

# Digitalne kompetence pri likovni umetnosti v slovenski OŠ

## Digital Competences At Art In Slovenian Primary School

Aleš Drinovec

OŠ n. h. Maksa Pečarja Ljubljana  
Črnuška cesta 9  
SI-1231 Ljubljana Črnuče  
+386 1 5896-320  
ales.drinovec@makspesar.si

### POVZETEK

Politika usvajanja digitalnih kompetenc v slovenski osnovni šoli je vključevanje teh vsebin v učne načrte pri vseh predmetih. Izobraževanje učiteljev za poučevanje dodatnih znanj že nekaj let poteka na vseh ravneh (projekt e-Šolstvo [1], študijske skupine, dodatna izobraževanja). Na OŠ n. h. Maksa Pečarja Ljubljana Črnuče smo kot del pridobivanja digitalnih kompetenc pri likovni umetnosti v 7. - 9. razredu pripravili zajem in obdelavo digitalne fotografije (7. razred), fotomontažo (8. razred) ter izdelavo animacije in videa (9. razred). To izobraževanje poteka v okviru ur namenjenih delu po skupinah, oziroma ur namenjenih dodatnemu asistentu pri pouku likovne umetnosti. Vsak učenec na ta način opravi šesturno usposabljanje. Rezultati zadnjih šestih let, odkar to obliko izobraževanja izvajamo, se kaže v tem, da učenci to znanje suvereno uporabljajo pri izdelavi in grafični podobi predstavitev pri vseh predmetih.

### Ključne besede

osnovnošolsko izobraževanje, likovna umetnost, fotomontaža, animacija, video.

### ABSTRACT

The policy of adopting digital competences in the Slovenian elementary school is to integrate these contents into curricula in all subjects. Teacher education for the teaching of additional knowledge has been carried out at all levels for several years (the e-Learning project [1], study groups, additional education). At our primary school as a part of the acquisition of digital competences in fine arts in the 7th - 9th class, we prepared digital image manipulation (7th grade), photomontage (8th grade) and production of animation and video (9th grade). This training is realised in smaller groups when an additional assistant is present. Each student in this way undergoes six hour training. The results of the past six years, since this form of education is carried out, is reflected in the fact that students use this knowledge in the production and graphic representation of all subjects.

### Keywords

Primary school education, art, image and video editing, animation.

### 1. UVOD

Del sodobne likovne umetnosti sta tudi digitalna obdelava in predstavitev izdelkov. Pri tem gre za zajem, urejanje in izražanje likovnih del in gradiva v digitalni obliki. Posodobljeni učni načrti iz leta 2011 [2] to predvidevajo. Na naši šoli smo za izvedbo v tretjem triletju vključili računalničarja, ki del svoje delovne obveznosti opravlja v okviru učnih skupin [3].

### 2. Primeri dobre prakse

V okviru 30% ur za učne skupine se učenci razdelijo na dve skupini. Ena skupina izvaja grafični, kiparski ali arhitekturni projekt druga pa program računalniške obdelave, izmenja vsaka v okviru šestih ur.

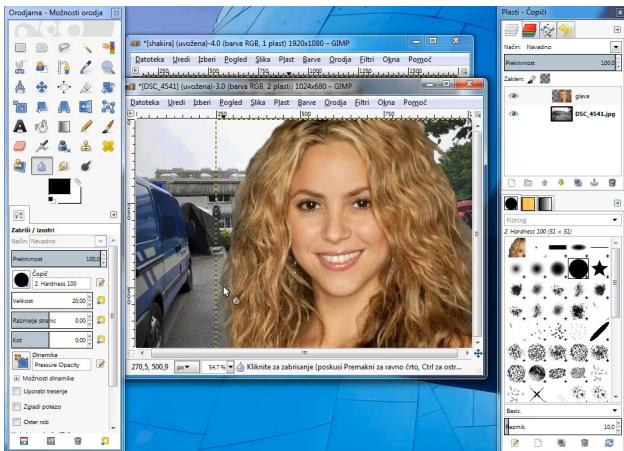
#### 2.1 Sedmi razred

Učenci izvedo osnove kompozicije fotografije, zlati rez in njegovo praktično uporabo pri zajetu digitalne fotografije. Spoznajo se s sodobnimi zrcalno-refleksnimi digitalnimi fotoaparati in jih uporabijo za zajem portretne in celopostavne slike. Slike prenesajo na računalnik in jih skupaj pregledajo ter komentirajo uporabo dogovorjenih kompozicijskih elementov ter izpostavijo najpogosteje napake, ki so jih naredili. V drugem delu iz ene od svojih slik s pomočjo programa za digitalno urejanje slik (GIMP [4], PhotoShop) izrežejo osebo in jo prestavijo na novo ozadje, ki so ga pripravili z iskanjem na spletu. Pri tem so pozorni na ločljivost slike.

V programu se naučijo:

- nalaganja, premikanja,
- kopiranja,
- lepljenja,
- spremicanja velikosti,
- uporabe plasti,
- obrezovanja elementov slike in cele slike,
- korekcije prehoda med kompozicijskimi elementi,
- shranjevanja projekta,
- izvažanja in stiskanja v slikovne datoteke (JPG, PNG),
- tiskanja.

Izdelek oddajo v spletni učilnici moodle. Tu so na voljo tudi video vodiči [5], ki so jim v pomoč pri izdelavi fotomontaže (Slika 1 Fotomontaža v GIMP).



Slika 1 Fotomontaža v GIMP

Izdelek se tudi oceni (Slika 2 Kriteriji za ocenjevanje).

## Likovna umetnost 7

### Kriteriji za ocenjevanje

Naloga: Fotomontaža – izrez slike na novem ozadju

Naloga	Točk	Doseženo
Izbrano je ustrezno ozadje (ločljivost vsaj 1000 px)	4	
Slike sta ustrezno pomanjšani (povečani)	4	
Slika za prenos na novo ozadje je ustrezno obrezana	6	
Uporabljene so plasti	4	
Prehod med slikama je ustrezno zabrisan	5	
Skupna slika je pravilno obrezana (upoštevan zlati rez)	4	
Projektna slika je shranjena z ustreznim imenom (XCF)	2	
Slika je izvožena z ustreznim imenom in v ustrezni format (JPG)	2	
Slike so oddane v spletni učilnici (2 originala, XCF in JPG)	4	
<b>Možnih točk</b>	<b>35</b>	<b>0</b>

#### Kriterij za oceno:

- 5: 32-35
- 4: 28-31
- 3: 24-27
- 2: 18-23
- 1: do 17

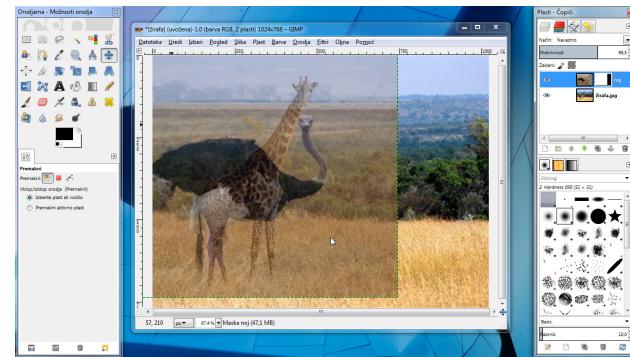
Slika 2 Kriteriji za ocenjevanje

## 2.2 Osmi razred

V osmem razredu učenci naredijo nekoliko zahtevnejšo fotomontažo. Iz dveh slik živali izdelajo novo žival s čim manj opaznim prehodom iz ene živali v drugo. Pri tem ponovijo

nekatere osnove uporabe programa za urejanje slik in še dodatno spoznajo:

- masko plasti
- prosojnost pri prekrivanju slik (Slika 3 Prosojnost pri prekrivanju slik)
- linearni sivinski prehod
- premikanje plasti
- prekrivanje delov slike
- obrezovanje celotne slike



Slika 3 Prosojnost pri prekrivanju slik

Izdelek oddajo v spletni učilnici, kjer so jim na voljo video vodiči in kriteriji za ocenjevanje (Slika 4 Kriteriji za ocenjevanje).

## Likovna umetnost 8

### Kriterij za ocenjevanje

Naloga: Fotomontaža – uporaba maske plasti

Naloga	Točk	Dosegel
Izbrani sta ustrezni živali s primernim ozadjem za prehajanje (ni enobarvno ozadje)	4	
Slike sta ustrezno pomanjšani (povečani)	3	
Uporabljena je maska plasti	4	
Uporabljene so plasti	4	
Prehod med živalima je ustrezan	6	
Opravljene so korekcije (odstranjeni nepotrebni deli slik – rep pri žirafi)	3	
Slika je pravilno obrezana	3	
Projektna slika je shranjena z ustreznim imenom (XCF)	2	
Slika je izvožena z ustreznim imenom in v ustrezni format (JPG)	2	
Slike so oddane v spletni učilnici (2 originala, XCF in JPG)	4	
<b>Možnih točk</b>	<b>35</b>	

#### Kriterij za oceno:

- 5: 32-35
- 4: 28-31
- 3: 24-27
- 2: 18-23
- 1: do 17

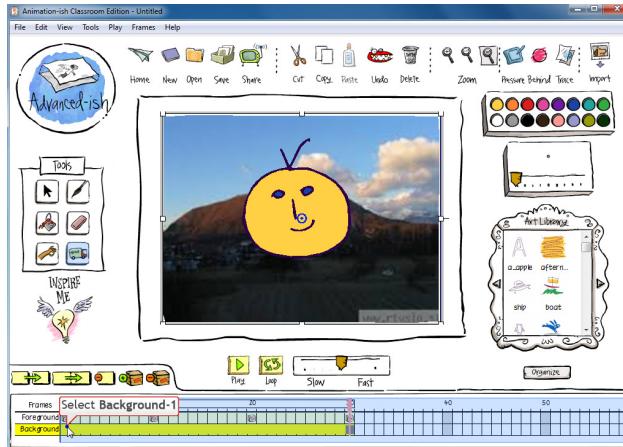
Slika 4 Kriteriji za ocenjevanje

## 2.3 Deveti razred

Osnove animacije in urejanja videa vsi učenci spoznajo v devetem razredu. Nekateri imajo s tem opravka že na računalniških krožkih in pri izbirnem predmetu multimedija.

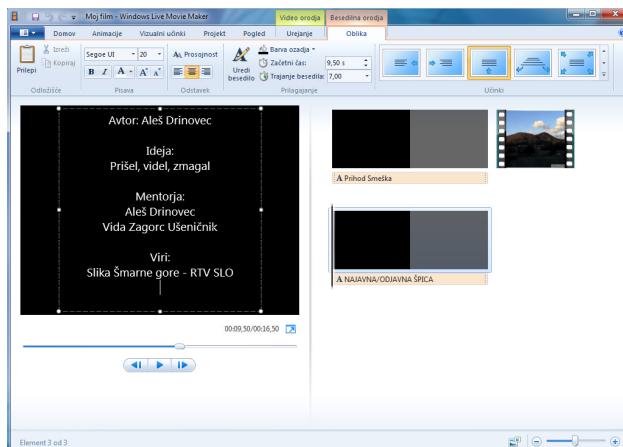
Učenci izvedo nekaj o gibajočih slikah in optičnih prevarah.

Spoznao osnove animacijskega programa Animationish [6] (Slika 5 Animationish). Program je sicer plačljiv, ima pa tudi 15 dnevno demo različico. Izdelajo tri sekundno animacijo. Pri tem so pozorni na to, da ima animacija v sebi idejo, domiselnost, poučnost.



Slika 5 Animationish

Animacija se izvozi v AVI format in nato s programom za urejanje videa, običajno kar Windows Movie Maker [7], uredi (Slika 6 Urejanje videa). V urejevalniku se doda vstopna špica, iztočnica in glasba.



Slika 6 Urejanje videa

Učenci pri tem upoštevajo:

- pravila navajanja,
- avtorstvo glasbe,
- avtorstvo vključenih slik,

- navajanja mentorjev in sodelavcev pri izdelku.

Izdelek izvozijo v MP4 format in ga oddajo v spletni učilnici, kjer se na podlagi kriterijev (Slika 7 Kriteriji ocenjevanja) za ocenjevanje oceni.

## Likovna umetnost 9

### Kriteriji za ocenjevanje

Naloga: Animacija in video

Kriteriji za ocenjevanje

Naloga	Točk	Doseženo
Animacija ima ustrezno število ključnih sličic (25)	8	
Animacija ima vodilno zgodbbo	4	
Uporabljeni sta obe časovniki (foreground in background)	4	
V animaciji je uvožena slika	2	
Video ima ustrezno vstopno špico	3	
Video ima ustrezno izstopno špico	3	
Video je opremljen z ustrezno glasbo	3	
Projekt animacije je shranjen z ustreznim imenom (ish3)	2	
Video je izbožen v ustrezem format in z ustreznim imenom (mp4)	2	
Animacija in video sta oddana v spletni učilnici (ish3 in mp4)	4	
<b>Možnih točk</b>	<b>35</b>	<b>0</b>

Kriterij za oceno:

5: 32-35

4: 28-31

3: 24-27

2: 18-23

1: do 17

## Slika 7 Kriteriji ocenjevanja

## 3. ZAKLJUČEK

Program, ki ga izvajamo je učencem zanimiv, radi delajo in delajo zelo zanimive in ustvarjalne izdelke. Pridobljeno znanje uporabljajo pri predstavitvah in projektnih nalogah pri drugih predmetih. Pri uporabi digitalnega aparata in video kamere, urejanju slik in videa so samozavestni in se pogosto lotijo tudi svojih projektov.

## 4. CITIRANA DELA

- [1] D. Jovič, Projekt e-Šolstvo, J. Stankovič, Ured., Ljubljana: Zavod RS za šolstvo in šport, 2013.
- [2] Predmetna komisija, Natalija F. Kocjančič ... [et.al.]. – El. knjiga, Učni načrt. Program osnovna šola Likovna vzgoja [Elektronski vir], Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo, 2011. Način dostopa (URL): [http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/odrocje/os/prenovljeni\\_UN/UN likovna\\_vzgoja.pdf](http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/odrocje/os/prenovljeni_UN/UN likovna_vzgoja.pdf)
- [3] Pravilnik o normativih in standardih za izvajanje programa osnovne šole. Uradni list RS, št. 115/03 – uradno prečiščeno besedilo in 65/05. Način dostopa (URL): <https://www.uradni-list.si/glasilo-uradni-list-rs/vsebina/2005->

- [01-3355/pravilnik-o-normativih-in-standardih-za-izvajanje-programa-osnovne-sole](http://www.arnes.si/~alesd/pravilnik-o-normativih-in-standardih-za-izvajanje-programa-osnovne-sole)
- [4] GIMP, GNU image manipulation program. Način dostopa (URL): <https://www.gimp.org/>
  - [5] Video vodiči: Aleš Drinovec. Način dostopa (URL):  
<http://www2.arnes.si/~alesd/videovodic/montaza7/>,  
[http://www2.arnes.si/~alesd/videovodic/lum\\_zirafonoi/](http://www2.arnes.si/~alesd/videovodic/lum_zirafonoi/),  
<http://www2.arnes.si/~alesd/videovodic/animationish1/>,  
<http://www2.arnes.si/~alesd/videovodic/video2/>,  
[http://www2.arnes.si/~alesd/videovodic/oddaja\\_naloge/](http://www2.arnes.si/~alesd/videovodic/oddaja_naloge/).
  - [6] Animationish, FableVision Learning, Peter H. Reynolds. Program za izdelavo animacij za osnovnošolce. Način dostopa (URL):  
<https://www.fablevisionlearning.com/animationish>
  - [7] Windows Movie Maker, Microsoft. Enostaven program za urejanje videa. Način dostopa (URL): <http://www.windows-movie-maker.org/>