

Војислав Л. Илић¹
Универзитет у Крагујевцу
Филолошко-уметнички факултет
Универзитет у Приштини
Факултет уметности Звечан – Косовска Митровица

МОГУЋНОСТИ Е-УЧЕЊА У НАСТАВИ ЛИКОВНЕ КУЛТУРЕ

У учионици XXI века настава ликовне културе све више је под сталним спољним утицајима тако да је учионица место где ученици уче, истражују, стварају и процењују уметничка дела. Богатство информација које се нуде употребом информационо-комуникационих технологија (ИКТ) се вишеструко увећава у односу на традиционалне медије. Данашње специјализоване учионице за наставу ликовне културе могу се описати као место учења где ученици истражују, стварају и процењују уметничка дела уз подршку ИКТ. Применом рачунара и ИКТ у настави ликовне културе користе се традиционални педагошки концепти и пракса, само што се користе нови медији, од е-учења до употребе софтвера за симулирање традиционалних алата као што су четке и оловке. Стварање радова уз помоћ ИКТ је савремен начин визуелног изражавања ученика. Употребом различитог рачунарског софтвера и периферних уређаја ученици могу да стварају радове визуелних уметности (цртежи, слике, колажи, 3Д радови, радови примењених уметности, архитектуре, фотографије, анимирани и цртани филмови, филмови...) који могу настати током наставе или радом код куће. Употреба електронског учења никако не значи одбацивање постојећих садржаја за учење/подучавање, већ само побољшање постојећег образовног материјала, односно његово осавремењавање. Савремени медији нису створени и не користе се изоловано од класичних ликовних медија или у изолованом културном контексту. Савремене и традиционалне медије треба користити заједно, треба их користити тако што ће се узети најбоље од оба медија.

Кључне речи: Информационо-комуникациона технологија, Е-учење, настава ликовне културе

Увод

Е-учење, врло широк појам који обухвата методе и технике за учење уз помоћ информационо-комуникационе технологије (ИКТ), подразумева наставу и учење са електронским медијима. То је процес преношења знања и вештина електронским путем уз коришћење одговарајућих рачунарских апликација, наменских програма, и окружења у

¹ vilicdva@gmail.com

процесу учења. Најједноставнију и уједно свеобухватнију дефиницију е-учења дало је Одељење за образовање и запошљавање Велике Британије (енг. *Department for Education and Employment-DfEE*) „Ако неко учи на начин да користи ИКТ, он употребљава електронско учење (е-учење)“.

Основна идеја е-учења долази из програма учења на даљину, које би требало да омогући савлађивање одређеног градива без обзира на удаљеност, локалне услове и време, а ушао је у ширу употребу половином 19. века, али концепцијске корене можемо наћи много раније. Европска комисија је у свом акционом плану о е-учењу донела закључак: „Употреба нове мултимедијске технологије и интернета за унапређење квалитета учења олакшавањем приступа изворима и услугама као и разменом и сарадњом на даљину” (Evropska komisija 2000: 12). Термин е-учење треба разумети шире, јер оно „е” означава електронско (енг. *electronic*), па се уз употребу рачунара овде подразумева и шира периферија (CD, DVD...), таблети, мобилни телефони и сви електронски уређаји. Посебно место у е-учењу заузима употреба интернета као мултимедијског средства за комуникацију на даљину, тако да е-учење има и све особине учења/подучавања на даљину.

Е-учење и настава ликовне културе

Е-учење омогућава различите просторе и места за креирање и дељење радова визуелних уметности, комуникацију и размену искустава са другим ученицима који су укључени у исти или сличне пројекте, пружање могућности учења и подучавања ван ограничења традиционалне учионице у контактима са наставницима и менторима. ИКТ алати омогућавају нове начине за манипулацију постојеће и стварању нове уметничке праксе, који онда могу бити дељене и представљене на интернету у интерактивном окружењу (Radklif-Tomas 2008).

Импликације е-учења у наставу ликовне културе *NSEAD* (енг. *Nacional Society for Education in Art and Design – NSEAD*, Национално удружење за образовање у уметности и дизајну Велике Британије) види кроз могућности ученика да:

- Развију вештине потребне за технолошки богатије друштво;
- Заједно са вршњацима уче кроз различите интерактивне материјале које могу истраживати у темпу који њима највише одговара;
- Развијају своју креативност кроз различите тестове, изазовне активности и материјале;
- Да бирају приступ материјалима;
- Бирају сараднике путем партнерства између школа, вршњака;
- Флексибилан начин учења, где, када и како да уче;
- Приступ различитим тестовима за проверу наученог;

- Складиште различите материјале на виртуелним просторима, лични простор за *online* учење;
- Различите информације о доступним курсевима;
- Прегледају разна видео-упутства везана за технологију, ликовне технике, историју уметности и сл.;
- Стварање радова визуелних уметности (NSEAD 2009).

Роланд Краиг (Roland Craig) о могућностима Веб 2.0 технологије у настави ликовне културе изнео је у документу „*The Art Education 2.0 Manifesto*” из 2009. године:

- Интернет се сагледава даље од једноставног места за тражење слика и информација, он се види као место за коришћење партиципативних медија и алата за размену идеја и ресурса активно сарађујући са другима, презентацијама креативности и учења пред светском публиком и критичком погледу на идеје и рад других
- Коришћењем технологија изграђивање богатијег окружења у учионици у којој наставник и ученици следе циљеве курикулума уз фокусирање на резултате, а мање на алате.
- Технологија може да се користи у целом наставном плану и програму. Инсистирање на изради јаче везе између садржаја, дидактике, циљева учења, и употреба технологија у наставном плану и програму, а не третирање технологије као додаток. ИКТ треба посматрати као нешто што је саставно и у уметничким атељеима и учионицама.
- Сврнисходно коришћење технологија, препознати предности и ограничења нових и конвенционалних медијских технологија а одлука о коришћењу је са једним циљем, а то је оно што је боље за ученика. Понекад коришћење интернет ресурса има смисла, а има тренутака када ће књиге и уџбеник боље одговарати потребама ученика. Ученици треба да буду охрабрени да комбинују дигиталне медије са конвенционалним уметничким медијима.
- Успостављање глобалних веза. Од размене искустава ученика са ученицима из других градова, земаља, до учествовања у глобалном уметничком пројекту са другим школама или ученицима, размена лекција и искустава.
- Коришћење бесплатних *online* алата апликација заједно са софтвером отвореног кода који се дистрибуирају са малим или никаквим трошковима и који нуде широк асортиман алтернатива комерцијалним софтверима.
- Ученици и наставници су партнери који треба заједно да уче на начин тако да свако учи и свако може бити наставник. Повратне информације треба да помогну наставницима да обликују ефикасније педагошке приступе Интернету за будуће ученике.

- Неговање и учешће у заједницама стваралаштва и размену знања. Увођење социјалних медија партиципативне уметности у наставни план скреће пажњу на социјалне аспекте учења нудећи пројекте и активности у којима ученици раде заједно како би постигли заједничке уметничке и образовне циљеве. На тај начин се ствара богатија, разноврснија учионица и окружење у оквиру којег ученици активно уче једни од других, као и сами.
- Дељење искустава и радова ученика са светском публиком. Интернет додаје нову могућност у овој пракси, уместо да само наставник буде одговоран за излагање радова ученика, ученици сами могу користити партиципативне медијске алате да покажу свету шта знају и могу да ураде (Kraig 2009).

Ученици и е-учење у настави ликовне културе

Оно што савремене медије подржане ИКТ чини толико неопходним у настави ликовне културе, а уједно су и главне одлике: мултимедијалност, актуелност, интерактивност и глобални карактер доступних садржаја. Ученици долазе у школу са богатим искуством, са знањима која су стечена и ван школе, а могу бити функционална у васпитно-образовном процесу. Њихово интересовање за информационо-комуникационе технологије и искуство у њиховом коришћењу је добар предуслов за надградњу тих знања у школи. Да би ученици користили могућности које им ИКТ пружају у стицању знања и стварању радова, морају бити припремљени од својих наставника, морају поседовати одређена знања, овладати додатним техникама коришћења савремених технолошких средстава и имати жељу за новим сазнањима.

Данашњи ученици

Данашњи ученици одрастају уз различите дигиталне уређаје. У планирању наставе важно је да се ова заинтересованост ученика за ИКТ повеже са наставом ликовне културе. Коришћење ИКТ у настави ликовне културе повећава интерес ученика, промовише рад у учионици, ученици уче нове вештине, помаже ученицима да успоставе везе између наставе и спољног света, и показује родитељима и управи да се користе најновија наставна средства.

Ученици значајну количину знања у коришћењу ИКТ науче ван формалних образовних институција, самостално експериментишући, од родитеља, од вршњака и сл. Коришћење рачунара у уметничке сврхе ученици могу да уче током часова а њихово богато искуство у коришћењу ИКТ ван школе може играти битну улогу у савладавању у школи. У основној школи се у почетку кроз експериментисање могу савладати први кораци у коришћењу ИКТ да би се у старијим разредима лакше дошло до коришћења сложенијих софтвера у настави ликовне културе. Савла-

давање једноставних софтвера за: едитовање фотографија, једноставни софтвер за сликање и цртање, претраживање интернета могу бити добар основ за надградњу у старијим разредима (Gisbertz 2008).

Немачко удружење наставника уметности (нем. *Bund Deutscher Kunstzieher-BDK*) је 2011. год. је размотрило области примене ИКТ у настави ликовне културе. ИКТ се у настави ликовне културе може користити за анимације, видео и мултимедију, креативан рад са дигиталним медијима, коришћење интернета и његових ресурса и у области штампаних медија. ИКТ се могу помоћи у великом броју области уметничког образовања, ликовних и примењених уметности, архитектуре, индустријског дизајна, графичког дизајна, фотографије, видеа, медијског дизајна и фотографије. Области примене дигиталних медија фокусира се првенствено на све облике примењене уметности и комуникације, а у свим областима реализације могуће је коришћење у дводимензионалним и тродимензионалним сликама. Многи радови реализовани уз помоћ ИКТ незамисливи су без примене рачунара и они представљају нове могућности у настави ликовне културе (BDK 2011).

Различити начини коришћења ИКТ (са свим периферијским уређајима) у настави оправдавају употребу и у настави ликовне културе, рачунар као медијски алат за стварање радова визуелних уметности, као медиј за учење и медиј за комуникацију. Употреба ИКТ у настави ликовне културе захтева од ученика одређени ниво медијске писмености и вештине у коришћењу ових медија.

Електронско издаваштво, е-књиге, е-уџбеници...

Електронско (дигитално) издаваштво је данас све популарније првенствено због ниске цене производње, једноставне манипулације материјалом и то што се овакве публикације могу обогатити и мултимедијалним садржајима. Електронско издаваштво је углавном повезано са дистрибуцијом путем интернета, али има и електронских публикација на разним дигиталним медијима.

Издавачке куће, софтверске куће, музеји, смотре уметности публикују на различитим медијима садржаје везане за визуелне уметности. На тим медијима се данас могу наћи најразноврснији материјали који могу бити вредни у настави ликовне културе. Данас се и код нас подразумева да издавачке куће уз уџбеник за наставу ликовне културе додају оптички диск са разним материјалима, било да су то подаци, дигитална верзија уџбеника, збирке репродукција или различит едукативни софтвер.

Претраживањем Интернета може пронаћи много података/репродукција који се тичу уметности и наставе ликовне културе: о уметницима, уметничким правцима, уметничким удружењима, часописима уметности базма података и сл. Данас велики број уметника, уметничких агената контактира са галеријама, потенцијалним купцима или представљају свој рад путем интернета. Уметничке школе, факултети, удружења која се баве едукацијом имају своје Веб порале на којима пред-

стављају радове својих ученика и/или дају различита упутства која се тичу визуелне уметности. Пред ученицима је море података које могу добити претраживањем интернета а ови подаци се свакодневно много-струко увећавају (Alvarez 2006).

Веб портали музеја, галерија и сличних институција

У настави ликовне културе посете институцијама које излажу културне артефакте су битан начин учења уметности и о уметности, а ученици и њихови наставници могу да посећују разноврзне изложбе углавном у матичном месту или за време екскурзија.

Веб портали и презентације институција културе које се баве прикупљањем, чувањем, проучавањем, излагањем материјалних сведочанстава уметности и транскултурним артефактима на локалном или глобалном нивоу из прошлости или садашњости поседују Веб портале на којима се налазе различити подаци о самој институцији и о њеним активностима.

Већина ових портала су са пуно мултимедијалних података. У ову групу поред музеја можемо уврстити и галерије, различите смотре уметности, колекције уметничких дела, виртуелне музеје итд. (Gruber 2009; NAEA 2010).

Музеји и галерије имају често и виртуелне приказе својих простора, у свом најједноставнијем облику дају планове и распоред дела, али има и оних који дају реалну 3Д представу по којој се може кретати и разгледати уз обиље информација. Постојање *online* музејских збирки и галерија је фантастичан ресурс за истраживање, омогућавајући ученицима и наставницима приступ који је претходно ограничен географијом (Tapskot 1998).

На интернету се могу наћи и базе података (виртуелни музеји) и које садрже репродукције и текстове о уметницима из целог света. Предност оваквих музеја је што се на њима може наћи целокупни опус неког уметника или детаљан приказ дела и уметника неког правца у уметности што је у реалним музејима тешко могуће.

Е-учење на Веб порталима музеја

Већина Веб портала ових институција нуде специјалне делове за едукацију. Ова окружења е-учења пружају могућности за учење различитих тема. Посетиоци су вођени кроз дидактички припремљене мултимедијалне садржаје, а садржаји нуде припремљене материјале за посетиоце. Поједине институције нуде посебне услуге за креативан рад, као и игре за децу.

На овим порталима се могу видети и странице посвећене наставницима ликовне културе, а често се у овим деловима могу наћи и скице часова са детаљним упутствима за извођење. У Србији већина музеја на својим порталима има делове намењене едукацији где се кроз актив-

ности примерене ученицима промовише уметност. Данашње апликације е-учења у Веб порталима институција културе указују да је пожељно коришћење ИКТ кад год је комуникација између институција и посетилаца тешка или немогућа.

Видео-материјали и видео-уџбеници

У ову групу спадају све варијанте видео-материјала (од филмова, емисија са телевизије, па до ученичких видео-снимака) које се могу приказати целом одељењу, групи или се материјал може прегледати индивидуално.

Различити су извори видео материјала за наставу – то може бити образовни филм који се купује наменски прављен за дату тему у оквиру плана и програма наставе, одговарајући филмски материјал легално преузет са кабловске телевизије, телевизије или интернета или се може чак направити од стране наставника и ученика (Majkrosoft 2008).

Видео-уџбеници

Различити видео-приручници (енг. video tutorial) се могу наћи на интернету, различитим медијима о коришћењу како класичних ликовних техника, тако и о употреби ИКТ-а, било да се ради о општим питањима коришћења или појединачним софтверима и њиховим алатима. Ученици могу научити да користе или усаврше различите ликовне технике или савладају одређени софтвер гледајући ова упутства, а ученицима су нарочито занимљива упутства за коришћење одређених ликовних техника.

Видео-упутства који се могу наћи на интернету о коришћењу неког софтвера или алата софтвера могу се пронаћи скоро истог тренутка када се софтвер појави. Порекло ових материјала је од софтверских компанија које су развиле софтвер па до анонимних корисника који су доста пута сврсисходнији од званичних видео-материјала јер имају објективнији поглед на софтвер или алате (Gura 2008).

Стварање ликовних радова и радова визуелних уметности

Савремени медији постају све важнији у свакодневном животу, а визуелно обликовани подаци су све значајнији преносиоци информација. Сходно томе, настава ликовне културе треба да буде усмерена интересима и потребама ученика за разумевањем и обликовањем ових материјала, да се бави не само тумачењем и процењивањем садржаја већ да се бави обликовањем визуелних материјала уз помоћ савремених медија (Gisbertz 2008).

Применом рачунара у настави ликовне културе ради се о традиционалним педагошким концептима и праксом, само што се користе нови медији, употребом софтвера за симулирање традиционалних алата као

што су четке и оловке. Ернст Вагнер (Ernst Wagner) видео је да се ИКТ могу користити у настави ликовне културе у следећим сегментима: примењеној уметности, мултимедији и интернету у 2Д или 3Д окружењу. У примењеној уметности: примењеној графици, дизајну, архитектури, дигиталној фотографији и обради фотографија. У области мултимедија: презентације, видео, анимације, симулације, видео-упутства и компјутерске игре. Могућности интернета Вагнер види у: презентовању свих радова визуелне уметности, обликовању сајтова и Веб портала, израде видео-упутстава и све облике комуникације и сарадње. Рачунари за уметничке програме захтевају хардвер високих перформанси са одговарајућим периферијама: скенере, штампаче у боји, звучне картице, велике мониторе и дискове за складиштење (Vagner 2000).

Киршенман и Пез (Johannes Kirschenmann, Georg Peez) су још 2004. године препознали потенцијале ИКТ-а за стварање радова визуелних уметности у настави ликовне културе. Ученицима је, због свакодневне употребе рачунара, овај начин изражавања ближи, занимљивији и интересантнији. Атрактивност и могућности софтвера за стварање радова, које у много случајева није могуће урадити или је процес дуготрајан, јесте оно што ИКТ чини интересантне за наставу. Киршенман и Пез посебно истичу могућности ИКТ у изради колажа, обраде и манипулацији фотографија, изради презентација и видео-радова, тродимензионалних радова а истичу и могућности ИКТ у анализи уметничких радова, учењу историје уметности и теорији форме и обликовања (Kiršenman i Pez 2004).

Софистициран софтвер и нове *online* колаборације помажу ученицима различитих способности да стекну кључне уметничке компетенције и вештине. У уметности, као и у животу уопште, технологија је променила све – или, тачније, скоро све. У настави уметности у школама јавља се могућност да се уз помоћ разноразног уметничког софтвера пружи могућност далеко већем броју заинтересованих ученика да се визуелно изразе. Класичним приступом талентовани појединци уче сликање, цртање, графику и др. од квалификованих наставника, такав приступ функционише за неколико повлашћених ученика. Технологија у служби уметности и уметничког образовања мења све то. Различити софтвери доносе могућности које свима омогућавају симулације, како традиционалних тако савремених, медија за стварање визуелних радова. Софтвер се може користити за стварање цртежа, слика, 3Д модела, анимација, видеа. ИКТ пружају велике могућности и могу да представљају супституцију традиционалних медија али такође постоји потреба за тактилним осећајем глине, боје и осталих материјала. Технологија не замењује традиционалне технике и инструкције наставника, али је добар начин да се користи уз класичне медије и алате. Многе школе уз традиционалне уметничке технике уче коришћењу технике засноване на технологији (Manović 2011).

Стварање радова уз помоћ ИКТ је савремен начин визуелног изражавања ученика. Употребом различитог рачунарског софтвера и периферних уређаја ученици могу да стварају радове визуелних уметности (цртежи, слике, колажи, 3Д радови, радови примењених уметности, архитектуре, фотографије, анимирани и цртани филмови, филмови...) који могу настати током наставе или радом код куће. Софтвери могу бити инсталирани на рачунару или се могу користити директно са интернета. Софтвер који се може користити комерцијалан, отвореног кода или бесплатан.

Уз помоћ дигиталних апликација, многе од традиционалних техника које уметници користе могу се користити у стварању дела, укључујући: цртање, сликање, тродимензионално обликовање и фотографију. Неки од ових софтвера могу дочарати суптилна својства традиционалне ликовне технике, нпр. приказ влажног акварела или пастуозног наноса уљаних боја и који делују поприлично уверљиво. Осим што опонаша традиционалне технике, технологија је увела нове димензије уметности, нпр. обрада фотографије. Фотографија или било која битмапа се може уз помоћ софтвера исецати, мењати, комбиновати, трансформисати и др.

Комуникација и сарадња

Коришћењем ИКТ ученици данас постају активни учесници и креатори садржаја који се може наћи на интернету: упутства, блогова и садржаја на социјалним мрежама. Ове активности наглашавају размену и сарадњу кроз транспарентне формате а наставници ликовне културе треба да препознају да креативно и културно образовање превазилази уџбенике, учионице, наставне планове и програме и размотре креативна решења за наставу која потичу са различитих неформалних образовних окружења (Tilander 2011).

Технологија омогућава успостављање заједничке праксе и кооперативно учење са комуникацијом не само између ученика и наставника већ и између ученика из различитих школа, земаља или култура, и са уметницима из целог света. Могућност да ученици размењују информације путем интернета о уметности, настави ликовне културе, питањима из историје уметности, коришћењу софтвера, радити заједничке радове са ученицима из целог света, контактирати друге наставнике или уметнике и промовисање свог рада или своје школе путем социјалних мрежа. Комуникација са другим ученицима различитих узраста, уметницима, стручњацима, наставницима уметности. Комуникација се може остваривати индивидуално, групно или између школа. Поред тога видео-конференцијама, е-поштом и путем социјалних мрежа ученици могу контактирати са другим ученицима из света и радити заједничке радове, размењивати искуства, идеје... Комуникација и сарадња може се одвијати између ученика различитог узраста од куће, школе тако да могу радити *online* заједничким темама, размењивати дељене и стварају заједничке радове. Интернет омогућава стварање сарадничких радова

ученика различитих узраста, ученика уз савете различитих стручњака уметности који могу бити и на различитим континентима.

Друштвене мреже

Интернет је стопио средства комуникације, а ми смо га уградили у наш свакодневни живот од е-поште, блогова, друштвених мрежа до видео-комуникација. Веб је мултимедијални: он интегрише визуелне, звучне и текстуалне садржаје, његов потенцијал за образовање у визуелним уметностима је велики. Постоје класичне друштвене мреже и оне које су намењене наставницима које се могу формирати на некој платформи за учење. Све су то начини да се у свеопштој комуникацији и интеракцији путем мрежа усмере и повежу људи по њиховом интересовању.

Као највећа предност интернета, а поготово друштвених мрежа истиче се повећан трансфер знања. Трансфер знања није само слободан приступ знањима, него и преношење и интеракција. До трансфера долази разумевањем, схватањем смисла, даљим трагањем и успостављањем веза и са садржајем и са људима ради размене знања. Трансфер знања је више заступљен у специјалним социјалним мрежама тзв. професионалним заједницама одређеног профила људи.

Презентација радова

Врло важан део наставе ликовне културе је презентација ученичких радова. Излагање ликовних радова је заокруживање процеса стварања, „појављивање у јавности” је могућност за ширу повратну информацију која је битна за даљи рад. Представљање радова има снажно педагошко и психолошко дејство на ауторе ликовних радова. Традиционално се ученички радови излажу на изложбама поводом неког ликовног конкурса или у просторима школе кроз школске изложбе или посебним просторима предвиђеним за ту намену, тако изложене радове могу видети ученици, наставници, родитељи и посетиоци школе (Karlavaris 1988; Pez 2008).

Данас се радови ученика могу показати много већем аудиторијуму путем интернета и они се ученички радови могу наћи на:

- Веб портал школе. Данас већина школа има свој сајт, на коме се може наћи галерија ликовних радова ученика која може садржати збирке радова класификованих по години настанка, узрасту, техници, ликовном мотиву и др.
- Презентацијама (профилима) на различитим социјалним мрежама где се ученички радови могу поставити. Овакав начин излагања ученичких радова је једноставан и наставник их може ажурирати свакодневно. Ове презентације се могу креирати групно (школа, одељење, група ученика) или самостално.
- Учествовањем на разним ликовним конкурсима, дејчим ликовним

колонијама наставник и ученици своје радове могу показати већој публици. Често се после оваквих манифестација ученички радови могу видети и на интернету где их постављају организатори манифестација, наставници или сами ученици.

- На интернету постоје специјализовани сајтови галерија којима се представљају радови ученика из целог света, као што су *Artsonia*, *Incredible Art department* и слични Веб портали. Наставник може изложити радове својих ученика а могу се прегледати радови осталих ученика из целог света.

Радови настали на часовима ликовне културе не морају бити дигитални да би се изложили на неком Веб порталу или галерији, радови створени традиционалним техникама се могу скенирати или фотографисати и изложити. Видео-радови се такође, уз помоћ мобилних телефона могу поставити на интернет.

Закључак

Употреба дигиталних алата као уметничког медија у школама пружа многе јединствене и узбудљиве могућности за неговање вештина потребних у двадесет првом веку. Данас писменост подразумева разумевање медија и технологија и њихов потенцијал за интеракцију, комуникацију и изражавање и у том смислу ученици треба да буду у стању да анализирају, интерпретирају и процењују садржаје са интернета.

Све већи значај сликовних и визуелних информација у данашњем свету (фотографија, видео, анимиране слике, симболи и иконографија) анализа, интерпретација, екстраполација и евалуација визуелних информација постала је једнако важно као и стварање уметности а изискује све већу потребу за наставу ликовне културе која је „једини стручњак” у образовном систему и која се бави овим информацијама. Ученици треба да знају како масовни медији функционишу а настава ликовне културе има важну улогу да припреми ученике као визуелно писмене и критичке чланове друштва. Повећање потребе за разумевањем и креирањем визуелних порука намеће преиспитивање односа уметности и медија. Развој нових медија отвара нове перспективе за уметничку праксу. Коришћење дигиталних медија је раширено и нови послови се отварају за визуелне уметнике а ученици са знањем, вештинама и стручношћу у дигиталној уметности и дизајну су добра прилика да, са даљим усавршавањем, комерцијализују стечено искуство и знање.

Улога наставе ликовне културе није само да олакша развој вештина у уметности и дизајну већ да обезбеди контекст за помоћ ученицима да конструишу значење из овог низа визуелних информација. Коришћење рачунара је интересантно, али је и изазов разумевање широког спектра апликација које су на располагању. Стога је битно да ученици уче вештине у коришћењу и управљању рачунарима и креативно истражују спектар софтверских алата у циљу разумевања својих вредности у мно-

гоме на исти начин као што смо се научили коришћењем традиционалних алата и медија. Коришћење ИКТ у настави ликовне културе је нова област искуства и за ученике и наставнике. ИКТ пружа ученицима приступ широком спектру процеса и алата који су до недавно били на располагању само професионалцима.

ИКТ доносе препознатљив допринос активностима, омогућавају корисницима да раде ствари које не могу да се ураде ефикасно, или уопште, коришћењем традиционалних алата у уметности. Овај потенцијал које обухватају: интерактивност, могућност, велики избор, брзина и аутоматске функције су значајан елемент способности ИКТ и омогућавају ученицима и наставницима да их користе у учењу и процесу стварања ликовног дела када је то прикладно.

Партиципативни медијски алати обезбеђују везу са садржајима изван школа, и ученици и наставници им могу приступити путем интернета ради учења и стварања. Ово не значи да се конвенционални медији као што су оловке, боје, глина, папир и сл. заборављају и замењују, већ да се повећавају могућности учења и стварања у настави. Све савремене медијске технологије имају место у школи, под условом да могу помоћи у промовисању циљева наставе ликовне културе. Новије образовне технологије заслужују посебну пажњу јер дозвољавају ученицима да се укључе у иновативни облик комуникације, учења и изражавања и притом користе савремене медије које користе у свакодневном животу.

ИКТ у настави ликовне културе има велики потенцијал да створе нове и узбудљиве приступе учењу и стварању уметности које до сада нису биле могуће. Посебна могућност је стварање сарадничких пројеката, радова и размена идеја и искустава које пружају ИКТ у најширем могућем спектру контекста и окружења. ИКТ су постале стално присутно помагало наставницима и ученицима у настави, њихова примена у настави ликовне културе подразумева одређени ниво медијске писмености и ученика и наставника.

Употреба е-учења никако не значи одбацивање постојећих садржаја за учење/подучавање, већ само побољшање постојећег образовног материјала, односно његово осавремењавање. У основи свега се налази широки обим дигиталних података са динамичком природом садржаја којима се може манипулисати, са могућношћу стварања, мењања и размењивања уз мању или већу комуникацију и интерактивност, спремљени на разноразним удаљеним или блиским дигиталним медијима потпомогнути дигиталним системима независним од времена и локације (Илић 2012).

ЛИСТА РЕФЕРЕНЦИ

- Alvarez2006:D.Alvarez,*E-draw:avirtualcollaborativeenvironmentforvisualarteducation*. <http://portal.unesco.org/culture/en/files/30197/11415095981dolores_alvarez.pdf/dolores%2Balvarez.pdf> 20. 10. 2010.
- BDK, Bund Deutscher Kunsterzieher 2011: *Digitale Medien und Kunstunterricht* <http://www.bdk-online.info/blog/data/2004/02/Digitale-Medien-im-Kunstunterricht.pdf> 1. 10. 2012.
- Evropska komisija 2000: EU Commission, *eLearning Action Plan: Designing Tomorrow's education*. http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/lifelong_learning/cl1046_en.htm 4. 9. 2012.
- Gisberc 2008: J. Gisbertz, *Grunwissen kunstdidaktik*. Donauworth: Auer Verlag
- Gura 2008: M. Gura, *Visual Arts Units for All Levels* <http://www.iste.org/images/excerpts/NETART-excerpt.pdf> 14. 1. 2013.
- Gruber 2009:M. Gruber, *The Role of E-Learning in Arts and Cultural Heritage Education* http://dspace.ou.nl/bitstream/1820/2138/1/edumedia09_gruber_final.pdf?origin=publication_detail 09. 12. 2013.
- Karlavaris 1988: B. Karlavaris, *Metodika likovnog odgoja*. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.
- Kiršenman i Pez 2004: J. Kirschenmann; G. Peez, *Computer im Kunstunterricht – Werkzeuge und Medien*. Donauwörth: Auer Verlag GmbH
- Kraig 2009: R. Craig, *The Art Education 2.0 Manifesto: Exploring the Implications of Web 2.0 for Art Education* <http://www.artjunction.org/archives/manifesto.pdf> 25. 3. 2016.
- Majkrosoft 2008: Microsoft, *Partner u učenju, Digitalni filmovi u nastavi* http://www.microsoft.com/serbia/obrazovanje/pil/materijali/digitalni_filmovi.aspx 21. 2. 2014.
- Manović 2011: L. Manovich, *New Media from Borges to HTML*, <http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/manovich-new-media-intro.pdf> 22.09.2015.
- NAEA, National Art Education Association 2010: *21st Century Skills Map for the arts*. http://www.arteducators.org/research/21st_Century_Skills_Arts_Map.pdf 16. 10. 2012.
- NSEAD, Nacional Society for Education in Art and Design 2009: *E-learning and Virtual Learning Environments*. <http://www.nsead.org/ict/about/about13.aspx> 06. 1. 2013.
- Pez 2008: Georg Peez, *Zur Bedeutung ästhetischer Erfahrung für Produktion und Rezeption in gegenwärtigen. Konzepten der Kunstpädagogik*. <http://www.georgpeez.de/texte/musikpaed.htm> 12. 11. 2011.
- Radklif-Tomas 2008: N. Radclyffe-Thomas, *White heat or blue screen? Digital technology in art & design education*. http://www.researchgate.net/publication/229477147_White_Heat_or_Blue_Screen_Digital_Technology_in_Art__Design_Education 10.04.2011.
- Tapskot 1998: D. Tapscott, *Growing up digital: The rise of the net generation*. http://www.ncsu.edu/meridian/jan98/feat_6/digital.html 19. 12. 2010.
- Tilander 2011: M. Tillander, *Creativity, Technology, Art, and Pedagogical Practices*. Art Education, January 2011 str 40–46. <http://click4teachers.weebly.com/np>

- loads/1/0/9/9/10998480/2011creativitytechnologyartandpedagogicalpractic
es.pdf 20. 4. 2012.
- Vagner 2000: E. Wagner, *Computer im kunstunterricht*. <http://www.lehrer-online.de/224487.php> 14. 6. 2012.
- Ilić 2012: V. Ilić, *Savremeni mediji i nastava likovne kulture*. Tehnika i informatika u obrazovanju, 4. Internacionalna Konferencija, Tehnički fakultet Čačak, 1–3. jun 2012. [http://www.ftn.kg.ac.rs/konferencije/tio2012/PDF/3\)%20Informacione%20tehnologije%20u%20nastavnim%20predmetima/PDF/327%20Vojislav%20Ilic%20-%20Savremeni%20mediji%20i%20nastava%20likovne%20kulture.pdf](http://www.ftn.kg.ac.rs/konferencije/tio2012/PDF/3)%20Informacione%20tehnologije%20u%20nastavnim%20predmetima/PDF/327%20Vojislav%20Ilic%20-%20Savremeni%20mediji%20i%20nastava%20likovne%20kulture.pdf)

Vojislav L. Ilić

POSSIBILITIES OF E-LEARNING IN TEACHING ART

Summary

In the classroom of the 21st century, the teaching of art culture is increasingly under constant external influences, so that the classroom is a place where students learn, explore, create and evaluate artwork. The richness of the information offered through the use of ICT is multiplied in many ways compared to the classical media. Today's specialized classrooms for teaching fine arts can be described as a place of learning where students explore, create, and evaluate artwork.

The use of computers in the teaching of fine arts is about traditional pedagogical concepts and practice, only using new media, using software to simulate traditional tools such as brushes and pens.

Creating works with the help of ICT is a modern way of visual expression of students. Using different computer software and peripherals, students can create works of visual art (drawings, paintings, collages, 3D works, works of applied arts, architecture, photographs, animated and cartoons, films ...) that can arise during classes or work at home.

The use of e-learning does not in any way mean the rejection of existing learning/teaching content, but only the improvement of the existing educational material, or its modernization.

Modern media are not created and used in isolation from classical fine arts or in an isolated cultural context. Modern and traditional media should be used together by taking the best of both media.

Keywords: Information and communication technology, E-learning, teaching of fine arts.

*Примљен: 31. јануара 2018. године
Прихваћен: 23. марта 2018. године*