



Smernice za uporabo digitalne tehnologije

pri predmetu

LIKOVNA UMETNOST



Zavod
Republike
Slovenije
za šolstvo



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA
EVROPSKI
SOCIALNI SKLAD
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada.

Zbirka Smernice za uporabo digitalne tehnologije
ISSN 2784-5648

Smernice za uporabo digitalne tehnologije pri predmetu likovna umetnost

Publikacija je posodobljena verzija gradiva: *Smernice za uporabo IKT pri predmetu likovna umetnost (2016)*.

Avtorja: mag. Natalija F. Kocjančič in Primož Krašna, Zavod RS za šolstvo

Strokovni pregled: Katja Gajšek, Osnovna šola Hruševce

Urednica: dr. Inge Breznik

Jezikovni pregled: Mira Turk Škraba

Izdal in založil: Zavod RS za šolstvo

Predstavnik: dr. Vinko Logaj

Urednica založbe: Andreja Nagode

Spletna izdaja, 2. verzija

Ljubljana 2021

Publikacija ni plačljiva.

Publikacija je dosegljiva na www.zrss.si/pdf/DTsmernice_likovna_umetnost.pdf



Zavod
Republike
Slovenije
za šolstvo



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA
EVROPSKI
SOCIALNI SKLAD
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada – projekt Pedagogika 1:1 za udejanjanje personaliziranega in sodelovalnega učenja ter formativnega ocenjevanja.

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

COBISS.SI-ID 69206019

ISBN 978-961-03-0559-0 (PDF)



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav











Vsebina

A – Izpis iz učnega načrta, vezan na uporabo digitalne tehnologije in vključevanje kompetenc pri predmetu likovna umetnost/likovno snovanje	4
A1 – Povzetek povezav iz učnega načrta, vezanih na uporabo digitalne tehnologije pri predmetu likovna umetnost in likovno snovanje	4
A2 – Povzetek povezav iz učnega načrta, vezanih na uporabo digitalne tehnologije in vključevanje kompetenc pri predmetu likovno snovanje za gimnazijo in druge srednje šole	6
B – Didaktična priporočila za uporabo digitalne tehnologije pri predmetu likovna umetnost/likovno snovanje	7
B1 – Pregled možnih gradiv za učitelje, učence in dijake z osmišljeno uporabo digitalne tehnologije pri predmetu likovna umetnost/likovno snovanje	9
B1.1 Nepogrešljive digitalne naprave v likovni učilnici	9
B1.2 Izbira programskih orodij	9
B1.3 Tablice pri likovni umetnosti	10
B1.3.1 Povezave do nekaterih aplikacij za delo s telefoni/tablicami in programskih orodij za delo z osebnim računalnikom za učence/dijake	10
B2 – Izobraževanje na daljavo	13
B2.1 Obstoječa e-gradiva za predmeta likovna umetnost in likovno snovanje za učenc.....	13
B2.1.1 Povezave do nekaterih svetovnih galerij, prilagojenih za namene izobraževanja mladih	17
B2.2 Oblike sodelovanja in podajanja učne snovi v živo	19
B2.3 Organizacijski sistemi digitalnega učenja	20
B2.4 Oblike preverjanja znanja	21
B2.5 Spletni portali za učitelje likovne umetnosti in likovnega snovanja	22
B2.6 Priporočljivi filmi za ogled v pomoč pri usvajanju novih vsebin	23
B2.6.1 Dokumentarni filmi	23
B2.6.2 Igrani filmi	27
B2.6.3 Animirani filmi	28

Opomba

V gradivu so uporabljene kratice: IKT – informacijsko-komunikacijska tehnologija; OŠ – osnovna šola; SŠ – srednja šola; GIM – gimnazija; SSPI – srednje strokovno in poklicno izobraževanje; UN – učni načrt; KIZ – knjižnično informacijska znanja; LUM – likovna umetnost; VIO – vzgojno-izobraževalno obdobje; IP – izbirni predmet; LS – likovno snovanje.

LEGENDA SIMBOLOV

-  dostopno z osebnim računalnikom
-  dostopno s telefonom
-  dostopno s tablico
-  gradivo uporabno pri načrtovanju učnih ur risanja
-  gradivo uporabno pri načrtovanju učnih ur slikanja
-  gradivo uporabno pri načrtovanju učnih ur kiparstva
-  gradivo uporabno pri načrtovanju učnih ur grafike
-  gradivo uporabno pri načrtovanju učnih ur prostorskega oblikovanja
-  gradivo v angleškem jeziku
-  gradivo v hrvaškem jeziku

A

Izpis iz UN, vezan na uporabo digitalne tehnologije in vključevanje kompetenc pri predmetu likovna umetnost/likovno snovanje

Zapisi v učnem načrtu za likovno umetnost v osnovni šoli in učni načrti ter katalogi znanj za likovno umetnost v srednji šoli dopuščajo veliko možnosti za smiselno vključevanje digitalne tehnologije v pouk likovne umetnosti.

V UN za likovno umetnost v OŠ so zapisana priporočila za uporabo digitalne tehnologije in vključevanje kompetenc v več delih. Izpostaviti velja, da je za doseganje operativnih, vzgojno-izobraževalnih in vsebinskih ciljev pouka likovne umetnosti v OŠ in SŠ uporaba digitalne tehnologije potrebna, saj omogoča večjo interaktivnost pouka ter seznanjanje učencev z digitalnimi kompetencami za 21. stoletje, vendar le, če je osmišljena. Odločitev za način pouka je odvisna od šole, učencev in učitelja, ki mora večkrat krmariti med pričakovanji, zmožnostmi, vsebinami in cilji ter pričakovanimi dosežki predmeta, zato je pomembna smiselna izbira digitalnih pripomočkov, orodij in komunikacijskih kanalov.

Splošna priporočila

- Temeljni dokument za letno pripravo je Učni načrt za likovno umetnost/likovno snovanje. V njem so tudi priporočila za uporabo digitalne tehnologije pri pouku likovne umetnosti.
- Pomembno je, da si učitelj najprej zastavi cilje, ki jih pri določeni likovni nalogi oz. likovnem sklopu z učenci/dijaki želi doseči, šele nato predvideno nalogo, ki jo želi izpeljati. Nazadnje zapiše, katera orodja in pripomočke bo uporabil za doseg ciljev.

Učitelj je po svoji strokovni avtonomiji in s svojim znanjem ter izkušnjami tisti, ki presodi, katero tehnologijo bo uporabil pri procesu vzgoje in izobraževanja učencev/dijakov; digitalna tehnologija sama po sebi nima dodane vrednosti.

A1

Povzetek povezav UN, vezanih na uporabo digitalne tehnologije pri predmetih likovna umetnost in likovno snovanje

1. Splošni cilji iz UN LUM

Učenci skladno s svojimi zmožnostmi:

- razvijajo ustvarjalne likovno izrazne zmožnosti in negujejo individualni likovni izraz,
- razvijajo sposobnosti opazovanja, prostorske predstavljenosti in vizualizacije, likovno mišljenje, likovni spomin in domišljijo,

- se seznanjajo z osnovnimi likovnoteoretskimi vsebinami in usposablajo za izvedbo likovnih nalog,
- se seznanjajo z likovnimi tehnikami (materiali, orodji in tehnologijami),
- ob uporabi različnih materialov, orodij in tehnologij razvijajo motorično spretnost in občutljivost,
- si pridobivajo občutek za orientacijo v notranjem in zunanem prostoru,
- ob likovnem izražanju razvijajo socialne, emocionalne in estetske osebnostne odlike,
- razvijajo sposobnost za oblikovanje meril vrednotenja lastnih izdelkov in izdelkov vrstnikov,
- razvijajo sposobnost za oblikovanje meril in vrednotenje različnih likovnih del ter splošne likovne problematike okolja,
- razvijajo občutljivost do likovne kulturne dediščine in kulturne različnosti.

Pri pouku likovne umetnosti si učenci **v skladu s svojimi zmožnostmi** pridobivajo znanja, kot jih opredeljuje učni načrt. Cilji in likovni pojmi so v učnem načrtu za likovno umetnost urejeni v dveh sklopih – oblikovanje v prostoru in oblikovanje na ploskvi. Splošna znanja so likovne vsebine, sposobnosti in spretnosti, potrebne za splošno izobrazbo ob končanju osnovne šole, in so namenjena vsem učencem. Izbirna znanja, specifična za posameznike in njihova močna področja, pa učitelj izbira glede na poznavanje učenca. S tem daje nadarjenim učencem dodatno možnost, da izkoristijo svoje potenciale, učencem, ki imajo lahko različne ovire, pa možnost, da se izražajo v tehniki, ki jim je blizu.

Izbirna znanja opredeljujemo kot dodatna in poglobljena znanja, ki jih učitelj obravnava glede na zmožnosti učencev in niso zapisana v učnem načrtu.

2. Operativni cilji in vsebine (primeri):

- pri oblikovanju na ploskvi uporabljajo tradicionalna orodja in materiale ter digitalne tehnologije.
- izdelajo fotomontažo,
- izdelajo animacijo ali animirani film,
- izdelajo grafiko v kombinirani tehniki,
- izdelajo različne izdelke s področja grafičnega oblikovanja,
- uporabijo osnovne postopke digitalnih tehnologij,
- izdelajo fotografijo in so pozorni na kompozicijo.

3. Standardi znanja z uporabo digitalne tehnologije pri LUM

Učenec:

- razlikuje in v likovnih delih uporabi različne kompozicijske rešitve;
- razlikuje barvna nasprotja (barvne kontraste) in to znanje uporabi pri likovnih nalogah;
- v likovnih izdelkih gradi prostor z uporabo prostorskih ključev in perspektive;
- pri slikanju uporabi zračno in barvno perspektivo;
- izvede likovne naloge v prostoru in pojasni s tem povezane likovne pojme;
- razume in uporabi osnovna orodja digitalnih tehnologij.

A2

Povzetek povezav iz UN, vezan na uporabo digitalne tehnologije in vključevanje kompetenc pri predmetu likovno snovanje za GIM/SŠ

Pomembno je dijakovo razumevanje likovne umetnosti, njenega razvoja in družbene vloge, na kar se dijaki pri likovnem snovanju/umetnosti navajajo s spoznavanjem, primerjanjem in analiziranjem umetnikov, njihovih del in oblikovalnih metod. Živimo in ustvarjamo v času neizmerne rasti (s)likovnih informacij, ki jih v veliki meri proizvaja tudi sodobna informacijska tehnologija z vizualnimi komunikacijami, zato je logično, da je obvladovanje in ustvarjanje vizualnih podob še toliko bolj pomembno tudi za srednješolce.

Likovno snovalni del predmeta opredeljujemo kot proces, v katerem so integrirani ustvarjalnost, učenje in praktično likovno izražanje, ki so delo uma, srca in rok.

Pri likovni umetnosti gre za udejanjanje ključnih evropskih kompetenc, v našem primeru še posebej estetskih in digitalnih kompetenc, pri čemer dijaki prepoznajo različne medije vizualne kulture, so kritični do njihovih posebnosti z vidika sporočilnosti, vsebine, estetskega pomena in funkcije, obenem pa z uporabo digitalne tehnologije tudi ustvarjajo.

B

Didaktična priporočila za uporabo digitalne tehnologije pri predmetu likovna umetnost/likovno snovanje

*Priporočilo Sveta Evropske unije z dne 22. maja 2018 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje*¹ opredeljuje digitalne kompetence v okviru samozavestne, kritične in odgovorne uporabe tehnologij ter interakcijo s tehnologijami pri učenju, delu in družbenem delovanju. Digitalne tehnologije naj podprejo komuniciranje, ustvarjalnost in inovativnost. Znanje se nanaša na poznavanje funkcij in uporabo različnih naprav, programske opreme in mrež. Uporabniki naj bi znali informacije presojeti z vidika veljavnosti in zanesljivosti ter se zavedati pravnih in etičnih načel uporabe digitalnih tehnologij. Digitalne tehnologije naj bi uporabljali pri aktivnem in odgovornem državljanstvu, za sodelovanje, socialno vključevanje ter doseganje osebnih, socialnih in poslovnih ciljev. Uporabniki naj bi bili večji dostopanja do digitalnih vsebin, njihovega vrednotenja in presojanja ter uporabe. Vešči naj bi bili tudi ustvarjanja novih vsebin, programiranja in razširjanja digitalnih vsebin. Uporabniki naj bi bili zmožni upravljati in varovati digitalne vsebine, informacije in identitete ter prepoznati in uporabljati programsko opremo, naprave, umetno inteligenco in robote, upoštevajoč etično, varno in odgovorno uporabo digitalnih tehnologij.

Podrobneje digitalno kompetenco opredeljujeta še dva dokumenta, in sicer:

- *DigComp 2.1 Okvir digitalnih kompetenc za državljane*; prvič izdano v angleščini, Evropska komisija, 2017; slovenski prevod, Zavod RS za šolstvo, 2017; <https://www.zrss.si/digitalnknjiznica/digcomp-2-1-okvir-digitalnih-kompetenc/files/assets/basic-html/index.html#1> (15. 4. 2020);
- *Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev: DigCompEdu*; prvič izdano v angleščini, Evropska unija, 2017; slovenski prevod, Zavod RS za šolstvo, 2018; <https://www.zrss.si/digitalnknjiznica/DigCopEdu/4/> (15. 4. 2020).

Ostale ključne kompetence so še pismenost, večjezičnost, matematična, naravoslovna, tehniška in inženirska kompetenca, osebnostna, družbena in učna kompetenca, državljanska kompetenca, podjetnostna kompetenca ter kulturna zavest in izražanje.

Učenci in dijaki naj se likovno izražajo tudi z najsodobnejšimi mediji (tehnologijami). Z likovnim eksperimentiranjem in raziskovanjem novih tehnoloških medijev lahko v ustvarjalno delo vgrajujejo svoje zamisli, izkušnje in probleme sodobnega vizualno usmerjenega sveta – vizualne kulture.

Vsebine pri likovni umetnosti obravnavamo s praktičnim delom učencev in dijakov. Priprave za delo in različne zahtevnejše tehnike (uporaba barv, delo s stroji, orodji in pripomočki, delo z

računalnikom) ter skrb za varnost (kemijska varnost, varstvo pri delu, varstvo okolja) zahtevajo večjo pozornost učitelja, učenca in dijaka. V OŠ je treba učence deliti v dve skupini v skladu z normativi in standardi, ki veljajo za delitev v skupine.

Poti za uresničevanje ciljev učitelj izbira po svoji strokovni kompetenci.

Upoštevati mora posebnosti individualnega razvoja in morebitno prehitevanje ali zaostajanje posameznih učencev v tem razvoju.

Za specifične skupine učencev in dijakov mora zagotoviti ustrezne pogoje dela z upoštevanjem individualiziranega programa učenca in dijaka ter konceptov, smernic in navodil za delo s specifičnimi učnimi skupinami. V svoji pripravi opredeli tiste cilje in znanja, ki jih bodo lahko dosegli učenci in dijaki s svojimi specifičnimi zmožnostmi, in jih sproti prilagaja pri izvajanju likovnih nalog.

Učitelj naj upošteva napredek v celotnem procesu ter posebnosti individualnega razvoja učenca in dijaka. Posebno pozornost naj nameni učenčevemu in dijakovemu doživljanju in izražanju čustev, njegovemu socialnemu razvoju, odnosu do drugih vrstnikov, čustvom, ki se porajajo pri tem, pa tudi njegovemu odnosu do predmetov in likovne vsebine. Pozoren je tudi na nagnjenost k posameznim področjem likovnega izražanja in likovnim materialom ter na izbiro likovnega motiva.

Učencem in dijakom s posebnimi potrebami je treba pri učenju glede na potrebe omogočiti prilagojen didaktični pristop in dostop do tehnologije kot drugim učencem in dijakom (glede na posebnosti posameznega učenca). Učitelj s poslušom spodbuja, krepi in neguje individualni način izražanja posameznega učenca in dijaka. Likovne naloge – samostojne ali v povezavi z drugimi vzgojno-izobraževalnimi vsebinami – učitelj oblikuje tako, da omogočajo spontano likovno izražanje. S katerimi metodami in oblikami dela bo učitelj dosegel cilje, je njegova avtonomna strokovna odločitev.

Učitelj nazorno predstavi likovne in druge pojme ter učencem omogoči njihovo doživljanje in razumevanje. Ker je likovno izražanje na različnih starostnih stopnjah podrejeno učenčevi oz. dijakovi predstavi, učitelj ne vsiljuje shematskih rešitev in določenih likovnih gradenj ter izbira tiste likovne tehnike, pri katerih učenci in dijaki spoznavajo značilnosti likovnega materiala, primerna orodja, posebnosti oblikovanja z njimi, posebno pa še pravilno, odgovorno in varno ravnanje z njimi na vseh likovnih področjih.

Likovne motive izbira učitelj tako, da temeljijo na učenčevih in dijakovih predstavah iz njegovega doživljajskega sveta, in smiselno izbira digitalna orodja, pripomočke in kanale za njihovo realizacijo.

V srednji šoli učitelju ni treba načrtovati dejavnosti za uresničitev vseh ciljev šestega likovnega področja Sodobne umetniške prakse in mediji (to v tem časovnem okviru niti ni mogoče). Za načrtovanje likovnih nalog naj učitelj oceni in skupaj z dijaki izbere le tiste cilje, ki jih bodo lahko uresničevali oz. poglobljali. Cilji in pojmi vseh šestih likovnih področij v tabeli učnega načrta (še posebej pri šestem) so mišljeni kot temeljna ponudba.

Iz nje učitelj selektivno izbira cilje in temu primerno oblikuje vsebino likovnih nalog. Upošteva naj individualne posebnosti dijakov, lastno strokovno usposobljenost in materialne in prostorske razmere na šoli.

Umetnost in znanost

Umetnost in znanost sta bili od nekdanj tesno povezani, celo odvisni druga od druge. Razvoj računalniške umetnosti izvira iz znanstvenih in tehničnih področij. Dandanes lahko uporabljamo drugačna orodja, pripomočke in kanale kot v preteklosti, kar še bolj odpira možnosti za likovno ustvarjanje. Razvoj znanosti in tehnologije neizbežno vpliva na doživljanje, kot tudi na načine prikazovanja in predstavljanja sveta okrog nas, posledično tudi na umetnost in na idejo o tem, kaj umetnost sploh je, kje nastane in kako.

Dober vzgojno-izobraževalni koncept mora biti torej problemsko naravnani ter odprt tako za nove vsebine kot tudi za nove oblike in metode dela. Pri tem je ključna ustvarjalnost učitelja, ki za doseganje ciljev išče nove poti in za to smiselno izbira tudi digitalno tehnologijo. Učitelj z inovativnimi pristopi podajanja učne snovi učence motivira in spodbuja. Splošno znano je, da informacije bistveno lažje predstavimo, pa tudi veliko hitreje dojamemo in razumemo, če si pomagamo s slikami.

Uporaba digitalne tehnologije pri pouku je koristna tako za učitelje kot tudi za učence in dijake, saj njena smiselna uporaba motivira učence za boljše sodelovanje in večje zanimanje za učno snov pri vseh predmetih. Poleg tega lahko uporaba digitalnih medijev za reševanje likovnih nalog spodbuja razvoj likovne in splošne ustvarjalnosti.

B1

Pregled možnih gradiv za učitelje, učence in dijake z osmišljeno uporabo digitalne tehnologije pri predmetu likovna umetnost/likovno snovanje

B1.1 Nepogrešljive digitalne naprave v likovni učilnici

V današnjem času si učilnico za likovno umetnost težko predstavljamo brez digitalnih naprav kot dodatne opreme, kot so projektor, računalnik, tablica, pa tudi digitalni fotoaparati, ki ga lahko nadomesti fotoaparati na mobilnem telefonu. Pri uporabi mobilnega telefona je treba veliko pozornosti nameniti varstvu osebnih podatkov in onemogočiti nedovoljeno snemanje ter objavo podatkov drugih oseb.

Zelo uporabna je tudi uporaba QR-koda za hitro dostopanje do spletnih povezav.

B1.2 Izbira programskih orodij

Za uporabo pri pouku izbiramo tista programska orodja, ki bodo pripomogla h kvaliteti likovnega ustvarjalnega dela, hkrati pa jih učenci in dijaki lahko hitro usvojijo in kmalu tudi obvladajo. Le tako lahko v največji meri izkoristijo možnosti, ki jih ponujajo posamezna programska orodja. Preprostejša programska orodja hitreje pritegnejo učence, saj z njimi lahko dokaj hitro dosežejo likovni izraz.

Orodja, ki jih izberemo, morajo omogočati kakovostno delo in dobre likovne rezultate, hkrati pa morajo biti pregledna in omogočati zadostno količino eksperimentiranja.

Obstaja veliko programskih orodij za likovno ustvarjanje, ki ponujajo različne možnosti in delujejo s pomočjo precej podobnih vmesnikov. Na trgu je kar precej prosto dostopnih programov, ki se hitro dopolnjujejo. V nadaljevanju jih je predstavljenih le nekaj, ki so trenutno bolj uporabni. Učitelj naj avtonomno izbira le tiste, za katere meni, da bodo najprimernejši za določeno vsebino, cilje in standarde.



































B1.3 Tablice pri likovni umetnosti

Tablico bi lahko uporabili v kateri koli fazi učnega procesa, v prvi vrsti pa je pomembno, da jo izberemo takrat, ko ima njena uporaba neko dodano vrednost. Lahko jo uporabimo kot motivacijsko orodje, za namene demonstracije, raziskovanja, načrtovanja izdelka ali pa za samo izvedbo izdelka; v slednjem primeru je pomembno natančno pretehtati, da z njo lahko dosežemo več ciljev kot s prostoročnim likovnim izražanjem, pri katerem lahko učenci uporabljajo vsa čutila in vsebino še bolj doživijo. Pri likovni umetnosti je zelo pomembno, da je zaslon tablice dovolj velik, priporočeno je da imamo zraven tudi pisalo, ki omogoča večjo natančnost grafičnih izdelkov. Na šolah, na katerih imajo na razpolago tablice, so te lahko različnih vrst in posledično ponujajo zelo različne možnosti dela. Za učence na višji stopnji (3. VIO) in dijake so v nadaljevanju predstavljene aplikacije, ki so se izkazale kot uporabne za delo s tablicami ali pametnimi telefoni.

B1.3.1 Povezave do nekaterih aplikacij za delo s telefoni/tablicami in programskih orodij za delo z osebnim računalnikom za učence/dijake

NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU						
Adobe Photoshop Sketch	Aplikacija za skiciranje s tablicami	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adobe.creativeapps.sketch&hl=en_US&fbclid=IwAR0ZR2AUjkbhcE5TSr5Dd1pl2tRsSnimuVebTEM4loTgoVd60ws_g7r32zY								
ArcSoft	Program za video montažo; deluje na Windows tabličnih sistemih.	https://download.cnet.com/ArcSoft-ShowBiz/3000-13631_4-10376218.html								
Sketch book – draw and paint	Aplikacija za skiciranje s tablicami	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adsk.sketchbook&hl=sl								
Artsteps	Spletna platforma za izdelavo 3D virtualnih galerij	https://www.artsteps.com/explore								
Auto Draw	Aplikacija za risanje in slikanje	https://www.autodraw.com/								
Blendoku	Spletna igra z barvami in	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lonelyfew.blendoku&fbclid								

	določanjem barvnih odtenkov	=lwAR0XVts4jyPNNkQOo9VaTutR2Xg1VctoUla3XIJRdkxE9JJwnnQ8TKTIIol						
Bomomo	Ustvari likovno delo	http://bomomo.com/						
Color Method	Spletna igra z barvami in določanjem barvnih odtenkov	https://color.method.ac/?fbclid=IwAR0luytx6zChGYEHF1gn7ndMBAfqZGFhxaHATf2O0fxYEipl3z7CKjB8ukM						
DailyArt - Your Daily Dose of Art History Stories	Dnevne povezave do slikarskih likovnih del	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moiseum.dailyart2&hl=sl						
FlipaClip: Cartoon animation	Aplikacija za izdelavo risane animacije	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=sl						
Fontstruct	Spletna platforma za izdelavo tipografij	https://fontstruct.com/?fbclid=IwAR2I47WUgnXwEYie1LAh0FQPtb46tdFrmic0bFCauTrjASw6HJ0H8ZudueA						
Fotor Photo Editor – Photo Collage & Photo Effects	Aplikacija za zajem in obdelavo fotografij	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.everimaging.photoeffectstudio&hl=sl						
Hue animation	IOS in Windows	https://huehd.com/animation/						
iMovie	Program za video montažo; deluje na IOS sistemih.	https://www.apple.com/imovie/						
iMove	Program za montažo in obdelavo video vsebin	https://www.apple.com/imovie/						
Interior Design for iPad	Aplikacija za sisteme IOS, namenjena načrtovanju in opremljanju interierja	http://www.interior-design-ipad.com						
Lapse it Time Lapse Camera	Aplikacija za izdelavo animiranih filmov »stop motion«	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ui.Lapselt&fbclid=IwAR0QYOqbNAVZa2msyeDaAM63gclnAMne8kPmrPF6TR8dyBBvFUclRepV6n4						

Mondrimat	Ustvari likovno delo po vzoru Pieta Mondriana	http://www.stephen.com/mondrimat/						
Monkey Jam	Orodje za animacijo	https://monkeyjam.en.softonic.com/						
NGA Kids	Različne likovne dejavnosti/naloge za delo s tablico	https://www.nga.gov/education/kids.html						
Pottery	Aplikacija, zasnovana kot igra, a odlična seznanjanje z oblikovanjem keramike in načrtovanjem keramičnega procesa	https://apps.apple.com/us/app/lets-create-pottery-hd-lite/id397756644 https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.idreams.potteryLite&hl=en_US						
Procreate	Polprofesionalna aplikacija, namenjena virtualnemu risanju in slikanju; deluje na sistemu IOS s pomočjo iPana.	https://apps.apple.com/us/app/procreate/id425073498						
SketchBook – draw and paint	Aplikacija za risanje in slikanje	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adsk.sketchbook&hl=sl						
Sketch up	Spletna stran za 3D modeliranje	https://www.sketchup.com/?fbclid=IwAR0luytx6zChGYEHF1gn7ndMBAfqZGFhxaHATf2O0fxYEipl3z7CKjB8ukM						
Sculpt+	Aplikacija za kiparjenje	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Endvoid.SculptPlus&hl=sl						
Stop Motion Studio	Aplikacija za izdelavo animiranih filmov »stop motion«	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=sl						
Studying painting	Aplikacija, namenjena spoznavanju slikarstva + kviz	https://play.google.com/store/apps/details?id=org.ar.sborisov.studyingpainting&hl=sl						
Tinkercad	3D oblikovanje in modeliranje	https://www.tinkercad.com/?fbclid=IwAR0FC13Q8VvbpNdLcG-0dNgRI3aG7vuMA7fNzcu-amkZW6trus07pPZ-QYI						
Wavesilk	Simetrija/asimetrija	http://weavesilk.com/						

B2

Izobraževanje na daljavo

Izobraževanje na daljavo je namenjeno učencem/dijakom športnikom, umetnikom, raziskovalcem, ki so pogosto odsotni od pouka. Vključuje tudi učence/dijake, ki so odsotni zaradi bolezni, učence/dijake z različnimi posebnimi potrebami, ki jim ustreza izobraževanje na daljavo (npr. z avtistično motnjo oz. dolgotrajno bolnim). Zato izobraževanje na daljavo omogoča inkluzijo različnih in ranljivih skupin učencev/dijakov v proces osnovnošolskega in srednješolskega izobraževanja.




























Za izobraževanje na daljavo v gimnazijskem izobraževanju je bil razvit model Jazon, pri katerem kombiniramo uporabo izbranega spletnega učnega okolja, v katerem poteka učenje, ter gradiva s portala Jazon, ki obsegajo delovne liste za samostojno učenje in delo, učne cilje oz. pričakovane dosežke, kriterije za spremljanje in vrednotenje znanja v različnih oblikah (semaforji, preglednice, rubrike idr.), seznam virov za učenje pri vsakem učnem sklopu, napotke za uspešno učenje predmeta (npr. nabor bralnih učnih strategij za uspešno učenje), smernice za refleksijo učenja. Gradivo je urejeno po načelih formativnega spremljanja.










































Izvedba izobraževanja na daljavo lahko poteka v spletnih učnih okoljih, kot so e-listovnik, spletna učilnica Moodle na portalu SIO ali Lusy Moodle, MS Office 365, spletna učilnica v storitvi Google Apps for Educators (kombiniramo spletno učilnico, delo v Gdrive (Googlove dokumente) ter Gmail) ipd. E-pošta, Skype, Viber, Vox niso spletna učna okolja, lahko pa jih uporabljamo kot orodja za komuniciranje v okviru izobraževanja na daljavo.

B2.1 Obstoječa e-gradiva za predmeta likovna umetnost in likovno snovanje za učence



NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU				
Učni načrt LUM OŠ	Učni načrt za osnovnošolski predmet likovna umetnost	https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_likovna_vzgoja.pdf						
Učni načrt IP LS I, II in III OŠ	Učni načrt za osnovnošolski izbirni predmet likovno snovanje	https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/izbirni/1-letni-vezani-na-razred/7-razred/Likovno_snovanje-123_izbirni.pdf						
Učni načrt IP Filmska vzgoja OŠ	Učni načrt za osnovnošolski izbirni predmet filmska vzgoja	https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/izbirni/3-letni-lahko-						































































		krajshi/Filmska_vzgoja_izbirni.pdf							
Učni načrt IP Umetnostna zgodovina OŠ	Učni načrt za osnovnošolski izbirni predmet umetnostna zgodovina	https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/izbirni/1-letni/Umetnostna_zgodovina_kaj_nam_govorijo_umetnine_izbirni.pdf							
Učni načrt za NIP umetnost OŠ	Učni načrt za osnovnošolski neobvezni izbirni predmet umetnost	https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/izbirni/Neobvezni/Umetnost_izbirni_neobvezni.pdf							
Učni načrt Likovna umetnost gimnazija	Učni načrt za gimnazijski predmet likovna umetnost	http://eportal.mss.edus.si/msswww/programi2019/programi/media/pdf/un_gimnazija/un_likovna_umetnost_gimn.pdf							
I-učbeniki 8. 9. r. OŠ, 1. l. SŠ	Elektronski učbeniki	https://eucbeniki.sio.si/							
Učenje na daljavo Jazon	Za dijake 1. letnika	https://jazon.splet.arnes.si/							
Animirajmo	Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah	https://www.zrss.si/digitalnahnjiznica/animirajmo/files/assets/basic-html/index.html#1							
Kulturno-umetnostna vzgoja	Priročnik s primeri dobre prakse	https://www.zrss.si/digitalnahnjiznica/kulturno-umetnostna-vzgoja/files/assets/basic-html/index.html#1							
Umetnost	Učbenik za srednje poklicno izobraževanje	https://www.lur.si/datoteke/uploads/UMETNOST-SPI.pdf							
Milan Butina: Mala likovna teorija	O likovni teoriji	http://www.rototype.org/wp-content/uploads/olt/knjige/Mala_likovna_teorija.pdf							
Ferdo se uči o sebi in drugih	Priročnik za socialno in čustveno učenje ob likovni umetnosti	https://pef.um.si/wp-content/uploads/2020/09/Ferdo-se-u%C4%8Di-o-sebi-in-drugih.pdf							

Grafične tehnike pri LUM	Kviz o grafičnih tehnikah	http://www2.arnes.si/~osngso3s/virt_vajelp.htm						
Interaktivne vaje LUM	Predstavitev posameznih umetnostnozgodovinskih obdobj in kviz	https://interaktivne-vaje.si/glasba_umetnost/likovna_umetnost.html?fbclid=IwAR1_-Qllr2xppk24KBHyRc-grFYAuONgBZeew6NiaulDEawDEIAVw4BmqjQ						
Filmska šola	Opisi poklicev in kratki igrani filmi	http://www.solafilma.si/sl/filmska-baza?fbclid=IwAR3MdK2RHygCflzrjqUDQbpDDRfOQHWU_jvRhu4WMTpyas7OMxCdbYhKiq0						
Distribucija 2 koluta	Ogledi filmov in animiranih filmov	http://distribucija.animateka.si/solski_program.php?fbclid=IwAR0Sc-gGUhDWntz3Fv3tK-puBXft_cN7YSjmFFVcE0bG4C8lfKOzyzEDQfM						
Anamarija Bukovec, Stara hiša	Povezava do virtualnega ogleda slikanice brez besedila	https://s3.amazonaws.com/online.fliphtml5.com/gihn/fgqr/index.html?fbclid=IwAR1MLQFN3WVdX6sPm3wePvgOapYPMaTiZ-xj03wQHhQhT796u8p2qKaVFhw						
Plečnik za najmlajše	Interaktivne spletne vsebine povezano z arhitekturo	https://mgml.si/sl/programi/programi-sole/ucno-gradivo-plecnik-za-najmlajse/?fbclid=IwAR2he_Dp7YUb0BWpPVsVK5PJXyWdbLTxGxJHqWarCux1xP4JO5q3cYe-qw						
MGL Mali umetniki v karanteni	Video vodiči z raznolikimi likovnimi nalogami	https://www.youtube.com/playlist?list=PLEvS_jrT7yf_mRex8ydKQ9_xvWiiLtyke&fbclid=IwAR2YOFIBu11kAaMltBWFk5mPc-DaPcuO7Vukj-l9edY_-ZXCQVY-eBVG664						
Engaged and Empowered The Importance of Arts Education 	Revija govori o pomenu umetnosti v vzgoji in izobraževanju	https://www.arts.gov/sites/default/files/nea_arts/nea_ARTS_2013_v1.pdf						

Learning in a visual age (NAEA) 	Priročnik za učitelje	http://educacaoartistica.dge.mec.pt/assets/understanding-the-basics.pdf						
Arts-Based Methods in Education Around the World 	Zbornik	https://www.riverpublishers.com/pdf/ebook/RP_E9788793609372.pdf						
Art Education Journal 	Revija obravnava likovno umetnost v šolskem prostoru	https://www.arteducators.org/research/art-education-journal						
Museum Asks People To Recreate Paintings With Stuff They Can Find at Home 	Primeri fotografij, pri katerih so vsakdanji ljudje rekreirali umetniška dela z vsakdanjimi predmeti	https://www.sadanduseles.com/recreated-art/?fbclid=IwAR1jQ9WUUXOGemsT_i83nKt709YVOU0eGDWkofjILV2KA6g1r5cGq6yxgpQ						
Art at home 	Spletni dokument s povezavami do muzejev, galerij, umetnikov ipd.	https://docs.google.com/document/d/1EVMQIHhKuGf4RQ071DzmkSKn1AuiBNOJ-i6xs1mBts/edit?fbclid=IwAR3I3hFXzSx63GAuKgiWPqiUTqZAQ3_4ag9IEshN9DctLxZzb6YjB9IRcl						
Bernulia 	Primeri likovnega ustvarjanja iz naravnih materialov	https://www.instagram.com/bernulia/?fbclid=IwAR0TQ25SqbWou54oof_x25yxvDa3BGzSE0KUtthewfV58oV8tiMMTOmdGIA						
Google otvorio interaktivnu izložbu Frida Kahlo koju možete pregledati jednim klikom gumba 	Spletna razstava	https://www.jutarnji.hr/domidizajn/inspiracije/google-otvorio-interaktivnu-izložbu-frida-kahlo-koju-mozete-pregledati-jednim-klikom-gumba/10116547/?fbclid=IwAR3V1KU_N8xz9JiVC3tDtxSre8GRQPf0Kr8bJ-Nk8goAzwqhaXPV7_xnLFo#.Xnc-3BOzPe0.facebook						
















































B2.1.1 Povezave do nekaterih svetovnih galerij, prilagojenih za namene izobraževanja mladih

NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU			
Narodna galerija Ljubljana	Stalna zbirka, ogled posameznih likovnih del	https://www.ng-slo.si/si/stalna-zbirka					
Narodna galerija Ljubljana	Virtualni ogled celotne galerije	https://www.ng-slo.si/si/virtualna-galerija					
UGM Umetnostna galerija Maribor	Stalna zbirka, ogled posameznih likovnih del	http://www.ugm.si/zbirka/					
UGM Huda mravljica na obisku: Druženje za mizo	Likovne naloge UGM, razumevanje umetnin	http://www.ugm.si/dogodki/huda-mravljica-na-obisku-druzenje-za-mizo-3573/?fbclid=IwAR1BCm8yD9EM1HOKI6-6CvkGGxhdi-udtle8JsKdgewYyDaufqT19mIolDc					
UGM Huda mravljica na obisku: Igrače in igra v likovni umetnosti	Likovne naloge UGM, razumevanje umetnin	http://www.ugm.si/dogodki/huda-mravljica-na-obisku-igrace-in-igra-v-likovni-umetnosti-3569/					
UGM Huda mravljica na obisku: Pogled skozi okno	Likovne naloge UGM, razumevanje umetnin	http://www.ugm.si/dogodki/novice/?tx_news_pi1%5Bnews%5D=3566&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=2e8015b653c63a2e7cd35a2a9ed73785&fbclid=IwAR0HiUBGICzrn-LuDN3Ck0bsQOVzw89E-WzqHQo68Xmy-Vx6pRJ3WN7lv7U					
UGM Huda mravljica na obisku: Gibljive umetnine	Likovne naloge UGM, razumevanje umetnin	http://www.ugm.si/dogodki/huda-mravljica-na-obisku-gibljive-umetnine-3980/?fbclid=IwAR0iCipq3D2dsl92wXapHbJJKW1qTVSWK3bx5McXYgX-J-D-kn_q3PpZJ44					
Pokrajinski muzej Ptuj Ormož	Digitalna knjižnica gradiv, katalogov ipd.	https://issuu.com/pokrajinski-muzej-ptuj-ormoz?fbclid=IwAR3zkhWJAuTOWI-ScvrcRLqcAliQVFSEnvkL					

		hOXyAI1xJlh30P4gs6uFtXQ							
MGML Muzeji in galerije mesta Ljubljane	Različna gradiva in delavnice	https://mgml.si/sl/programi/programi-sole/?fbclid=IwAR1EGThtp7gQU3TYtKxJZAoBHtPHJbtIq9QZ9TyUQR0bIDeoqa-Sq35nx9c							
Muzej novejšje zgodovine Celje	Spletna stran Muzeja novejšje zgodovine Celje	https://www.muzej-nz-ce.si/							
MojaSlovenija.si – Virtualne ekskurzije	Cerkve, gradovi, mesta, muzeji, galerije idr.	https://www.mojaslovenija.si/Index.htm							
GOOGLE ARTS & CULTURE 	Ogled likovnih del in sprehodi po svetovnih muzejih, galerijah in pomembnih arhitekturnih objektih	https://artsandculture.google.com							
MOMA Museum of Modern Art 	Spletna stran galerije MoMA, ogledi likovnih del	https://www.moma.org/							
TATE Gallery 	Spletna stran galerije Tate	https://www.tate.org.uk/							
TATE Kids 	Spletna stran galerije Tate, namenjena mladim, na spletni strani najdete likovne video igre, kvize in vodiče po umetnosti za mlade	https://www.tate.org.uk/kids							
MET The Metropolitan Museum of Art 	Spletna stran galerije MET	https://www.metmuseum.org/							
MET KIDS The Metropolitan Museum of Art 	Ogled posameznih likovnih del in celotne galerije, prirejen za mlade	https://www.metmuseum.org/art/online-features/metkids/explore/							
MET mymodernmet.com	375.000 likovnih del – brezplačen	https://mymodernmet.com/metropolitan-museum-of-art-open-							

	dostop MET Museum	access/?fbclid=IwAR2XzdGjoTvn5Qwi4dQy7v2CuODVOG80DAJAqe6RmyA8xFrn0s-r_UDCNag						
Virtualni ogledi muzejev 	Povezave do dvanajstih virtualnih ogledov muzejev	https://www.travelandleisure.com/attractions/museum-galleries/museums-with-virtual-tours?fbclid=IwAR3D_RVdwpv4s8v53Wf7ye1NOnCO1RCtYHccQqwZpTuFX87wufB0PC71tE						
Pinacoteca Brera 	Spletna stran znane italijanske galerije	https://pinacotecabrera.org/en/						
The Solomon R. Guggenheim Museum	Katalogi razstav v formatu .pdf	https://archive.org/details/guggenheimmuseum						

B2.2 Oblike sodelovanja in podajanja učne snovi v živo

NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU				
Microsoft Teams	Videokomunikacijski program	https://www.microsoft.com/sl-si/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software						
Skype	Videokomunikacijski program	https://www.skype.com/en/						
Zoom	Videokomunikacijski program	https://zoom.us						
YouTube	Portal za video vsebine	https://www.youtube.com						
Dingtalk	Videokomunikacijski program	https://www.dingtalk.com/en						
Lark	Videokomunikacijski program	https://www.larksuite.com						
Google Hangouts Meet	Videokomunikacijski program	https://gsuite.google.com/products/meet/						
Jitsi Meet	Videokomunikacijski program	https://jitsi.org/jitsi-meet/						





















Whats App	Videokomunikacijski program	https://www.whatsapp.com/						
------------------	-----------------------------	---	--	--	--	--	--	--

B2.3 Organizacijski sistemi digitalnega učenja

NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU				
Google Classroom	Spletna učilnica znotraj aplikacij Google (deluje samo znotraj iste mail domene)	https://edu.google.com/products/classroom/?modal_active=none						
Moodle	Portal za izdelavo spletne učilnice	https://skupnost.sio.si/						
ClassDojo	Spletna stran in aplikacija, namenjena oblikovanju spletne učilnice	https://www.classdojo.com/sl-si/?redirect=true						
Google Drive	Okolje za deljenje skupnih datotek	https://www.google.com/drive/						
Padlet	Okolje za deljenje dokazov o učenju	https://padlet.com/						
Linoit	Okolje za deljenje dokazov o učenju	https://en.linoit.com/						
Prezi	Orodje za pripravo e-prosojnic	https://prezi.com/						
X-Mind	Orodje za oblikovanje miselnih vzorcev	https://www.xmind.net/						
Active presenter	Orodje za oblikovanje predstavitev in videov	https://atomisystems.com/activepresenter/						
Audacity	Orodje za snemanje zvoka	https://www.audacityteam.org/						
Artsteps	Okolje za pripravo virtualnih razstav	https://www.artsteps.com/						









B2.4 Oblike preverjanja znanja


Vsaka od naštetih aplikacij in strani ima svoje prednosti in slabosti. Učitelj naj sam odloči, katera oblika preverjanja znanja ustreza njihovem načinu dela.

NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU				
Edpuzzle	Spletna stran, namenjena oblikovanju interaktivnih video vsebin z vprašalniki. Aplikacija omogoča vstavljanje vprašanj odprtega ali zaprtega tipa znotraj video vsebine. Učitelj lahko vstavi video iz portala YouTube ali ga izdela sam. Omogoča ogled pravih in nepravilnih odgovorov učencev.	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edpuzzle.student&hl=en						
Kahoot	Spletna stran, namenjena izdelavi interaktivnih vprašalnikov zaprtega tipa. Časovna omejitev odgovarjanja. Možnost tekmovanja in zbiranja točk igralcev. Omejitve znotraj zastoj verzije.	https://kahoot.com/						
Enka	Spletna stran, namenjena izdelavi interaktivnih vprašalnikov odprtega in zaprtega tipa. Omogoča analizo odgovorov.	https://www.1ka.si/						
Obrazci	Aplikacija Google za izdelavo vprašalnika različnih tipov vprašanj. Omogoča analizo	https://www.google.com/forms/about/						

	vseh odgovorov skupaj, ne pa tudi posameznih.							
Mentimeter	Spletna stran, namenjena izdelavi interaktivnih vprašalnikov različnih tipov. Omejitve znotraj brezplačne verzije.	https://www.mentimeter.com/						
Quizlet	Spletna stran, namenjena izdelavi interaktivnih vprašalnikov	https://quizlet.com/en-gb						
Go Formative	Spletna stran, namenjena izdelavi interaktivnih vprašalnikov in nalog	https://goformative.com/						


















B2.5 Spletni portali za učitelje likovne umetnosti in likovnega snovanja

























NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU				
Zavod Republike Slovenije za šolstvo – poučevanje na daljavo	Povezave do uporabnih gradiv in video posnetkov o izobraževanju na daljavo	https://www.zrss.si/ucilna-zidana/izobrazevanje-na-daljavo						
SOD – Sodelov@Inica	Spletna učilnica za likovno umetnost na portalu SIO	https://skupnost.sio.si/ Geslo za vstop: likovniki						
LIKOVNA VZGOJA	Spletna stran likovne pedagoginje Petre Novak Trobentar	http://www2.arnes.si/~sopnova/						
Forum likovna vzgoja	Forum	http://likovnavzgoja.mojforum.si/						


















Art of Ed 	Spletna stran z gradivi za učitelje likovne umetnosti	https://theartofeducation.edu/						
Incredible Art 	Različna gradiva za učitelje likovne umetnosti	https://www.incredibleart.org/links/artgames.html						
Everyone Can Create 	Spletni vodiči o uporabi umetnosti, fotografiji, videu in glasbi na iPadu	https://www.apple.com/education/everyone-can-create/						





































B2.6 Priporočljivi filmi za ogled v pomoč pri usvajanju novih vsebin













B2.6.1 DOKUMENTARNI FILMI

NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU				
Po sledih Bauhauša, 100-letnica najvplivnejše šole umetnosti	Oddaja o Bauhausu	https://4d.rtvsllo.si/arhiv/cez-planke/174636585						
Poustvari slavno umetnino	Primeri rekreacij umetniških del z vsakdanjimi predmeti	https://video.arnes.si/port al/asset.zul?id=X2gPacV GilhWmGJVWw9BvqPc&fbclid=IwAR2PuJVcv85XjnBKf_xp_c067wD2v1A4wLzBbuol57opcYcVohQr3MvQjwM						
Narodna galerija Ljubljana	Prikaz impresionističnega načina slikanja	https://www.facebook.com/ngslo/videos/2675602662718567/UzpfSTcwOTc5ODg4OTpWSzo1Nzc2NTg0OTk1MDc0MzQ/						
Hana Stupica	O ilustraciji Infodrom	https://www.youtube.com/watch?v=vVbupnGHQ9Q&fbclid=IwAR3XSS-Z3hdH8osJsSIDJTINBq5zNQ-ksEI2InTJP5mGXM7GK7cZFMIMjj0						
Lujo Vodopivec: Iz ateljeja / From the Studio	Avtor govori o svojem delu in razstavi v Moderni galeriji v Ljubljani.	https://www.youtube.com/watch?v=raNtX_pE8bE						
Tina Dobrajc: Žival sem, ujeta v tvoj	Avtorica govori o svojem slikarstvu in razstavi v galeriji Kresija v Ljubljani.	https://www.youtube.com/watch?v=ZenWDXD9uAk						












vroči beton / I'm Animal, Trapped in your hot Concrete								
Okraski, obeski in voščilnice	Kako iz odpadne (aluminijaste) embalaže ustvariti izdelek	https://www.youtube.com/watch?v=NPEKEmuu2aY&t=2s&fbclid=IwAR0iSxHEGYpq5Xn_ygn99Mv8zY4K8jzbBsh8Kw_L9LMB16E6AssZ18hB32g						
In Motion / V gibanju	Video za popestritev kiparstva, v katerem se kiparstvo prepleta s plesno umetnostjo	https://www.youtube.com/watch?v=IxeMvqJ3Qgc&feature=emb_title&fbclid=IwAR2xaecQICIN_krL5pZ_TD5u0xhN1WrZL4GV-2qb2IYDXqKV2W1hneOzqfg						
Kako nastane potičnica	Video posnetek oblikovanja keramičnega izdelka uporabnega kiparstva	https://www.facebook.com/SEMuzej/videos/216434836772021						
The Dot by Peter H. Reynolds 	Video slikanica v angleškem jeziku	https://www.youtube.com/watch?v=C1pw7PG7m1Q&fbclid=IwAR1yRm9Xv20eWWbmb18mxe3M4l_NqR53yYpBWS8_JO675x4z pXLa7DN8JJk						
How to Draw a Still Life Accurately: PART 1 	Risanje po opazovanju, viziranje, proporci	https://www.youtube.com/watch?v=HQgjZbGK8Yc&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2JHZ9VenIA1vIvJ00aCqKmf7jtrz4LGGZHPqMdwEOOwl24auGx1jO-I						
How to Draw a Still Life Accurately: PART 2 	Risanje po opazovanju, viziranje, proporci	https://www.youtube.com/watch?v=Zqi7S74ouqw						
How to Draw a Still Life Accurately: PART 3 	Risanje po opazovanju, viziranje, proporci	https://www.youtube.com/watch?v=RkMvavY1oww						
How to make a Stop motion animation 	Kratek film o tem, kako posneti stop animacijo	https://www.youtube.com/watch?v=CBdSDynaV3Q						

How to Animate an Explosion Stop Motion 	Kako ustvariti eksplozijo s pomočjo stop animacije	https://www.youtube.com/watch?v=_iulRznSyOE						
Evolution of Art Design and Style, the culture concept, Ancient Greek Art & Society 	Obdobje antične Grčije – slikarstvo, kiparstvo in arhitektura	https://www.youtube.com/watch?v=RtXnXstCOqw						
Ancient Greece in 18 minutes 	Antična Grčija	https://www.youtube.com/watch?v=gFRxmi4uCGo						
Ancient Greece 101 National Geographic 	Kratki dokumentarni film o medsebojni povezanosti umetnosti, družbe in politike v stari Grčiji	https://youtu.be/6bDrYTXQLu8						
Ancient Rome in 20 minutes 	O antičnem Rimu	https://www.youtube.com/watch?v=46ZXI-V4qwY						
Ancient Rome 101 National Geographic 	Kratki film o Rimu in rimski civilizaciji	https://www.youtube.com/watch?v=GXoEpNjgKzg						
The Pantheon - Under the Dome 	Kratki film o izjemnem arhitekturnem dosežku- Panteonu v Rimu	https://www.youtube.com/watch?v=-aDhzQMIGCY						
Linear Perspective: Brunelleschi's Experiment 	Kratki film o (ponovnem) odkritju perspektive	https://www.youtube.com/watch?v=bkNMM8uiMww						
The Art of Design Christoph Niemann: Illustration 	Dokumentarec o ilustraciji in oblikovanju	https://www.youtube.com/watch?v=q_k8fVNzbGU&feature=youtu.be&fbclid=IwAR1jp88hJF3QG5kSnWtkckJ1TETG3scDcxMvj2YsDwWCwcCJq-NUirTM148						

On the edge of a cliff : inside the extraordinary Norwegian summer house 	Dokumentarec o arhitekturi	https://www.youtube.com/watch?v=l1X_Dr141tY&fbclid=IwAR0xE5N3TExdB6nr50nRX2hUgJLXfeD3jWgw6vR4ZeFwQbKbxTUuOs89idl					
Jean-Michel Basquiat: The Radiant Child (2010) 	Portret umetnika: Jean-Michel Basquiat	https://www.youtube.com/watch?v=QMkkkf_MPw4					
The Art of the Steal (2009) 	/	https://www.youtube.com/watch?v=opOczQeFlb4					
Le mystère Picasso (1956) 	Portret umetnika: Pablo Picasso	https://www.youtube.com/watch?v=crOKLf-cuGE (kratek izsek)					
Eames: The Architect & The Painter (2011) 	Portret umetnika: Charles Eames	https://www.youtube.com/watch?v=sREIKUXH4VU					
The Cool School (2008) 	O Los Angelesu in sodobni umetniški likovni sceni	https://www.youtube.com/watch?v=aKAoDMtY9yU					
Gerhard Richter: Painting (2012) 	Portret umetnika: Gerhard Richter	https://www.youtube.com/watch?v=jF4SAmtCyLg (napovednik)					
Tim's Vermeer (2014) 	O umetniku, ki je s pomočjo tehnologije poustvaril Vermeerjevo likovno delo	https://www.youtube.com/watch?v=qyICbiUXDm4 (napovednik)					
Marina Abramovic: The Artist Is Present (2012) 	Portret umetnice: Marina Abramovic	https://www.youtube.com/watch?v=-0G8dvrtw5s&has_verified=1					
Guest of Cindy Sherman(2008)	Portret umetnice: Cindy Sherman	https://www.youtube.com/watch?v=McUHBmaLIR4 (napovednik)					

								
National Gallery (2014) 	Predstavitelj galerije in slikarskih likovnih del	https://www.youtube.com/watch?v=Yu7b-jGANr8 (napovednik)						
Cutie and a boxer (2013) 	Portret umetnika: Ushio in Noriko Shinohara	https://www.youtube.com/watch?v=YXS6Aby5AUg (napovednik)						
Ai Weiwei: Never Sorry (2012) 	Portret umetnika: Ai Weiwei	https://www.youtube.com/watch?v=0MYFOzP6Xns (napovednik)						







B2.6.2 IGRANI FILMI

NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU				
MOULIN ROUGE (1952) 	Igrani film o življenju Henrija de Toulouse-Lautreca	https://www.youtube.com/watch?v=CKyh4zKkths (napovednik)						
LUST FOR LIFE (1956) 	Igrani film o življenju Vincenta van Gogha	https://www.youtube.com/watch?v=2Z3xHMNHQU5 (napovednik)						
WOLF AT THE DOOR (1986) 	Igrani film o življenju Paula Gaughina	https://www.youtube.com/watch?v=KyzdEqlcEyo						
BASQUIAT (1996) 	Igrani film o življenju Jeana Michela Basquiata	https://www.youtube.com/watch?v=U6ibOFISM6o						
SURVIVING PICASSO (1996) 	Igrani film o življenju Pabla Picassa	https://www.youtube.com/watch?v=DL1-FNcQZW8 (napovednik)						
I SHOT ANDY WARHOL (1996) 	Igrani film o življenju Andyja Warhola	https://www.youtube.com/watch?v=SYtZxb-u8s4						
POLLOCK (2000) 	Igrani film o življenju Jacksona Pollocka	https://www.youtube.com/watch?v=Lc4ItHWSNjM (napovednik)						

FRIDA (2002) 	Igrani film o življenju Fride Kahlo	https://www.youtube.com/watch?v=Lc4ltHWSNjM (napovednik)						
MODIGLIANI (2004) 	Igrani film o življenju Amedea Modiglianija	https://www.youtube.com/watch?v=GCN-p5_HT_M (napovednik)						
KLIMT (2006) 	Igrani film o življenju Gustava Klimta	https://www.youtube.com/watch?v=cAy97NFj2AY						
GEORGIA OKEEFFE (2009) 	Igrani film o življenju Georgie Okeeffe	https://www.youtube.com/watch?v=ken1TQaXHMU (napovednik)						
MR. TURNER (2014) 	Igrani film o življenju J. M. W. Turnerja	https://www.youtube.com/watch?v=02g2IVjwcUY (napovednik)						
FINAL PORTRAIT (2017) 	Igrani film o življenju A. Giacomettija	https://www.youtube.com/watch?v=sRsiW5c29Sk (napovednik)						

B2.6.3 ANIMIRANI FILMI

NAZIV	OPIS	URL POVEZAVA	DOSTOP	UPORABNO NA PODROČJU				
BOLES (2013)	Animirani film Špele Čadež	https://vimeo.com/63804657						
NIGHTHAWK (2016)	Animirani film Nočna ptica Špele Čadež	https://vimeo.com/308542567						
PRINCLUKA (2017)	Špela Čadež, Matej Lavrenčič, Leon Vidmar	https://vimeo.com/202743607						
LOVING VINCENT (2017) 	Animirani film o življenju Vincenta van Gogha	https://www.youtube.com/watch?v=CGzKnyhYDQI (napovednik)						
CELICA (2018)	Animirani film Dušana Kastelica	https://vimeo.com/350954618						
FEARS (2017) 	Animirani film Nate Metlukh	https://vimeo.com/126060304						

THE PRESENT 	Animirani film Jacoba Freya	https://vimeo.com/152985022						
ALIKE 	Animirani film Daniela Martíneza Lare in Rafe Cana Méndeza	https://vimeo.com/194276412						
MALI PRINC (The Little Princ) 	Animirani film, posnet po istoimenskem mladinskem romanu	https://vimeo.com/164860211						
GHERI'S GAME 	Animirani film Jana Pinkave	https://www.youtube.com/watch?v=9IYRC7g2lCg						
Her Morning Elegance	Stop animacija Oren Lavie	https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShmY						
DEADLINE post-it stop motion	Stop animacija s pomočjo lističev post-it	https://www.youtube.com/watch?v=BpWM0FNPZSs						
Western Spaghetti	Stop animacija z vsakdanjimi predmeti	https://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM	