

Vyučovanie výtvarnej výchovy s využitím grafických programov

Renáta Pondelíková

e-mail: renata.pondelikova@umb.sk

Pedagogická fakulta Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici, Katedra výtvarnej kultúry

Kľúčová slova

výtvarná výchova, grafické programy, námety

I Vyučovacie hodiny zamerané na využitie grafických programov pri riešení výtvarných problémov na hodinách výtvarnej výchovy

Život v modernej informačnej spoločnosti a efektívna účasť na znalostnej ekonomike si vyžaduje, aby žiaci získali kompetencie v oblasti, ako sú kritické vnímanie a myslenie, vyššie poznávacie funkcie, flexibilitné rozhodovanie, zvládnutie neočakávaných situácií, efektívnu komunikáciu a kooperáciu. Pri rozvoji týchto kompetencií hrajú dôležitú úlohu práve moderné digitálne technológie, nie však ako cieľ, ale ako prostriedok efektívneho objavovania sveta. Súčasťou takéhoto objavovania sveta je aj výtvarné tvorenie prostredníctvom grafického programu. Umožňuje manipulovať s obrazom, meniť ho, vytvárať nový obraz, čo ale neznamená, že vždy musí ísť o tvorivý proces.

Aby sme rozvíjali tvorivosť ako jeden z cieľov výtvarnej výchovy, je dôležité viesť žiakov nielen k objavovaniu a experimentovaniu prostredníctvom nástrojov a funkcií grafického programu, ale aby výtvarné dielo, ktoré žiaci vytvoria, bolo nositeľom myšlienky, výpovede, posolstva autora. Veľmi dôležitý je komunikačný rámec tvorivej výtvarnej výpovede žiaka. Východiskom pre tieto procesy je moderné a súčasné umenie spojené so stratégiami postprodukcie, apropiácie, citácie a inými podobnými výtvarnými stratégiami.

Uvedené výtvarné stratégie podľa nášho názoru umožňujú žiakom prekonať most medzi spontánnym výtvarným prejavom a vlastnou výtvarnou tvorbou. V období, kedy už žiaci začínajú kriticky myslieť, ale ich výtvarné zručnosti ešte nie sú na dostačujúcej úrovni pre výtvarné vyjadrenie vlastných predstáv, sú výtvarné stratégie apropiácie, citácie apod. možnosťou, ako sa vyjadriť, umožňujú rôznymi výtvarnými prostriedkami reagovať na iné výtvarné dielo. Vedú žiakov k zamysleniu sa nad výtvarným dielom, jeho myšlienkou, spoznávajú cez výtvarné dielo život a tvorbu autora a hľadajú paralely medzi výtvarným dielom a myšlienkou, ktorú chcú sami sprostredkovať. Experimentujú a hľadajú možnosti vlastnej výtvarnej výpovede bez obavy z vlastných výtvarných zručností. Uvedené stratégie oslobodzujú žiakov od strachu a neistoty a umožňujú im sústrediť sa aj na obsah výtvarnej výpovede. Žiaci cez iné výtvarné diela spoznávajú výtvarný jazyk a jeho výrazové možnosti vo vizuálnej komunikácii. Metaforické privlastnenie si diela, využitie nadsázky dáva možnosť rozvoju tvorivého myslenia žiakov. Otvára sa možnosť inšpirovať sa nápadom niekoho iného, pretvoriť ho, až dospieť prostredníctvom neho k vlastnému nápadu. Využitie prvkov humoru rozvíja tvorivý potenciál žiaka. Dominantným sa nestáva spochybnenie pôvodného výtvarného diela, ale výtvarné dielo sa stáva zdrojom inšpirácie. Nie je to cieľ cesty, ale prostriedok, ktorý pomôže žiakovi hľadať a nájsť vlastný cieľ cesty. Práve digitálne technológie umožňujú redefiníciu umeleckých diel. V súčasnosti sa s rozvojom digitálnych technológií uplatňuje vo veľkej miere privlastňovanie si kultúrnych objektov alebo cudzích prác vo všetkých odvetviach produkcie, t.j. umeleckej aj mimo umeleckej. Tieto tendencie ponúkajú edukačnej praxi výtvarnej výchovy možnosti využiť digitálne technológie pre porozumenie obsahov a foriem umeleckého diela a osvojenie si výtvarného jazyka. (Pondelíková 2016)

Výstupným žiackym výtvarným produktom je počítačová (digitálna) grafika. Pojem digitálna uvádzame preto, lebo dnes už grafické programy fungujú aj na iných zariadeniach, než sú počítače, napríklad smartfóny, tablety, interaktívne tabule a pod.

Súčasná koncepcia vyučovania výtvarnej výchovy na Slovensku umožňuje aplikovať digitálne technológie do vyučovacieho procesu, no dôležitá je pri tom podstata vyučovania podporovaného počítačom. Pre tento proces sú dôležité tri princípy na základe Komenského triangulácie: **chcieť – môcť – vedieť**.

Chcieť znamená mať záujem na tom, aby sa žiaci na výtvarnej výchove učili efektívne a zaujímavo. Aby mali možnosť zažiť si úspech z vlastnej tvorivej činnosti. Vysoká motivácia a ďalšie javy, ktoré sprevádzajú používanie digitálnych technológií vo vyučovaní, prispievajú k vyššej produktivite a atraktivnosti učenia sa. Obsah predmetu výtvarná výchova ponúka široké možnosti uplatnenia informačno-komunikačných technológií (ďalej IKT) vo vyučovaní. Vyučovanie výtvarnej výchovy podporované IKT vytvára prítiahľivé prostredie pre učenie sa detí a žiakov. Vytvára pre každé dieťa a každého žiaka rovnaké podmienky, rešpektuje ich individuálne požiadavky, napríklad pracovné tempo, voľbu náročnosti úloh a postupov apod. Svojím prítiahľivým prostredím motivuje deti a žiakov k činnosti a dosiahnutiu vlastného úspechu. Podporuje prácu s chybou, dáva možnosť vykonávať kroky späť bez negatívneho hodnotenia, teda vytvára bezpečné prostredie pre učenie sa. Podporuje integráciu detí a žiakov s individuálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami a vytvára pre nich neohrozené prostredie. Počítače na hodinách výtvarnej výchovy sprostredkujú veľké množstvo informácií o umení, pomáhajú pri porozumení mediálnej manipulácie, rozvíjajú a podporujú kritické myslenie a sprostredkovávajú príležitosti vizuálnej a grafickej komunikácie. Tým, že ponúkajú veľké množstvo nástrojov pre sprostredkovanie grafickej informácie, pomáhajú žiakom v období tzv. „krízy detského výtvarného prejavu“ zažiť si úspech pri výtvarnom vyjadrení vlastných postojov, názorov a predstáv, čím podporujú sebadôveru k zvládnutiu zadaných úloh.

Môcť by sme charakterizovali ako vytvorenie podmienok pre efektívne učenie sa. Podmienky vytvára škola a učiteľ. Okrem materiálnych podmienok (počítač pre každého žiaka, dostupný softvér) sú to aj inovácie vo vyučovacom procese. Inovácia však nezávisí na technológiách, ale na spôsobe ich použitia a na zmenách, ktoré by mali nastať pri ich používaní. Sú to zmeny vo výučbe ako je napr. používanie dialógov, interakcia medzi učiteľom a žiakom a medzi žiakom a interaktívnou učebnou pomôckou, zmeny rolí, ďalej sú to zmeny spôsobov získavania vedomostí žiakmi, používanie aktivizujúcich metód, rozvoj kognitívneho myslenia žiakov, apod., ku ktorým dochádza len pri správnom použití digitálnych technológií. (Pondelíková 2016)

Vedieť sa prejavuje v informačnej gramotnosti učiteľa a žiaka. Informačne gramotný učiteľ a informačne gramotný žiak používa informačné zdroje a informačné nástroje na riešenie problémov, na podporu svojho učenia sa v rôznych kontextoch, rozumie spoločenským aspektom a dôsledkom používania IKT. Aby učiteľ mohol úspešne integrovať IKT do svojho predmetu, musí podľa Kalaša (2000) poznať efektívne metódy pre vyučovanie svojho predmetu s využitím IKT, vedieť, ako dosahovať ciele svojho predmetu s využitím IKT, sám efektívne používať IKT pre svoju prípravu, vyučovanie a administratívu, vedieť posúdiť úroveň informačnej gramotnosti svojich žiakov a detí a vedieť ju ďalej rozvíjať.

I.1 Námety vyučovacích hodín výtvarnej výchovy s využitím grafických programov

Námety, ktoré uvádzame môžu byť inšpiráciou pre tvorivých učiteľov výtvarnej výchovy, ktorí si ich dokážu modifikovať podľa vlastných potrieb a podmienok. Sú prepojené témou portrétu a umožňujú žiakom pomocou programu GIMP vytvárať rôzne variácie na túto tému.

1.2 Námet: Portrét podľa Arcimbolda – portrét trochu inak

Špecifický cieľ: Vytvoriť portrét použitím netradičných prvkov.

Tematický celok: Podnety výtvarného umenia.

Výtvarný problém: Portrét

Grafický program: RNA (Rewelation Natural Art), GIMP (GNU Image Manipulation Program)

Zručnosti, ktoré by mal žiak zvládnuť pri práci s grafickým programom:

- otvoriť program a nastaviť formát,
- vybrať obrázok z pečiatok a presunúť ho na pracovnú plochu,
- zväčšiť a zmenšiť obrázok, otočiť obrázok,
- uložiť obrázok do zvoleného formátu.



Obrázok 1: Ukážka spracovania výtvarného problému – montáž (archív autorky)

Postup

Motivačný proces

Ukázať na počítači (premietnuť na tabuľu) žiakom obrazy Arcimbolda. Spýtať sa ich, či už niekedy tieto obrazy videli, kde a či počuli o tomto umelcovi. Ak áno, čo o ňom vedia?

Expozičný proces

Ak nie, porozprávať žiakom v krátkosti o umelcovi podľa informácie v metodickom liste.

Otázky pre žiakov:

- Bol podľa vás Arcimboldo kreatívny (tvorivý) umelec? Ak áno, prečo?
- Kto alebo čo je zobrazené na jeho obrazoch? Ako tento žáner výtvarného umenia nazývame?
- Čo je to portrét? Čo si myslíte, prečo Arcimboldo tvoril takéto portréty?
- Z akých prvkov sa skladajú jeho obrazy? Môžeme z použitých prvkov vyčítať nejakú súvislosť so zobrazovaným človekom?
- Chceli by ste mať aj vy takýto svoj portrét?
- Čo myslíte, akou výtvarnou technikou tvoril Arcimboldo portréty?
- Akou technikou by sme v súčasnosti mohli vytvoriť takýto portrét?

My použijeme súčasnú počítačovú techniku, konkrétne program RNA alebo GIMP. Inštruktáž – video návod, pracovné listy – návody.

Tvorivý proces

Úlohy pre žiakov:

- Premyslite si, akými prvkami by ste mohli vyjadriť, čo zaujíma portrétovaného človeka. Môžete to byť vy, alebo nejaká iná osoba.
- Vyhľadajte na internete obrázky, ktoré súvisia s témou a uložte si ich do priečinka. Výhodou je, ak sú obrázky vo formáte .png s priehľadným pozadím. Postup máte uvedený v pracovnom liste. Ak nie je pozadie priehľadné, upravte obrázky v programe GIMP. Postup máte uvedený tiež v pracovnom liste.
- Vytvorte montáž pomocou upravených obrázkov tak, že ich ukladáte vo vrstvách vedľa seba.
- Súbor pri ukladaní pomenujte svojim menom a názvom portrétovaného, napr. Janko Haš_Zeláč

Proces hodnotenia a reflexie

Kritériá hodnotenia:

- Originalita – nápad – iné, než u ostatných spolužiakov,
- Výber prvkov – vystihnúť myšlienky, námetu

1.3 Námet: Kým by som bol/a keby...

Špecifický cieľ: Interpretovať ľubovoľné výtvarné dielo s využitím vlastného portréту

Tematický celok: Škola v galérii/galéria v škole

Výtvarný problém: Interpretácia výtvarného diela

Grafický program: GIMP

Zručnosti, ktoré by mal žiak zvládnuť pri práci s grafickým programom:

- otvoriť program a nastaviť formát,
- otvoriť obrázok,
- otvoriť ďalší obrázok ako novú vrstvu,
- urobiť výber pomocou nástrojov výberu a invertovať ho,
- potvrdiť novú vrstvu,
- kopírovať, vkladať a vymazať vybrané časti obrázku,
- použiť transformačné nástroje, upraviť farebnosť obrázka,
- uložiť obrázok do zvoleného formátu.



Obrázok 2: Ukážka spracovania výtvarného problému – portréty (archív autorky)

Postup

Motivačný proces

Ukážeme žiakom obrazy od Stevea Payne – digitálne interpretácie obrazov. Žiaci poznávajú známych hercov na historických obrazoch. Opýtame sa ich, ako je to možné, že v súčasnosti žijúci herci sa nachádzajú na historických obrazoch.



Obrázok 3: Ukážka vytvorených portrétov

(<http://knowledge-sastha.blogspot.sk/2012/07/artists-series-by-steve-payne.html?view=magazine>)

Ukážeme žiakom pôvodné diela.



Obrázok 4: Ukážka pôvodných portrétov (<http://alchetron.com/George-Dawe-1110286-W>)

Expozičný proces

Oboznámime žiakov s výtvarnými umelcami:

George Dawe (1781–1829) bol anglický portrét umelec, ktorý maľoval 329 portréty ruských generálov aktívnych počas Napoleonovho ťaženia do Ruska pre vojenskú galériu Zimný palác, Petrohrad, Rusko. *Steve Payne* používa digitálne kópie týchto obrazov ako základ pre svoje vlastné práce, ktoré zahŕňajú vsadenie niektorých celebrität do obrazov pomocou Photoshopu.

Steve Payne je výtvarník a ilustrátor a donedávna bol lektor na Foundation Course vo BCU. Vystavoval na národnej i medzinárodnej úrovni a má výtvarné diela v mnohých súkromných i verejných zbierkach, vrátane Birmingham múzea a galérie umenia.

Nadviažeme na tému portrét (nie je potrebné všetko žiakom povedať, len v krátkosti informovať o historickom vývine portrétna a menách výtvarných umelcov – žiaci si môžu vybrať z uvedených maliarov a použiť ich dielo pre interpretáciu).

Tvorivý proces

Zadáme žiakom úlohu, aby si vybrali historické výtvarné dielo – portrét a interpretovali ho pomocou vlastného portrétna v programe GIMP.

Proces hodnotenia a reflexie

Kritériá hodnotenia:

- Originalita – nápad – iné, než u ostatných spolužiakov,
- Výber prvkov – vystihnutie myšlienky, námetu

I.4 Námet: Písmo a jeho možnosti v zobrazení portrétna

Námet: Písmo a jeho možnosti v zobrazení portrétna

Špecifický cieľ: Využiť písmo ako výrazový prostriedok vo vlastnom výtvarnom vyjadrení.

Tematický celok: Elektronické médiá

Výtvarný problém: Písmo a obraz

Grafický program: GIMP

Zručnosti, ktoré by mal žiak zvládnuť pri práci s grafickým programom:

- otvoriť program a nastaviť formát,
- otvoriť obrázok,
- vložiť textové pole, nastaviť typ a veľkosť písma,
- previesť výber na alfu,
- kopírovať a vkladať,
- použiť masku a štetec,
- uložiť obrázok do zvoleného formátu.



Obrázok 5: Ukážka spracovania výtvarného problému – Variácie portrétov z písma (archív autorky)

Postup

Motivačný proces

So žiakmi zrealizujeme brainstorming o význame písma v živote človeka. Výber najdôležitejších významov - písmo ako komunikačný nástroj.

Spýtame sa žiakov, pri akých príležitostiach používajú písmo ako komunikačný nástroj. Aké prostriedky používajú, ak komunikujú písomne?

Expozičný proces

Vedíme s nimi diskusiu o zverejňovaní informácií o sebe na internete. Predstavíme žiakom diela výtvarného umelca, fotografa Ralpha Ueltzhoeffera, ktorý sa vo svojich výtvarných dielach zaoberal problematikou anonymity na internete tým, že spájal fotografie významných ľudí s textami, ktoré o nich našiel na internete. Vytváral tak portréty z textov.



Obrázok 6: Diela R. Ueltzhoeffera (<http://www.textportrait.de/DAVID-BECKHAM.html>; <http://4rtgallery.blogspot.com/2014/05/textportraits-by-ralph-ueltzhoefter.html>)

Premietneme žiakom pripravenú ukážku postupu pre vytvorenie textového portréту.

Tvorivý proces

Zadanie úlohy pre žiakov: 2 alternatívy

1. alternatíva: V textovom editore napíšete príbeh, ktorý ste zažili. Vyberte len tie informácie, ktoré chcete o sebe zverejniť. Pre vytvorenie textového portréту použijete svoju fotografiu.

2. alternatíva: Vyhľadajte na internete fotografiu vašej obľúbenej známej osobnosti, uložte si ju do počítača a vyhľadajte rôzne texty, v ktorých sa o nej píše. Texty skopírujte do textového editora.

Poznámka: tieto úlohy môžu žiaci realizovať aj doma a pripravené texty a fotografie priniesť na vyučovaciu hodinu.

Úloha: Vytvorte textový portrét pomocou grafického editora GIMP spojením textu a fotografie zvolenej osobnosti. Textový portrét môžete podľa vlastného rozhodnutia upraviť.

Oznámenie kritérií hodnotenia.

Poznámka: Pre prácu v grafickom editore GIMP máme pripravené pre žiakov pracovné listy s uvedeným postupom. Žiaci si môžu zvoliť z niekoľkých možností práce tvorby obrazu z textu (viď ukážky spracovania výtvarného problému).

Žiaci samostatne tvoria textové portréty.

Proces hodnotenia a reflexie

Kritériá hodnotenia:

- dodržanie stanovených podmienok (súvislosť textu s obrázkom),
- miera invencie.

Žiaci prezentujú vytvorené portréty, hovoria, čo sa o portrétovanej osobe dozvedeli z textu a hodnotia, ktoré uvedené informácie by podľa nich mohli byť o osobnosti zverejnené, pri ktorých ide o zasahovanie do súkromia osobnosti a kedy ide o zneužívanie osobných údajov. Žiaci sa vyjadrujú zvolenému výtvarnému postupu a komentujú jeho možnosti a obmedzenia.

Pre realizáciu uvedených vyučovacích jednotiek odporúčame dve vyučovacie hodiny výtvarnej výchovy.

2 Na záver

Valachová (2011) uvádza, že „ak má byť edukácia zmysluplná, potom by sa mal pedagóg vedieť vyrovnat' s nastupujúcim trendom multimediálnej doby edukácie a vhodným spôsobom ju vedieť vniesť do kultúry, umenia a edukácie dieťaťa.“

Podstatným pre nás je fakt, ktorý ďalej Valachová uvádza, že „počítač vytvára priestor pre výtvarnú hru, experiment ako metódu získavania skúseností s výtvarnými vyjadrovacími prostriedkami.“ A tiež, že „prostredníctvom kresliacich programov je možné rozvíjať tvorivosť dieťaťa.“ Potvrďuje to aj myšlienka I. Kalaša (2005): „Úlohou školy nie je naučiť nás pracovať s počítačom, ale pracovať s počítačom tak, aby sme sa lepšie a ľahšie mohli učiť, aby sme viac mohli rozumieť.“

Pri plánovaní a výbere námetov a postupov ich výtvarného spracovania je podmienkou dosiahnutia edukačného cieľa úroveň zručností žiakov v ovládaní jednotlivých nástrojov zvolených grafických programov. Pri rozhodovaní sa, ktorý z námetov budeme so žiakmi realizovať, zistíme, ktoré nástroje a postupy musí žiak pri tvorbe zvládnuť a posúdime, či žiaci tieto zručnosti majú. Ak uvedené zručnosti žiaci nemajú, môžeme uvedené spracovanie námetov využiť v procese zoznamovania sa s novými nástrojmi a postupmi. Ak žiaci ovládajú nástroje grafického programu na potrebnej úrovni, námety nám môžu pomôcť ako inšpirácia alebo názorná ukážka pri riešení výtvarného problému. Uvedená štruktúra môže pomôcť učiteľom objaviť vzťahy medzi cieľom, výtvarným problémom a námetom.

Citace

- [1] KALAŠ, I. 2000. Čo ponúkajú informačné a komunikačné technológie iným predmetom (1. časť), zborník konferencie Infovek 2000, ISBN 80-7098-265-5.
- [2] KALAŠ, I. 2005. Prečo je počítač po škole? 2005. [online]. [cit. 2013-01] Dostupné na internete: <http://mozgovna.pravda.sk/moderne-technologie/clanok/19354-preco-je-pocitac-po-skole/>
- [3] PONDELÍKOVÁ, R. 2016. Riešenia výtvarných problémov pomocou grafických programov na hodinách výtvarnej výchovy. Dizertačná práca. Pedagogická fakulta Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici
- [4] VALACHOVÁ, D. 2011. Kultúra, umenie a počítač v predprimárnom vzdelávaní. In Moderní vzdělávání: technika a informační technologie. Publikace je přílohou k tištěné verzi časopisu Journal of Technology and Information Education (ISSN 1803-537X) – 2. číslo/2011.Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 2011. ISBN 978-80-244-2912-0. [online]. [cit. 2014-08] Dostupné na internete: <http://www.movz.upol.cz/files/others/sbornik_movz_final.pdf>