i smanjena fizička aktivnost. Ove škole žele da smanje izloženost ekranima, naročito kod mlađe djece. Takvim stavovima i radnjama potiče se prirodni ritam i razvoj učenika. Djeca trebaju proći kroz određene faze razvoja bez tehnologije, a upotreba digitalnih uređaja od najranije dobi svakako otežava prirodni tijek i razvoj djeteta. Rano korištenje digitalnih uređaja može donijeti uranjene kognitivne procese kod djeteta te smanjiti vrijeme koje provode u istraživanju svijeta kroz igru i kreativnost. Kao što je već spomenuto, okruženjem bez tehnologije učenici međusobno više komuniciraju, oslanjaju se na zajednički i grupni rad. Timskim radom, komunikacijom i rješavanjem konflikata razvijaju se socijalne vještine učenika pripremajući ih za budućnost.

Izazov škole bez tehnologije je manjak pripreme za digitalni svijet. Ne možemo ignorirati postojanje i napredak tehnologije stoga je za učenike bitno upoznavanje tehnologije za suvremeni digitalni svijet te njihovu samu budućnost. Stoga ne možemo ne postaviti pitanje da

li se ovakvim obrazovanjem djeci uskraćuje važno znanje za digitalne vještine koje im je potrebno za budući rad.

Kako je već spomenuto, „Waldorske škole“ te njoj slične kao glavnu metodu obrazovnog procesa koriste holistički pristup naglašavajući kreativnost, umjetnost, praktični rad i međusobne odnose. Međutim, takve škole model su totalne suprotnosti državnim, standardnim školama. Društvena podjela između učenika koji pohađaju Waldorfsku školu i učenika iz standardnih škola često se zasniva na različitim pristupima obrazovanju, vrijednostima i društvenim očekivanjima. Ove razlike mogu stvoriti specifične društvene grupe, iako takvo grupno generaliziranje ne mora biti istinito te se ne mora odnositi na svakog učenika pojedinačno. Waldorske škole često privlače obitelji sa filozofskim obrazovanjima i drugačijim stajalištima na samo obrazovanje. Takve škole su uglavnom privatne, pa su na taj način dostupnije obiteljima većeg financijskog statusa, a time kao grupu imamo prikazanu takozvanu društvenu elitu. Standardne, odnosno javne škole obuhvaćaju raznovrsniju grupu učenika, različitih socio-ekonomskih statusa što doprinosi većoj društvenoj raznovrsnosti. Kod učenika Waldorfskih škola naglašena je kreativnost, praktični rad, umjetnost i individualni rad, a iako sve te značajke u velikoj mjeri doprinose izgradnju učenikove osobnosti, manjak iskustva s tehnologijom može prouzročiti hendikep za njihovu daljnju budućnost. Javne škole, međutim potiču upotrebu tehnologije u samoj nastavi u procesima obrazovanja te time osiguravaju tehnološku pismenost učenika. “Digitalne i računalne kompetencije učenici razvijaju tako da primjenjuju likovni/vizualni jezik pri uporabi različitih medijskih tehnologija i računalnih programa u vlastitome stvaralačkom procesu“. (Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Likovna kultura i Likovna umjetnost, 2016:87)

Društvena percepcija razlika učenika Waldorfskih škola od učenika javnih škola je ta da su učenici bez uporabe tehnologije u većoj mjeri kreativniji, otvoreniji, više okrenuti umjetnosti i ekologiji, dok se obrazovanje u javnim školama temelji na uspjesima pojedinca, pripremi za budući posao. Okrenuti su tehnologiji i međusobnom natjecanju. Međutim, Bezić (1999.) smatra da je waldorfska psihologija jedan zatvoreni svjetonazor koja unatoč svojoj maštovitosti nije realna. Autor time naglašava manjak znanstvene realnosti.

Waldorfski učenici zbog specifičnosti modela obrazovanja mogu imati uži krug prijatelja, ali i naići na izazove prilikom upoznavanja sa vršnjacima standardnih škola, posebice ako su naučene vrijednosti drugačije. Društvena podjela između učenika Waldorfskih i standardnih škola pokazuje različite vrijednosti, obrazovne prioritete i životne stilove njihovih

obitelji. Waldorfski učenici često dolaze iz okruženja drugačijih vrijednosti te naglašene kreativnosti, učenici standardnih škola slijede tradicionalni obrazovni put sa naglaskom na akademske uspjehe. Ova razlika može utjecati na shvaćanje jednih i drugih, ali u konačnici oba sistema imaju svoje prednosti i izazove.

8. KONFRONTIRANJE HOLISTIČKOG PRISTUPA SA RAZVOJEM TEHNOLOGIJE

Suprostavljanje holističkog mišljenja sa razvojem tehnologije možemo shvatiti kao sukob između pristupa u kojem se sve promatra kao cjelina s naglaskom na razumijevanje i tehnologije koja iz fokusa ponekad gubi širu sliku. Tehnologija promovira brzinu i efikasnost što u konačnici dovodi do nepromišljenih akcija i impulzivnosti s nedostatkom nekakvog dubljeg mišljenja. Dok Holistički pristup zahtjeva vrijeme za dublje razmišljanje i pristupanje problemu sa sigurnošću. Upravo o takvim sukobima piše Juhani Pallasmaa u svojoj knjizi „Oči kože“ (Pallasmaa, 2005.). Pallasmaa tako kritizira dominaciju vizualnog u današnjem suvremenom svijetu smatrajući da prekomjerno oslanjanje na vid vodi prema površnosti u životu, a upravo razvoj tehnologije pojačava vizualno (ekrani, virtualna stvarnost, mobilne aplikacije) time se oslanjajući na vid i zanemarujući ostale osjete. Tako virtualna stvarnost omogućava digitalne prostore bez fizičke prisutnosti, međutim time gubimo osjet taktilnosti stvarnog svijeta, Pallasmaa stoga naglašava važnost dodira, tekstura i zvuka, a to posebno možemo povezati s virtualnim obilascima galerija i muzeja na nastavi likovne kulture. Kako je ranije spomenuto „Google Arts & Culture“ može sjajno poslužiti kao platforma za pregled radova koje inače učenici nemaju priliku vidjeti, međutim referirajući se na Pallasmaa, samim vizualnim doživljajem gubimo cjelokupni doživljaj. Nedostatak fizičke prisutnosti u prostoru gdje se radovi izlažu označava manjak poimanja samog prostora oko sebe za učenike. Nisu u mogućnosti doživjeti sve ostalo povezano sa fizičkim razgledavanjima kroz galeriju ili muzej, a time se gubi važnost materijalnog i fizičkog kontakta. Nadalje, sama tehnologija često vodi prema izolaciji, komunikacija se odvija putem ekrana što u konačnici vodi gubitku emocionalne dubine, Pallasmaa stoga smatra da su tijelo i osjeti ključni za potpuno razumijevanje svijeta oko nas što digitalna izolacija može umanjiti. Takva kritika vizualnog pristupa u suvremenom svijetu suprostavlja se razvoju tehnologije koja favorizira vizualno digitalno iskustvo. Iako tehnologija u nekim aspektima poboljšava i olakšava sami život pojedinca i društva općenito, ne možemo ne zaključiti da razvoj tehnologije u konačnici udaljava od holističkog mišljenja i procesa. Tehnologija transformira iskustva koja doživljavamo kroz osjetila (vid, sluh, dodir, miris, okus) i čini cijeli doživljaj manje bogatim. Takva iskustva vode do manjka interakcije s ljudima, a okrećemo se bržem i lakšem načinu života gubeći emocionalnu povezanost s okolinom. Prisutnost u trenucima može se upotpuniti signalima iz okruženja poput mirisa kiše, šuma lišća ili topline sunca. Nadalje, slobodno možemo zaključiti kako tehnologija bez daljnje utječe na percepciju učenika dominirajući vizualnim i digitalnim aspektima te im

potisnuti ostale doživljaje što udaljava od cjelokupnog shvaćanja svijeta. Tako je laboratorij razvojne znanosti u Norveškoj došao do otkrića da kada učenici pišu rukom, područja mozga uključeni u motoričku i vizualnu obradu informacija se sinkroniziraju s područjima ključnim za formiranje pamćenja te se na taj način aktiviraju frekvencije povezane s učenjem. Takvim istraživanjem potvrđena je važnost praktičnog rada pogotovo u nastavi likovne kulture i obradi tema. Učenici primjenom praktičnog doživljaju sve na drugačiji, dublji način, a takva primjena obrade određene teme vrlo vjerojatno će biti zapamćena.

9. ZAKLJUČAK

Upotreba mobilnih aplikacija i društvenih mreža u nastavi likovne kulture može značajno obogatiti nastavni proces, poticati kreativnost i razviti digitalne kompetencije kod učenika. Međutim, neophodno je promišljeno uvesti ove alate u nastavu, kako bi se izbjegli potencijalni nedostaci te omogućilo lakše učenje. Integracija mobilnih aplikacija i društvenih mreža na nastavi likovne kulture može se sagledati kroz nekoliko aspekata; poticanje kreativnosti, interaktivnost i zanimanje za određenu temu, dostupnost informacija, razvoj digitalnih vještina. Kako je ranije spomenuto u radu, svi ovi aspekti u konačnici pozitivno utječu na proces obrazovanja, no prilikom upotrebe mobilnih aplikacija i društvenih mreža kroz nastavni proces dolazi se do izazova i ograničenja. Prekomjerno korištenje tehnologije dovodi do distrakcije i smanjuje praktični rad sa tradicionalnim umjetničkim materijalima. Iako su učenicima kroz tehnologiju dostupna istraživanja različitih umjetnika, tehnika i stilova koji možda nisu dostupni u tradicionalnim udžbenicima, odmicanje od tradicionalnog i praktičnog rada učenike ne vodi ka znanju. Nastavnici stoga moraju balansirano pripremati nastavne sadržaje spajajući sve od navedenog zajedno. Za učenike je iznimno važan praktični rad, pa je zadaća nastavnika uravnotežiti cjelokupni proces učenja. Okretanje učeniku u današnjem odgojno obrazovnom procesu i stavljanje učenika na prvo mjesto označava i sagledavanje učenikovih potreba te prihvaćanje istog. Takvim holističkim pristupom nastavnik se udaljava od nekadašnjeg tradicionalnog poučavanja i prilagođava plan i program nastave današnjim učenikovim potrebama i tendencijama. Tehnologija u takvom obrazovanju uvelike pomaže i omogućava povezanost suvremenog svijeta i poučavanja. Međutim, upotreba tehnologije na nastavi prisiljava nastavnike na nadzor i ograničenja. Potrebno je pravilno koristiti aplikacije i društvene mreže, uvesti učenike u upotrebu istoga te im omogućiti zaštitu i sigurnost. Svi ti izazovi od nastavnika zahtijevaju obuku i osnovnu informatičku pismenost, stoga nastavnik mora biti spreman na prilagodbu suvremenom svijetu. Integracija tehnologije u nastavu zahtjeva ravnotežu između tradicionalne i suvremene umjetnosti te načinom obrađivanja tema.

Nadalje, ranije spomenuti tekst o Waldorfskim školama, ističe važnost učenikovog razvoja kroz harmoniju s prirodom sa velikim naglaskom na kreativnost i individualnost. Učenici Waldorfskih škola ne upotrebljavaju tehnologiju na nastavi, već je cilj praćenje prirodnog razvoja djeteta. Takav pristup omogućava bolje razumijevanje potreba i sposobnosti svakog djeteta. Zaključno tome, najkvalitetniji cjelokupni obrazovni proces za učenike je ostvarivanje uravnoteženog načina poučavanja. Upotrebom tehnologije na nastavi, ali i holistički, individualni pristupi prema učenicima, ostvarivanje zajedničkih ciljeva te prihvaćanje

učenikovih potreba.. Nastavnik i dalje u svemu tome mora biti organizator i voditelj same nastave, integrirati oba načina poučavanja u nastavu i prilagoditi i približiti teme učenicima radi kvalitetnijeg i u konačnici zanimljivijeg poučavanja.

10. POPIS LITERATURE

Knjige

Matijević, M. i Radovanović, D. (2011), Nastava usmjerena na učenika, Zagreb: Školske novine

Skender, L. (2020.), Suvremeni pristupi nastave likovne umjetnosti, Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera

Pallasma, J. (2005), The eyes of the skin, Architecture and the senses, Great Britain: Wiley-Academy, a division of John Wiley & Sons

Članci u časopisima:

Grubišić Krmpotić, H. i Pejić Papak, H (2016), Poučavanje primjenom suvremene tehnologije u obrazovanju, Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja

Grbavac, J., Grbavac, V., (2014.), Pojava društvenih mreža kao globalnog komunikacijskog fenomena, Zagreb, Hrvatsko komunikološko društvo Zagreb

Vrkić Dimić, J. i Vidić, S. (2015.), Koleracija i timski rad u nastavi-holistički pristup učenju i poučavanju, Zadar, Sveučilište Zadar, Dom za odgoj djece i mladeži Zadar

Web izvori:

Ministarstvo znanosti i obrazovanja Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Likovna kultura i Likovna umjetnost, prijedlog (2016), http://mzos.hr/datoteke/17-Predmetni_kurikulum-Likovna_kultura_i_Likovna_umjetnost.pdf, pristupljeno 26.8.2024.

Centar dr. Rudolfa Steinera, Waldorfska pedagogija, razvoj svih potencijala, <https://centar-rudolf-steiner.com/waldorfska-pedagogija/>, pristupljeno 26.8.2024.

Waldorfska pedagogija, Mala Vila Waldorfski dječji vrtić, <https://waldorf-rijeka.hr/waldorfska-pedagogija/>, pristupljeno 26.8. 2024.

Diplomski rad

Vanjek, A. (2024.), Informatička, informacijska i podatkovna pismenost učitelja, nastavnika i stručnih suradnika u osnovnim školama, Diplomski rad, Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet

Šarić, A. (2021.), Utjecaj suvremenih medija na nastavu likovne kulture, Diplomski rad, Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera, Akademija za umjetnost i kulturu

Bezić, Ž., (1999.), Waldorfska pedagogija, Split, Katolički bogoslovni fakultet, Sveučilište Split