Suvremena nastavna tehnologija u nastavi glazbene kulture i glazbene umjetnosti

Boni, Kristian

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:833667

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA GLAZBENU UMJETNOST
STUDIJ GLAZBENE PEDAGOGIJE

Kristian Boni

SUVREMENA NASTAVNA TEHNOLOGIJA U NASTAVI GLAZBENE KULTURE I GLAZBENE UMJETNOSTI

ZAVRŠNI RAD

Mentor:
doc. dr. sc. Jasna Šulentić Begić

Osijek, 2018.

SADRŽAJ

1. UVOD 1

2. NASTAVA GLAZBENE KULTURE I GLAZBENE UMJETNOSTI 2

2.1. NASTAVNA PODRUČJA U NASTAVI GLAZBENE KULTURE I GLAZBENE UMJETNOSTI 4

3. SUVREMENA NASTAVNA TEHNOLOGIJA 7

3.1. SUVREMENA NASTAVNA TEHNOLOGIJA U NASTAVI GLAZBE . 9

3.2. RAČUNALNE IGRE U NASTAVI GLAZBE 14

4. ZAKLJUČAK 17

5. SAŽETAK 19

6. SUMMARY 20

7. LITERATURA 21

1. UVOD

Nastava Glazbene kulture od 2006. godine provodi se prema *Nastavnom planu i programu za osnovnu školu* koji je nastao u okviru *Hrvatskog nacionalnog obrazovnog standarda* kojemu je bio cilj rasteretiti nastavu glazbe te primijeniti otvoreni kurikulum u nastavi glazbe. Jedina obvezna nastavna cjelina je slušanje, dok se druge aktivnosti biraju po volji učitelja i učenika. Nastava Glazbene umjetnosti u gimnazijama provodi se prema *sinkronijskom* i/ili *dijakronijskom* modelu. Modernizacija škola i pojava suvremenih tehnologija dodatno pridonosi razvoju nastave Glazbene kulture i Glazbene umjetnosti. Suvremeni digitalni uređaji poput računala postaju bitna nastavna sredstva i pomagala koja se svojim multimedijskim značajkama integriraju u nastavu glazbe. Nove tehnološke pojave poput interneta i računalnih programa olakšavaju nastavu i mijenjaju način tijeka nastave. Učenicima su dostupni novi alati za učenje, a učiteljima nove mogućnosti dodatnog motiviranja učenika u nastavi glazbe. „Uspjeh u nekim računalnim programima i igricama mogao bi donekle biti protumačen kao način utvrđivanja nečije glazbene darovitosti. Za selektirane učenike, kao dio izvannastavnih aktivnosti ili neformalnoga obrazovanja moguć je doseg i skladanje te aranžiranje vrlo visoke razine koja ovisi o mnogo čimbenika od kojih su samo najistaknutiji: darovitost, motiviranost, marljivost i prethodno znanje. Neki pak programi mogu biti od značajne koristi kod glazbenog opismenjivanja, pjevanja, sviranja, upoznavanja glazbene literature i pojmova slušanjem“ (Novosel, 2017: 68).

Tema je ovoga završnog rada suvremena nastavna tehnologija u nastavi Glazbene kulture i Glazbene umjetnosti. Cilj rada bio je potvrditi važnost primjene suvremene tehnologije u nastavi glazbe te prepoznati prednosti i mane korištenja suvremenih nastavnih pomagala poput računala i računalnog softvera u nastavi Glazbene kulture i umjetnosti. Rad se sastoji od cjelina koje obrađuju *nastavu Glazbene kulture i Glazbene umjetnosti, nastavna područja u nastavi Glazbene kulture i Glazbene umjetnosti, suvremenu nastavnu tehnologiju, suvremenu nastavnu tehnologiju u nastavi glazbe* i *računalne igre u nastavi glazbe.*

2. NASTAVA GLAZBENE KULTURE I GLAZBENE UMJETNOSTI

Glazba je sastavni dio života svakog čovjeka. Ona je također i način ljudskog izražavanja te sredstvo pružanja zadovoljstva, ugode i drugih emocija. Poznata je činjenica da je glazba uključena u obrazovanje od samog nastanka glazbe. Predmet nastave glazbe razvijao se kroz povijest te se više puta mijenjao naziv. Danas se ovaj predmet u hrvatskim osnovnim školama naziva Glazbena kultura, a u srednjim školama Glazbena umjetnost.

Nastava glazbe u osnovnim školama izvodi se prema nastavnom planu i programu koji je nastao u okviru tzv. HNOS-a (*Hrvatski nacionalni obrazovni standard*), a ona se temelji na dva temeljna načela: *psihološko* načelo uzima u obzir učenikovu volju za aktivnim bavljenjem glazbe, a *kulturno-estetsko* načelo polazi od toga da nastava glazbe mora učenika osposobljavati da bude kompetentan korisnik glazbene kulture (*Nastavni plan i program za osnovnu školu,* 2006.). U nižim razredima osnovne škole glazba služi za poticanje pozitivnih osjećaja i zajedništva gdje je nepotrebno uvoditi učenje čitanja nota ili slične teorijske sadržaje.

Prema nastavnom planu i programu, sat Glazbene kulture i/ili Glazbene umjetnosti održava se jednom tjedno. Nastava Glazbene kulture u osnovnoj školi može se pojaviti i u obliku izborne nastave i izvannastavnih aktivnosti kao što su pjevanje u zboru, muziciranje u orkestru, odlasci na glazbene priredbe i slične aktivnosti. Predmetna nastava u pravilu započinje u 4. razredu.

Dok se većina školskih predmeta u Hrvatskoj provodi kroz zatvoreni ili mješoviti kurikulum, nastava Glazbene kulture provodi se kroz otvoreni kurikulum, iliti prema tzv. *otvorenom modelu*. Prema Rojku (2012: 45) „to je model koji nastavniku ostavlja mogućnost da samostalno kreira nastavi proces, tj. da sam bira nastavna područja koja će biti predmetom rada“. Do 2006. godine, tj. prije stupanja HNOS-a (*Hrvatski nacionalni obrazovni standard)* na snagu, nastava glazbe provodila se prema tzv. *integrativnom modelu* koji je bio pretrpan, učenicima težak i nepraktičan. Stupanjem HNOS-a, učitelj Glazbene kulture dobiva puno veću slobodu u koncipiranju nastave nego ikada prije, a učenici su oslobođeni od prevelikih očekivanja i pretrpanosti suvišnim sadržajem. Ne zadaju se domaće zadaće, učitelj slobodnim odabirom pjesama ili skladbi motivira učenike, a ponajviše se vrednuje, među ostalom, učenikova aktivnost

na satu. Prema *Nastavnom planu i programu* (2006: 66) cilj „nastave glazbe u općeobrazovnoj školi uvođenje je učenika u glazbenu kulturu, upoznavanje osnovnih elemenata glazbenoga jezika, razvijanje glazbene kreativnosti, uspostavljanje i usvajanje vrijednosnih mjerila za (kritičko i estetsko) procjenjivanje glazbe“.

Naspram otvorenog modela nastave glazbe u osnovnim školama, nastava glazbene umjetnosti u gimnazijama može biti koncipirana prema dva modela nastave – *sinkronijski* i *dijakronijski* model. Dijakronijski model građen je po koncepciji predmeta *povijesti glazbe* što znači da se gradivo obrađuje kronološkim slijedom. Prema ovome modelu „nastava glazbe zamišljena je kao svojevrsna 'šetnja kroz povijest' od prvih poznatih početaka do glazbe našega vremena…“ „…Količina sadržaja i logika modela zahtijevaju da se sadržaj kronološki razmjesti po razredima…“ (Rojko, 2001: 4). Najveća je prednost ovoga modela jednostavno i vremenski optimalno sastavljanje godišnjeg programa u korist nastavnika. Međutim, ona ne oslikava nužno učenikove želje i preferencije, pogotovo ne na početku srednjoškolske nastave, iz razloga što je učenika isprva puno lakše motivirati glazbom romantizma ili klasike nego duhovnom glazbom srednjeg vijeka te očuvati razinu motivacije za iduće dvije ili četiri godine nastave Glazbene umjetnosti.

Sinkronijski model nastave, kao odgovor na probleme *dijakronijskog modela* nastave, rješava pitanje zainteresiranosti učenika i njihove motivacije oslobođenjem od linearne obrade glazbe kroz povijest te se program prilagođava prema „učenikovim željama“, točnije, što nastavnik smatra najprimjerenijim i motivirajućim slijedom nastavnih tema, npr. spomenutom glazbom romantizma za početak. Problem ovoga modela nastave upravo je težina sastavljanja takvog programa – nastavnik treba uložiti puno više vremena u sastavljanje istog kako bi koncepcija nastave bila smislena. Nastava Glazbene umjetnosti građena po sinkronijskom modelu očito rezultira puno kvalitetnijom nastavom i većom šansom da učenik nešto i zapamti, nauči. Ipak, rijetko viđamo ovakav tip nastave ne samo zbog potrebom za više pripremanja, nego zato što često jedan nastavnik nije dovoljan za samostalnu pripremu sinkronijskog nastavnog programa. Osim toga, važeći *Nastavni plan i program za Glazbenu umjetnost* iz 1994. godine koncipiran je prema dijakronijskom modelu, tzv. povijesnom pa je i to razlog zašto se nastavnici ne odlučuju provoditi nastavu prema sinkronijskom modelu.

2.1. NASTAVNA PODRUČJA U NASTAVI GLAZBENE KULTURE I GLAZBENE UMJETNOSTI

Prema nastavnom planu i programu, glazbena područja u prva tri razreda osnovne škole su *pjevanje, sviranje* i *elementi glazbene kreativnosti*. U predmetnoj nastavi Glazbene kulture, počevši od 4. razreda, nastavno područja *sviranja* zamjenjuje *izvođenje glazbe i glazbeno pismo,* a *elemente glazbene kreativnosti* zamjenjuju *glazbene igre*. U 5. i 6. razredu prepoznajemo i nastavna područja *slobodno, improvizirano ritmiziranje, kretanje na glazbu, ples, sviranje,* a u 7. i 8. razredu moguća su i područja *sviranje (sintisajzer), stvaralaštvo, računalo (MIDI-oprema).*

Učitelj ima slobodu odabira raznih nastavnih područja i aktivnosti, točnije, osim *slušanja glazbe*, što je jedino obavezno nastavno područje tijekom svih godina nastave glazbe u osnovnoj školi, a također i u svim razredima nastave Glazbene umjetnosti u gimnazijama. Prema *Nastavnom planu i programu za osnovnu školu* (2006: 67) zadaća „slušanja jest razvoj glazbenog ukusa ali i upoznavanje konkretnih glazbenih djela i odlomaka“ .Rojko smatra da „jedino područje glazbene nastave u kome je moguć estetski odgoj jest slušanje glazbe“ (2012: 24). Također smatra da „uvjet kulture civilizirana čovjeka nije više praktično muziciranje, nego poznavanje glazbe“ (2012: 71). Slušanje glazbe smatra se kao jedno od najmlađih, tj. najnovijih aktivnosti u glazbenoj nastavi. Tijekom povijesti slušanje glazbe bilo je nepraktično ili skoro nemoguće zbog slabe opremljenosti učionica uređaja za reproduciranje glazbe. Danas se razvojem tih tehnologija mogućnost slušanja ne dovodi u pitanje te se tijekom ovih godina ispostavila važnost i značaj ove aktivnosti. Glazba se treba slušati aktivno i višestruko kroz zadatke praćenja glazbenih elemenata poput ritma, tempa, dinamike, oblikovnih elemenata i drugih značajki. Takvi zadaci postavljaju se učenicima neposredno prije slušanja nekog glazbenog djela. Potrebno je upoznati se sa širokim spektrom glazbenih vrsta, od umjetničke glazbe, jazza pa do popularne i folklorne glazbe. Naravno, učitelj je „slobodan u konkretnom odabiru primjera za određenu nastavnu jedinicu i u područjima, cjelinama i temama u kojima se nastavni rad temelji na slušanju glazbe“ (*Nastavni plan i program za osnovu školu*, 2006: 66). Dobrota i Ćurković smatraju da se slušanjem glazbe razvija glazbeno pamćenje te „učenici stječu iskustvo u slušnom razlikovanju zvukovnih boja“ (2006: 107). U nastavi Glazbene umjetnosti u prvom planu je slušanje glazbe i upoznavanje muzikoloških sadržaja jer „ostvarivanje zadaća

postiže se najprije slušanjem glazbenih djela (u tzv. „živoj“ izvedbi ili posredstvom mehaničke izvedbe)“ (*Nastavni plan i program za Glazbenu umjetnost*, 1994: 77).

Drugo najvažnije nastavno područje mnogi smatraju *pjevanjem*, iako prema istraživanju Šulentić Begić i Begić (2015), većina učitelja razredne nastave glazbe smatra da je pjevanje najbitnije, a ne slušanje glazbe, tj. da je ono druga najbitnija aktivnost u nastavi glazbe. Predmet glazbe neko je vrijeme nosio naziv *Pjevanje*, a njena važnost je, uz manje varijacije, bila na vrhu pored aktivnog muziciranja. „U razrednoj nastavi, nastavno područje pjevanja razvija osjećaj točne intonacije, glazbeno pamćenje i samopouzdanje“ (*Nastavni plan i program za osnovnu školu,* 2006: 68). Nastavnik ima veliku slobodu odabira pjesama koje će s učenicima obraditi, naravno, uz preporuke pjesama nastavnog plana i programa od prvog do četvrtog razreda. U višim razredima nije naveden popis pjesama, već je omogućen slobodan izbor učitelja i učenika. Zadaća pjevanja je „pjevanje kao takvo a ne (samo) učenje pjesme“ (isto: 67). Pjevanje se može podijeliti na funkcionalno i umjetničko pjevanje. Funkcionalno pjevanje predstavlja svakodnevno, uobičajeno i neumjetničko pjevanje. Rojko (2012: 54) dijeli mišljenje kako je danas pjevanje u osnovnim školama najčešće funkcionalno, a ne umjetničko. Također smatra kako je kvalitetno pjevanje u razredu teško postići te mjestom kvalitetnog pjevanje najčešće postaje pjevački zbor. Znači, u razredu treba težiti lijepom i umjetničkom pjevanju, a to se može postići samo metodički pravilnom obradom pjesme po sluhu ili po notama. Ukratko, tijek obrade neke pjesme sastoji se od demonstracije pjesme uz prateći instrument, nakon čega može slijediti razgovor o tekstu i sadržaju pjesme te se pjesma zatim uči i pjeva metodom imitacije. U pravilu se učenička aktivnost pjevanja ne vrednuje i ocjenjuje jer uspješnost pjevanja ovisi o razvijenosti glazbenih sposobnosti.

Sviranje se u osnovnoj školi može pojaviti u obliku sviranja u razredu kao već navedeno nastavno područje ili kao sviranje u nekom glazbenom ansamblu kao izvannastavna aktivnost. Učitelji u razredu većinom mogu primijeniti udaraljke, tj. Orffov instrumentarij ili slične jednostavnije setove instrumenata. Ova cjelina može se uklopiti u veću cjelinu gdje učenici upoznaju i elemente pokreta i plesa: „Cjelinu *Slobodno, improvizirano ritmiziranje, kretanje na glazbu, ples, sviranje* učitelj organizira i ostvaruje potpuno slobodno, vodeći računa samo o njenoj glazbenoj relevantnosti“. I druge manje cjeline, npr. *glazbeno opismenjavanje* treba svesti na što manje sadržaja te samo na prepoznavanje grafičkih znakova i notnog pisma. Također

Rojko (2012: 48) smatra da učenike ne treba glazbeno opismenjavati: „Glazbenim analfabetom ne treba danas smatrati osobu koja ne zna čitati note, već osobu koja ne poznaje (umjetničku) glazbu“.

3. SUVREMENA NASTAVNA TEHNOLOGIJA

Nastavna sredstva i pomagala nužna su za uspješno koncipiranje i realiziranje nastave u školama. Kako se u zadnjih nekoliko desetljeća digitalna i informacijska tehnologija ubrzano razvijala, u što ubrajamo računala i razne multimedijske uređaje, tako su se ti uređaji i pomagala ubrzo našli i u obrazovnom sustavu, a naposljetku i u školskim učionicama. Danas je teško zamisliti nastavu bez mogućnosti koje nam računalo, internet, zvučni zidovi ili projektor pružaju u nastavi. Možemo reći da su se ovi uređaji i pomagala integrirali u osmišljavanje i organiziranje nastave, a nastavni sadržaji upotpunjeni su i zanimljiviji zahvaljujući sintezi auditivnih i vizualnih medijskih sadržaja. Učenici su sve okruženiji i upoznatiji s novonastalim i postojećim uređajima kojima se svakodnevno služe, pa je očiti idući korak bilo integrirati poznavanje tih uređaja u nešto korisno za nastavu, npr. neke programe ili igre za računalo, edukativne video zapise, kvizove i slične sadržaje. „U današnje je vrijeme gotovo nemoguće zamisliti formalno i neformalno obrazovanje bez korištenja računala i novih tehnologija. Računalo i internet su postali svakodnevica učenika i studenata, prije, poslije, ali i tijekom nastavnog procesa. Razvoj tehnologije nam omogućava da osim teksta i slike, koristimo i druge multimedijalne elemente – zvuk, video, različite simulacije i animacije itd. Pri tome treba voditi računa o tome kako različiti elementi funkcioniraju zajedno i kako utječu na proces učenja i usvajanje znanja“ (Matasić, Dumić, 2012: 143).

Nastavna tehnologija kao pojam, prema Matijeviću (1999: 502), sinteza je programa, postupaka i sredstava koja je zasnovana na rezultatima znanstvenih istraživanja koje proučavaju proces nastave, a usmjereni su na poboljšanje nastavnog procesa. Digitalna tehnologija vrsta je skupa novih medija. Medij je svaki izvor prijenosa informacija, poput ploče, slike, knjige, pa čak i nastavnika kao tzv. *personalni medij*. Međutim, digitalne i tehničke medije možemo podijeliti u nekoliko grana. Auditivni mediji uređaji su za reprodukciju zvuka, a to su nosači zvuka ili zvučnici priključeni na izvor reprodukcijskog uređaja kao što je računalo. Iako ih se danas sve rjeđe koristi, u takve medije ubrajamo i CD-playere, radio, ili čak audio kasete. Vizualni mediji označavaju medije koji prenose samo sliku. I njih se danas sve manje koristi te kao primjer ove vrste medija je grafoskop kojega danas zamjenjuje projektor. Na kraju, najbitniji suvremeni tehnički mediji su audio-vizualni mediji u što ubrajamo sve vrste medija koji mogu reproducirati zvuk i pokretnu sliku u isto vrijeme u što ubrajamo televizor, filmove i današnje računalo. Ipak,

važno je ne zanemariti i ona „starinska“ medijska sredstva poput udžbenika, fizičkih pomagala ili čak ploče i krede. Suvremeni mediji i dalje služe samo kao dodatna pomoć u realizaciji nastave, međutim, „uvođenjem kompjutora u nastavu neće se riješiti mnogi problemi koji se javljaju u našoj školi i nastavi kao što se to nije dogodilo ni uvođenjem drugih, za to vrijeme vrlo suvremenih oblika i načina rada, nastavnih sredstva i pomagala“ (Bognar, 1991: 211).

Iako se računalo pojavljuje sredinom 20. stoljeća, ono postaju lakše za korištenje razvojem softvera i hardvera što je rezultiralo novim načinima učenja pomoću računalnih igara (naravno, obrazovnih, pošto konvencionalne računalne igre nisu obrazovnog nego zabavnog karaktera) ili kvizova, a korištenjem interneta nastaju novi termini načina učenja poput on-line učenja ili e-učenja. U novije vrijeme čak i učenja kroz mobilne uređaje (Matašić, Dumić, 2012: 143). Računalo postaje središtem moderne informacijske tehnologije pošto se ono razvilo u nešto više od audio-vizualnog medija. Danas preko osobnih računala pišemo tekstove, radove, pripremamo prezentacije, računamo tablice kroz paket programa Office (ili slično) te također možemo uređivati pojedine audio i/ili video zapise i kreirati montaže istih… Mogućnosti su mnogobrojne. Informatička pismenost postala je jedna od najvažnijih kompetencija 21. stoljeća. Korištenjem računala i projektora nastavnici i učenici mogu preko PowerPoint prezentacije elementima zvuka, slika, animacija i videa, kombinirano s tekstom, vrlo vjerno i detaljno prezentirati željeni sadržaj.

Neki od dodatnih suvremenih medija koji se koriste u tandemu s računalom su e-udžbenici i pametne ploče. Suvremeni udžbenici danas često dolaze u dva formata: fizičkom (printanom) obliku i u digitalnom obliku, većinom dostupnom preko interneta. Zamisao e-udžbenika bila je eliminiranje udžbenika u korist listanja na tabletima što je teško ostvarivo većini škola (Bradašić, 2016: 8). Glavna značajka e-udžbenika je multimedijalnost što znači da je ona kombinacija vizualnih, zvučnih i tekstualnih sadržaja. Ona danas služi za dodatno približavanje nastavnog sadržaja, no ona ne može učeniku služiti u svrhu samostalnog usvajanja sadržaja. Pametna ili interaktivna ploča jedna je od novijih digitalnih nastavnih pomagala koja „oživljava“ klasičnu prezentaciju te stvara novo interaktivno okruženje u razredu. Pametnu ploču potrebno je spojiti na računalo te projektor koji će projicirati sliku na platno, a interakcija s pločom događa se pisanjem ili kretnjama po platnu pomoću digitalne olovke ili prsta.

3.1. SUVREMENA NASTAVNA TEHNOLOGIJA U NASTAVI GLAZBE

Suvremena nastava glazbe u osnovnim školama i gimnazijama nezamisliva je bez korištenja suvremenih nastavnih sredstava i pomagala. Predmet glazbe ne može se učiti isključivo iz udžbenika. „Uvođenje nastavne tehnologije u glazbenu nastavu osigurava različite mogućnosti učenja i pomaže da učenik razvije kreativno mišljenje, rješavanje problema, komunikaciju i sposobnosti timskog rada“ (Dobrota, 2015: 4). Suvremeni uređaji za reprodukciju raznih medija zauzeli su važno mjesto u nastavi glazbe pomoću kojih učenici danas mogu čuti simfoniju ili koncert bez odlaska u koncertnu dvoranu, pogledati operu ili balet bez odlaska u kazalište ili vidjeti i poslušati neki instrument koji nastavniku nije dostupan ili ga ne zna svirati poput nekih narodnih instrumenata kao što su bisernica ili gusle. Zadatak učitelja ili nastavnika glazbe je iskoristiti dostupnu nastavnu tehnologiju kako bi učenicima nastava glazbe bila što utjecajnija i zanimljivija. Time rečeno, nastavnik je dužan pratiti tehnološke trendove kako bi što bolje i kvalitetnije mogao organizirati nastavu pomoću sve brže razvijajuće suvremene digitalne tehnologije.

Tradicionalni udžbenik se danas u nastavi glazbe koristi kao pjesmarica i kao priručnik za nastavnika. Pod tim mislimo na udžbenik kao osnovnu školsku knjigu koji je pisan na osnovi propisanog nastavnog plana i programa (Poljak, 1980) i služi učenicima kao izvor znanja. „Zapravo, ono što je danas sadržaj tradicionalnoga udžbenika trebalo bi podijeliti na multimedijski učiteljski priručnik, tradicionalnu i multimedijsku pjesmaricu i muzikološke sadržaje koji bi mogli činiti multimedijski, ali i tradicionalni udžbenik jer zadovoljavaju udžbenička mjerila“ (Novosel, 2017: 303). Tradicionalni udžbenik ne može biti glavni izvor sadržaja u nastavi glazbe, nego taj proces preuzima današnje računalo.

Većina učitelja danas koristi računalo kao temeljni izvor ili prenositelj informacija. U nastavi glazbe računalo se koristi u mnogobrojne svrhe. Prvenstveno, ono može služiti za reprodukciju glazbenih primjera pomoću zvučnika ili spojenog Hi-Fi sistema za kvalitetnu reprodukciju glazbe, a pomoću projektora može se prikazati PowerPoint prezentacija koja će sadržavati tekst (informacije o skladbi, skladatelju i slično) te slike (prikaze instrumenata, narodnih nošnji i drugih sastavnica). Preko računala, pomoću kombinacije projektora i zvučnika, učenicima možemo reproducirati i video zapise sa zvukom poput orkestralnih izvedbi, prikaza

narodnih običaja i sličnih nastavnih sadržaja. „Za nastavu glazbe najvažnije je što se računalom mogu povezati zvuk i slika te se i jedno i drugo mogu izuzetno detaljno uređivati“ (Novosel, 2017: 38). Međutim, učitelji trebaju imati u vidu da svrha računala u nastavi nije zamjena za učitelja već nadopuna njegovog poučavanja. U nastavi glazbe „bilo bi potrebno, uz standardnu opremu kao što su tipkovnica i monitor, računala opremiti barem audio slušalicama, a po mogućnosti i mikrofonom te klavijaturom. Slušalice su potrebne zbog individualnoga rada pri kojem bi pojedincu bilo omogućeno slušanje glazbe bez međusobnog ometanja učenika“ (isto: 50).

„Mnoga područja znanja i umijeća računalo može ocjenjivati puno objektivnije, preciznije i brže od učitelja, što se osobito odnosi na pjevanje i sviranje. Primjerice, ni najdarovitiji učitelj ne može precizno odrediti koliko titraja učenik u pjevanju samo jednog tona odstupa od željene visine. Na više tonova prednost računala koje to može vrlo točno odrediti samo će se multiplicirati. Multimedij može ponuditi i različite druge vrste vrednovanja (testiranja) koje udžbenik ne može. Za nastavu glazbe često je važno uočavanje vezano uz trenutak neke zvučne pojave, što se može signalizirati multimediju, ali ne i tradicionalnom udžbeniku. Velika je prednost i u načinu provedbe provjere usvojenosti i razumijevanja prethodno ispisanih objašnjenja, odnosno, ponavljanja i vrednovanja“ (Novosel, 2017: 67).

E-udžbenicima može se pristupiti putem računala, a oni najčešće sadržavaju dodatne nastavne materijale kao što su: snimke glazbenih primjera za pjevanje, audio i video zapise tradicijske glazbe kod upoznavanja glazbenog folklora, audio i video zapise skladba namijenjenih upoznavanju umjetničke glazbe, demonstracije sviranja određenih instrumenata, audio i video zapise scenskih glazbenih vrsta, različiti kvizovi koji služe ponavljanju i vježbanju itd. „Didaktički oblikovan multimedijski udžbenik za nastavu glazbe mogao bi riješiti probleme tradicionalnoga udžbenika poput davanja povratne informacije učeniku, dok bi zadatci koji zahtijevaju razrednu raspravu trebali biti dio učiteljskoga multimedijskoga priručnika. Multimedijski udžbenik mogao bi biti podijeljen na osnovni obvezni, ali i neobvezni za samostalno učenje glazbe te za izvannastavne glazbene aktivnosti“ (Novosel, 2017: 1).

Ako je učionica glazbe opremljena interaktivnom pločom, učitelj će imati priliku s učenicima stvoriti dodatne interakcije te tako poboljšati motivaciju učenika. Na primjer, učenici

mogu zaokružiti instrumente koje čuju u slušnom primjeru, grupirati instrumente prema načinu izvođenja, ili mogu kreirati umnu mapu na kraju sata uz pomoć nastavnika. „Glazbene igre, zvukovne zabilješke, te svojstvena mogućnost manipulacije digitalnim audiozapisom, samo su neka od mnogih sredstava kroz koje dijete može doživjeti glazbu. Dijete sklono vizualnim doživljajima može čak i stvoriti vlastite načine za gledanje glazbe“ (Negroponte, 2002: 163 prema Novosel, 2017: 58). Međutim Quinlan (2014: 43 prema Novosel, 2017: 77) ističe da je „interaktivna ploča dizajnirana tako da postoji interaktivnost samo za učitelja. To znači da bi interaktivna školska ploča trebala biti samo jedan od alata kojim se učitelj služi, ali ne tako da je više usmjeren prema njoj nego prema svojim učenicima.“



Slika 1: *Interaktivna ploča u nastavi glazbe*

„Postoji i mogućnost skladanja pomoću računalnih programa u kojima bi učenik mogao bilježiti i slagati nizove tonova dok ne dobije verziju kojom bi bio zadovoljan. Ipak, usprkos njegovom zadovoljstvu učeničko glazbeno znanje nije na razini koja bi garantirala toliko dobar glazbeni ukus da bi mogao sam vrednovati svoj rad“ (Novosel, 2017: 26). „To što računalo može proizvesti i obrađivati različite zvukove ima za posljedicu nastanak nove vrste „računalnih glazbenika“, odnosno razvoj dostupnih (hardverskih) sintesajzera i semplera (sklopova za uzorkovanje) „…dao je mnogima koji žele biti glazbeni producenti i skladatelji izravan pristup prema bezbrojnim vrstama realističnih i vrlo imaginativnih elektroničkih zvukova. (…) Taj se relativno novi resurs dokazao tijekom godina da je neprocjenjivo i uzbudljivo sredstvo za one

koji su angažirani u profesiji skladanja i produciranja njihove vlastite glazbe“ (Hewitt, 2011: 12 prema Novosel, 2017: 67).

Kvizovi znanja dobar su način za ponavljanje naučenog na satima ponavljanja ili na kraju sata, a oni se danas na računalu lako mogu kreirati pomoću programa kao što je tzv. *Hot potatoes*[1]. Ovaj program dostupan je preko interneta te nudi stvaranje križaljki ili zadataka nadopunjavanja, a u nastavi glazbe može se primijeniti za vježbanje i ponavljanje naučenog muzikološkog sadržaja, notnog pisma ili sličnog nastavnog sadržaja. „Ovakvi kvizovi se preporučuju za sate ponavljanja ili kao igra kroz koju će učenici ponoviti gradivo, no nikako se ne bi trebali koristiti pri ocjenjivanju učenika“ (Bradašić, 2016: 14). Naravno, ovaj program je samo jedan od mnogih obrazovnih alata na internetu.

Glogster[2] je poznati internetski program pomoću kojega se lako mogu kreirati multimedijalni plakati koristeći slike, animacije, tekst te audio i video zapise. Mogućnosti su beskonačne. Učenici mogu izraditi plakat na temu nekog skladatelja ili grupu instrumenata koji će obuhvatiti sve navedene elemente, od glazbe do demonstracije preko video i/ili zvučnog zapisa. Na primjer, na multimedijski plakat o folklornoj glazbi nekog zavičaja učenici mogu smjestiti tekst narodne pjesme uz zvučni ili video zapis iste uz značajke folklorne glazbe toga područja, a zatim mogu na satu prezentirati svoj uradak.

[1] *Hot potatoes*. Preuzeto s: http://www.musictechteacher.com/music_inservices/inservice_hot_potatoes_lesson.htm ; http://www.music_quizzes/hp_quiz_bass_clef_words_01.htm, 14.9.2018.
[2] *Glogster*. Preuzeto s: http://davidkabaleiro9956977447d1e94.edu.glogster.com/lv-beethoven?=glogpedia-source, 14.9.2018.



Slika 2: *Glogster plakat*

Što se tiče muzikoloških sadržaja, npr. „ako je cilj upoznati neko glazbalo, u prvom bi planu trebala biti audiovizualna snimka glazbe koju (po mogućnosti izvorno) izvodi svirač upravo tog glazbala. Ako je pak cilj upoznavanje neke glazbene vrste poput simfonije, životopis njenog skladatelja sasvim je sporedan i trebao bi biti ponuđen uz glazbenu snimku i „linkom" povezan s podatcima koji su unutar druge paralelne cjeline (grane) u kojoj su pohranjene, jednakim kriterijem, biografije odabranih i značajnih skladatelja. Pojmovi teorije glazbe kao što je ljestvica te glazbeni oblici ili stilska razdoblja trebaju biti izvedeni iz glazbenih primjera i njima potkrijepljeni. Najvažnije je da svi muzikološki sadržaji budu tako didaktički pripremljeni da su učeniku samostalno razumljivi (Novosel, 2017: 305).

Novosel (2017) ističe da većina „računalnih programa nije dizajnirana za učeničku populaciju pa nema obrazovne namjere ni didaktičke funkcije već je riječ o uslužnim programima namijenjenima glazbenicima, glazbenim amaterima, zaljubljenicima u neki vid bavljenja glazbom ili je riječ o (uglavnom dječjim) glazbenim igrama" (isto: 67). Međutim, u nastavku ćemo navesti dobre primjere glazbenih računalnih igara koje imaju edukativnu vrijednost, a također pridonose razvoju glazbenih sposobnosti djece.

3.2. RAČUNALNE IGRE U NASTAVI GLAZBE

Najčešćom interakcijom djece s računalom smatra se igranjem računalnih igrica. Prema nekim istraživanjima pokazalo se da „umjerena uporaba računala za igranje igara nema negativan utjecaj na dječje prijateljske i obiteljske odnose te da čak može poboljšati vještine vizualne inteligencije“ (Dobrota, 2011: 75). Većina današnjih računalnih igrice služe kao zabava djeci, a sve češće viđamo igre nasilnog karaktera koje nemaju edukativne vrijednost. Nas prvenstveno zanimaju smislene, edukativne igre koje razvijaju osjećaj za glazbu, tj. glazbene računalne igre. One se mogu pronaći na internetu ili se mogu kupiti i instalirati pomoću CD-ROM-a. „Igra, koliko god bila jednostavna, ona utječe na razvoj mentalnih, psihomotornih i perceptivnih sposobnosti“ (Bradašić, 2016: 15). Igranje glazbenih igrica je vrlo interaktivno iskustvo koje potiče aktivnost i koncentraciju učenika, a time pridonosi učenikovom mentalnom zdravlju uz mogućnost da će nešto i naučiti. Glazbene igre, prema Dobrota (2011), ciljem su glazbenog odgoja djece što se može konkretizirati zadacima i to *materijalnim*, koji se odnose na usvajanje znanja, *funkcionalnim*, koji se odnose na razvoj (glazbenih) sposobnosti, te *odgojnim*, koji se odnose na estetsko odgajanje učenika (Dobrota, 2011: 76).

Neki od poznatijih glazbenih računalnih igara među ostalima su *Orašar*, *Čarobna frula* i *Četiri godišnja doba.* Glazbena igra *Orašar* može se pronaći na internetu (online je dostupna samo jedna od devet uključenih igara) ili na CD-u, a namijenjena je svim uzrastima djece, prvenstveno mlađoj djeci. Igra *Orašar* „raspolaže s bogato sofisticiranim scenarijem odvijanja i od djeteta zahtijeva dosta promišljanja za donošenje odluka tijekom igranja“ (Dobrota, Tomaš, 2009: 29).

Cjelovita igra sastoji se od devet glazbenih igara i pet dodatnih aktivnosti. Glazbene igre su *Orkestar, Pronađi me na drvcu, Album za djecu, Orašarova luda kuća, Leteći instrumenti, Glazbene karte, Majmun svirač, Orašarova glazbena igra* i *Glazbeni kviz*, a dodatne aktivnosti su *Enciklopedija glazbenih instrumenata, Slušaonica, Povijest baleta „Orašar“, Priča „Orašar“* i *Biografija P. I. Čajkovskog.* Dobrota (2009: 33) smatra da je vrijednost ove glazbene igre u tome da pruža mogućnost za ostvarenje sve tri skupine zadataka. Navedene dodatne aktivnosti, pored osnovnih devet igara, služe u svrhu ponavljanja naučenog te za evaluaciju naučenog tijekom igranja. Igre kojima se ostvaruju *materijalni* zadatci su *Balet Orašar, Priča o Orašaru, Biografija*

Čajkovskoga i *Glazbena enciklopedija* te se u njima pronalaze podaci poput kratkog sadržaja bajke *Orašara* ili neke činjenice o npr. baletu. Odgojni se zadatci ostvaruju u svim navedenim glazbenim igrama, a pogotovu kroz igru *Slušaonica* u kojem dijete po svom izboru sluša glazbene ulomke iz baleta *Orašar* i zbirke *Album za djecu*.



Slika 3: *Glazbena igra Orašar*

Glazbene računalne igre *Čarobna frula* i *Alisa i Vivaldijeva Četiri godišnja doba* imaju u cilju razvijati djetetove glazbene sposobnosti poput razlikovanja visina tonova, opažanja i pamćenja melodije, ritma, pa čak i tonaliteta ili djetetovo estetsko procjenjivanje glazbe (Dobrota, 2011). Glazbena igra *Alisa i Vivaldijeva Četiri godišnja doba,* osim dvanaest interaktivnih igara, uključuje i *slušaonicu* u kojoj dijete može poslušati isječke iz ciklusa *Četiri godišnja doba* te uz slušanje pročitati biografiju Antonija Vivaldija. Neke od igrica u sklopu *Četiri godišnja doba* nazivaju se *Jezero suza, Glazbene stepenice, Enciklopedija glazbenih instrumenata* i drugo.



Slika 4: *Glazbena igra Alisa i Vivaldijeva Četiri godišnja doba*

Glazbena igra *Mozartova Čarobna frula* sadržajno je građena prema operi *Čarobna frula* W. A. Mozarta, a cilj igre je osloboditi svijet čarolije Kraljice noći. Pomoću šest igrica „mali Mozart“ odigrava šturu radnju istoimene opere. U glazbenu igru uključena je i *Glazbena enciklopedija* u kojoj igrač može vidjeti fotografije mnoštva instrumenata svih vrsta. Kroz ove igre ponovno možemo primijetiti realizaciju materijalnih i odgojnih zadataka koji razvijaju učenikovo estetsko procjenjivanje glazbe i glazbeno pamćenje (Dobrota, 2011).



Slika 5: *Glazbena igra Mozartova Čarobna frula*

4. ZAKLJUČAK

Nastava Glazbene kulture prema *otvorenom modelu* bila je dobra odluka Ministarstva znanosti, obrazovanja i sporta pošto su učenici u nastavi glazbe bili preplavljeni velikom količinom sadržaja i obaveza. Stupanjem HNOS-a na snagu, nastavnici i učenici rasterećeni su smanjenjem ili izbacivanjem glazbenog opismenjavanja i drugih glazbeno-teorijskih sadržaja. Prema *Nastavnom planu i programu za osnovnu školu* (2006: 66) cilj „nastave glazbe u općeobrazovnoj školi uvođenje je učenika u glazbenu kulturu, upoznavanje osnovnih elemenata glazbenoga jezika, razvijanje glazbene kreativnosti, uspostavljanje i usvajanje vrijednosnih mjerila za (kritičko i estetsko) procjenjivanje glazbe“. Jedino obavezno nastavno područje u nastavi Glazbene kulture postaje slušanje, a ostale aktivnosti bira sam nastavnik uz predočene želje i potrebe učenika.

Nastava glazbe drastično se promijenila pojavom suvremenim multimedijskih tehnologija u zadnjih tridesetak godina. Danas ne možemo zamisliti nastavu glazbe bez mogućnosti reproduciranja nekog glazbenog primjera ili bez načina gledanja jedne glazbeno-scenske izvedbe na monitoru ili preko projiciranja slike. Računalo, internet i razne druge tehnološke novosti dovele su do naglog porasta dostupnosti glazbenih materijala te promjene načina doživljavanja glazbe pojavom interaktivnih nastavnih pomagala poput interaktivne ploče ili računalnih igara. Dobrota (2016: 13) smatra da „primjena nastavne tehnologije u glazbenoj nastavi mora biti pomno isplaniran metodički postupak jer stihijska primjena takve tehnologije neće polučiti značajnije utjecaje na glazbeni razvoj djeteta“.

U današnje digitalno doba, realizacija nastavne cjeline slušanja bez postojećih uređaja za reprodukciju zvuka bila bi nepraktična i nezamisliva. Dužnost nastavnika je biti u toku sa suvremenim nastavnim tehnologijama kako bi ih uspješno mogao koristiti u nastavi glazbe. Međutim, važno je spomenuti da nisu sve škole jednako opremljene. Mnoge hrvatske škole i danas nemaju osnovne uvjete u učionici glazbe poput računala i Hi-Fi sustava, nego se nastavnici glazbe u tim školama moraju snalaziti pomoću starijih neadekvatnih uređaja poput prenosivih CD-playera. To je pokazalo i istraživanje Šulentić Begić i Kaleb (2012: 183) koje su utvrdile da se „učitelji u nastavi Glazbene kulture najviše koriste računalom i projektorom te prenosivim CD-playerom. … Slušanje glazbe s prenosivog CD-a, u vrijeme kad većina učenika kod kuće sluša

glazbu na hi-fi-uređajima, ne može se smatrati zadovoljavajućim jer umanjuje mogućnost potpunog doživljaja glazbe.“

Internetski i računalni programi za kreiranje kvizova ili multimedijskih plakata kvalitetan su način učenja i obrade novih glazbeno-teorijskih sadržaja, a mogu ih raditi i učenici te prezentirati svoje radove u razredu. S druge strane, računalne glazbene igre odlične su za interaktivno učenje i ponavljanja glazbenih primjera ili pojmova. One omogućuju djeci multimedijalni pristup učenju o glazbi što ujedno razvija djetetovu koncentraciju i volju za učenjem. Glazbena igra *Orašar* jedna je od najkvalitetnijih glazbenih igara kojima se učenici mogu koristiti te učiti o glazbi na zabavan, suvremen način, a učiteljima omogućava da se aktivnost prebaci s učitelja na dijete koje igra glazbenu igru. Neke od ostalih računalnih glazbenih igara vrijedne spomena, među ostalom, su igre *Čarobna frula* i *Četiri godišnja doba* koje služe za razvoj glazbenih sposobnosti djeteta.

5. SAŽETAK

Suvremena nastavna tehnologija u nastavi Glazbene kulture i Glazbene umjetnosti

Nastava Glazbene kulture provodi se prema *otvorenom modelu* stupanjem HNOS-a (*Hrvatski nacionalni obrazovni standard)* na snagu 2006. godine, dok se nastava Glazbene umjetnosti u gimnazijama provodi prema *dijakronijskom* i *sinkronijskom* modelu. Razvoj suvremenih tehnologija pozitivno utječe na razvoj nastave Glazbene kulture i Glazbene umjetnosti, a uređaji poput računala postaju bitna nastavna sredstva i pomagala koja se integriraju u nastavu glazbe. Rad se sastoji od cjelina koje obrađuju *nastavu Glazbene kulture i Glazbene umjetnosti, nastavna područja u nastavi Glazbene kulture i Glazbene umjetnosti, suvremenu nastavnu tehnologiju, suvremenu nastavnu tehnologiju u nastavi glazbe* i *računalne igre u nastavi glazbe.* Cilj rada bio je potvrditi važnost primjene suvremene tehnologije u nastavi glazbe te prepoznati prednosti i mane korištenja suvremenih nastavnih sredstava i pomagala u nastavi glazbe.

Ključne riječi: otvoreni model, nastavna sredstva i pomagala, nastavna tehnologija, glazbene računalne igre

6. SUMMARY

Modern teaching technology in primary and high school music classes

Music class in schools is being carried out by the *open model* since the issuing of the *Croatian national education standard* in 2006., while music lessons in high schools are carried out by either *synchronous* or *diachronic* models of teaching. The progress of modern technology affects positively the teaching of music in schools while devices and teaching aids like computers become more prevalent in classrooms. This work contains chapters which review the basics of music education in elementary and high schools, branches of music teaching, modern teaching technologies in schools, technologies in music education and computer games in music education. The purpose of this work is to confirm the importance and evaluate the pros and cons of using modern technologies and teaching aids in music education .

Keywords: open model, teaching aids, teaching technology, musical computer games

7. LITERATURA

- Bognar, B. (1991). Kompjutor u učionici. U: U *potrazi za suvremenom osnovnom školom*, Puževski, V. (ur.). Zagreb: Institut za pedagogijska istraživanja, 211-216.
- Bradašić, M. (2006). *Suvremena nastavna tehnologija u nastavi Glazbene kulture* (diplomski rad). Osijek: Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti u Osijeku.
- Dobrota, S. (2011). Primjena obrazovne tehnologije u glazbenoj nastavi. U: *Glazbena nastava i nastavna tehnologija: Mogućnosti i ograničenja*, Vidulin-Orbanić, S. (ur.). Pula: Sveučilište Jurja Dobrile, Odjel za glazbu, 73-83.
- Dobrota, S. (2016). Glazbena nastava u nastavna tehnologija. *Zbornik radova Filozofskog fakulteta u Splitu*, 6-7, 6-23.
- Dobrota, S., Ćurković, G. (2006). Glazbene preferencije djece mlađe školske dobi. *Život i škola*, 15-16, 105-113.
- Dobrota, S., Tomaš, S. (2009). Računalna igra u glazbenoj nastavi: glazbena igra Orašar. *Život i škola*, 21, 29-39.
- Matasić, I., Dumić, S. (2012). Multimedijske tehnologije u obrazovanju. *Medijska istraživanja*, 18 (1), 143-151.
- Matijević, M. (1999). Didaktika i obrazovna tehnologija. U: *Osnove suvremene pedagogije*, Mijatović, A. (ur.). Zagreb: Hrvatski pedagoško književni zbor, 487-510.
- *Nastavni plan i program za osnovnu školu.* (2006). Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa.
- Novosel, D. (2017). *Didaktičko oblikovanje multimedijskoga udžbenika u nastavi glazbene kulture* (doktorski rad). Zagreb: Filozofski fakultet, 354 str. Preuzeto s: http://darhiv.ffzg.unizg.hr/8588/1/Novosel%20doktorat%20konacni%20oblik%20nakon%20obrane.pdf
- Poljak, N. (1988). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
- Rojko, P. (2001). *Povijest glazbe/glazbena umjetnost u glazbenoj školi i gimnaziji.* Preuzeto s:http://bib.irb.hr/datoteka/578862.Povijest_glazbe_u_glazbenoj_koli_i_gimnaziji_.pdf

- Rojko, P. (2012). *Metodika nastave glazbe: teorijsko - tematski aspekti*. Preuzeto s: http://bib.irb.hr/datoteka/566005.ROJKO_Metodika_nastave_glazbe._Teorijsko_tematski_aspekti.pdf
- Šulentić Begić, J., Begić, A. (2015). Otvoreni model nastave glazbe u razrednoj nastavi. *Školski vjesnik,* 1, 112-130.
- Šulentić Begić, J., Kaleb, A. (2012). Planiranje i programiranje nastave glazbe u prva tri razreda osnovne škole. *Život i škola*, 28, 168-187.