



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 3. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: **UPORABA IKT PRI RAZVOJU RISARSKIH KOMPETENC V RAZLIČNIH IZOBRAŽEVALNIH OKOLJIH – E-ATELJE**

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni **KLASIUS-P-16** se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):

01 - Izobraževalne znanosti in izobraževanje učiteljev

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

- UNIVERZA V LJUBLJANI PEDAGOŠKA FAKULTETA
- UNIVERZA V LJUBLJANI FAKULTETA ZA ARHITEKTURO
- SAB, VODENJE IN ORGANIZACIJA UMETNIŠKIH DEJAVNOSTI IN LIKOVNA TERAPIJA NELA BAJROVIĆ PETEK S. P.
- VIDEOPRODUKCIJA IN STORITVE, MEGI MILOŠEVIĆ S.P.

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Pri obiskovalcih zasebnih likovnih delavnic je prisoten vse večji interes za razvoj likovnih kompetenc. Za udeležence, ki ne morejo obiskati delavnic osebno (npr. starejši in osebe s fizičnimi omejitvami), so take dejavnosti nedostopne. To je problem, ki ga je zasebna likovna šola (partner 1) želela rešiti, da bi obogatila ponudbe na trgu. Potreba po pouku na daljavo na vseh stopnjah izobraževanja zaradi pandemije COVID 19 je samo potrdila, da je problem izjemno aktualen.

Cilj projekta torej je bil raziskati možnosti, ki jih nudi informacijska tehnologija z medmrežjem za izvedbo likovne delavnice na daljavo. Mentor in udeleženec nista v istem prostoru, sodelujeta pa, kot da bi bila. Z uporabo računalniškega programa, ki ju povezuje, jima omogoča dvosmerno komunikacijo, torej avdio video konferenco, smo oblikovali model alternativne možnosti poučevanja in učenja risanja, ki ni zgolj prikazovanje video posnetkov brez kontakta z mentorjem, kar je običajno pri ponudbah na trgu za e-učenje, ampak doseči vse elemente živega stika med mentorjem in udeležencem.

- Opisite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Po analizi potreb partnerja – zasebna likovna šola, smo oblikovali didaktični model, ki je vseboval smernice za delo. Z izvedbo e-likovnih delavnic med študenti in pri delovnem partnerju smo preizkusili model in preučili značilnosti njegovega funkcioniranja. Mentor oz. vodja posamezne

delavnice je predstavil vsebine risarske naloge, predstavil je model za risanje, razložil kaj je viziranje, kadriranje in druge pojme povezane z nalogo in jo prenašal udeležencem, ki so ga opazovali na različnih lokacijah na svojih računalniških zaslonih. Udeleženci so imeli postavljen računalnik oz. kamero pred prostorom, kjer so risali. Tako je mentor v vsakem trenutku opazoval, kako delajo in kontaktiral z udeleženci. Nastale risbe so udeleženci na enak način pokazali mentorju, ki je prek video konference podal pripombe. Ker za razliko od risanja v realnem fizičnem okolju je na ekranu podoba modela, ki naj bi ga udeleženci narisali enaka za vse sodelujoče, tak pristop odpira nove poglede na izkušnjo risanja po modelu. Z uporabo računalniškega programa, ki ju povezuje, jima omogoča interaktivnost oz. dvosmerno komunikacijo. Torej ne gre zgolj za prikazovanje video posnetkov brez kontakta z mentorjem, ampak smo želeli doseči vse elemente živega stika med mentorjem in udeležencem in med udeleženi sami.

V okviru projekta smo izvedli več delavnic za različne udeležence, ki so večina študenti različnih smeri.

Praktično vsaka od delavnic nas je usmerila v bolj natančno proučevanje konkretnih aspektov izvedbe.

Pri delavnici namenjeni študentom likovne pedagogike je bilo treba določiti kateri računalniški program odgovarja našim osnovnim potrebam in smo ugotovili, da Zoom nam nudi največ uporabnih orodij (število udeležencev, možnost medsebojnega pogovora, ogleda PPT predstavitev, istočasno pisanje oz. risanje. Se pravi, da je šlo za spoznavanje orodja. V naslednjih delavnicah smo se osredotočili v vse bolj specifične aspekte izvedbe: postavitve modela (oddaljenost od kamere, kadriranje idr.), osvetlitev modela, korekture s pošiljanjem sken risbe mentorju med delavnico, skupinske korekture, priprava likovne razstave.

Skratka določili smo osnovne potrebe kar se tiče računalniških pripomočkov glede na različne dejavnosti znotraj delavnic, opredelili najbolj popularne obstoječe računalniške programe in predlagali, kako jih uporabiti glede na vrsto učne ure (predstavitev modela, razlaga vsebin, razlaga tehnike, korekture idr.). Opredelili smo značilnosti (oblika postavitve objektov, kamere, zvočniki idr.) organizacije prostora, kjer se nahaja učitelj in prostorov, kjer se nahajajo učenci, možnost uporabe več kamer hkrati, idr.

Želeli smo odgovoriti tudi na druga odprta vprašanja o uporabi e-medijev v likovnem izobraževanju kot so kakšna je vloga mentorja, ko ni prisoten v prostoru, kjer se nahaja udeleženec delavnice, kateri so primerni načini podajanja povratnih informacij o delu, kakšne so možne oblike izmenjave izkušenj med sodelujočimi udeleženci likovnih delavnic, idr. in smo dobili zanimive odgovore.

Didaktični model je bil preizkušen med študenti likovne pedagogike, razrednega pouka, arhitekture in specialne pedagogike s katerimi smo izvedli delavnice. Na osnovi preizkušanja načrtovanega didaktičnega modela za delo na daljavo smo dosegli globljega spoznavanja uporabe e-medijev in odgovorili na vprašanje kakšne so značilnosti, prednosti in slabosti e-učnega procesa z uporabo avdio video konference pri risarskem oblikovanju na kognitivnem in afektivnem področju.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Rezultat projekta je izdelava didaktičnega modela v treh fazah: načrtovanje, izvedba in vrednotenje dejavnosti. Faza načrtovanja vključuje pripravo pogojev dela (prostor, oprema, načrtovanje e-komunikacije med sodelujočimi, idr.). V fazi izvedbe opisujemo potek dejavnosti s

primernimi strategijami vizualne in verbalne komunikacije med mentorjem in udeleženci, metode dela pri predstavitvi modela za risanje, demonstracije likovne tehnike in individualnega svetovanja mentorja. Ker likovno izražanje posameznikov traja časovno različno, je v fazi vrednotenja ključno istočasno sodelovanje udeležencev in mentorja. Model predstavlja smernice za izvedbo celotnega procesa e-poučevanja in učenja. Rezultat bo prispeval k razvoju sodobne izobraževalne tehnologije za likovno didaktiko, da bi dosegli aktualnost pouka z izdelavo e-učnega gradiva in priručnika.

Rezultati projekta bodo omogočili spoznavanja uporabe e-medijev ter nudili podatke s katerimi bomo lahko odgovorili na odprta vprašanja o uporabi le teh v likovnem izobraževanju (o vlogi mentorja, ko ni prisoten v prostoru, kjer se nahaja udeleženec, o načinih podajanja povratnih informacij o delu, o oblikah izmenjave izkušenj med udeleženci, idr.).

Rezultati projekta bodo tudi pokazali, kakšne so značilnosti, prednosti in slabosti e-učnega procesa z uporabo avdio video konference pri na kognitivnem in afektivnem področju. Omogočali bodo refleksijo z namenom prenosa izkušenj na proces poučevanja in učenja otrok in mladostnikov. Končni rezultat bo izdaja priručnika, ki bi vseboval tako teoretična izhodišča kot natančna didaktična navodila za izpeljavo delavnic na daljavo. Priložen bo tudi CDroom.

Družbena korist projekta se je že pokazala na različnih področjih. Predvsem bi izpostavili možnost inkluzivnega vključevanja uporabnikov, ki jim je v določenih okoljih in posebnih pogojih – fizična ali časovna ovira, dostop do likovnih delavnic praktično nemogoč. Ravno tako situacijo doživljamo vsi od začetka pandemije COVID 19. Z izvedbo delavnic z različnimi cilji smo uspeli izdelati natančna navodila o tem, kako izvajati pouk na daljavo.

Družbena korist se je pokazala na področju izobraževanja študentov, ki bodo delovali kot pedagogi na različnih stopnjah vzgoje in izobraževanja in različnih poklicih ter na področju razvoja metodike za poučevanje in učenje različne potencialne udeležence delavnic, kar je cilj zasebne likovne šole. Novi načini implementacije IKT za uporabo v šoli so zagotovo koristen izsledek projekta, ki bodo dognanja še nekaj časa nujno didaktično priporočilo.

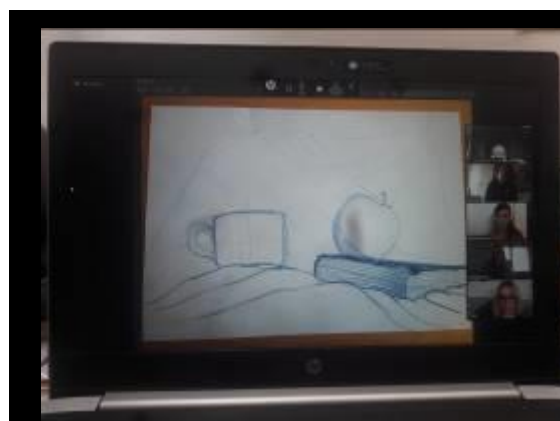
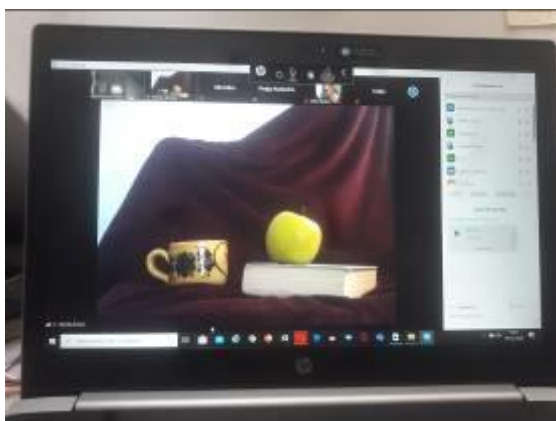
Izkušnja sodelovanja med javni instituciji kot sta fakulteti in zasebnim partnerjem, da bi skupaj prišli do specifičnih spoznanj je vidik družbene koristi.

4. Priloge:

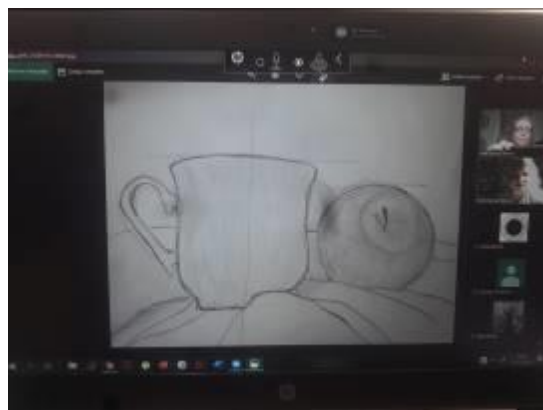
- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).



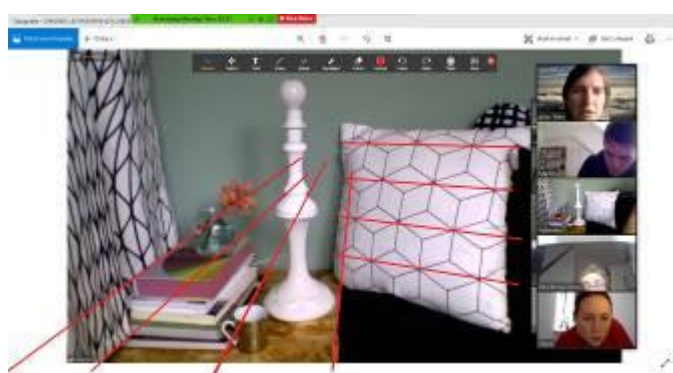
Slika 1: naslovnica priročnika, ki bo rezultat projekta



Sliki 2 in 3: model za tihožitje na ekranu in risba enega od udeležencev poslala učitelju v korekturo po e-pošti.



Sliki 4 in 5: model za tihožitje na ekranu in risba enega od udeležencev poslala učitelju v korekturo po e-pošti.



Sliki 6 in 7: model za tihožitje na ekranu in pomožna risba na podobi, ki jo je naredil učitelj ob razlagi.



Slika 8: risba udeleženca poslana učitelju kot fotografija prek telefona.



Slika 9: Na sliki se lepo vidi, kako je potrebno skrbeti za postavitev kamere oz. računalnika in kako velikost in kakovost ekrana igra pomembno vlogo.