

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS
FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP
ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



VODNIK ZA UČENJE



PRIROČNIK ZA SREDNJEŠOLSKE UČITELJE -

Intelektualni rezultat 2 - Plastika

Ozaveščanje z metodologijami umetnosti

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Ta dokument predstavlja rezultat intelektualnega rezultata številka 2 v okviru projekta ERASMUS+ št.: 2020-1-SI01-KA201-075895 "Inovativne učne metodologije v šolah za krepitev ozaveščenosti in aktivnega državljanstva o porabi plastike - ReLearn Plastics".

To delo je koordiniral OKOSP, potekalo pa je v sodelovanju z vsemi drugimi partnerji projekta ReLearn Plastics: Univerza v Mariboru, Biotehniški center Naklo, E - gimnazija, Associacio Cultural CRESOL, IES Cid Campeador, CSI Centre for Social Innovation LTD in P.G.M.S. (Private Grammar & Modern School).

Tema prekomerne uporabe plastike in vpliva na okolje je eno izmed najbolj perečih vprašanj današnjega časa. Čeprav se o njej veliko govori, je očitno, da srednješolci še vedno niso dovolj ozaveščeni o problemu, s katerim se soočamo, zato potrebujejo ta intelektualni izdelek, kot je bilo ugotovljeno v analizi potreb s šolami v partnerstvu.

Ta intelektualni rezultat je vodnik za srednješolske učitelje. Predstavlja sintezo umetnosti in znanosti.

Namenjen je učiteljem, saj bo povečal znanje in kompetence za uporabo novih načinov izobraževanja in učenja z učenci za povečanje motivacije in ozaveščenosti o okoljskih in družbenih izzivih. S to kombinacijo se bo prebudila ustvarjalnost tako pri učiteljih kot pri učencih.

Tema prekomerne uporabe plastike in vpliva na okolje je eno izmed najbolj perečih vprašanj današnjega časa. Čeprav se o njej veliko govori, je očitno, da se srednješolci še vedno premalo zavedajo problema, s katerim se soočamo, zato potrebujejo ta intelektualni rezultat, kot je bilo ugotovljeno v analizi potreb s šolami v partnerstvu.

Projektni partnerji:



RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Kazalo vsebine

| | |
|--|----|
| Modul 1 – Učenje skozi umetnost | 4 |
| Modul 2 – Najboljše prakse umetnosti v izobraževanju | 31 |
| Modul 3 – Metodološki Vodnik – “uporaba umetnosti s plastiko” | 55 |
| VIRI IN LITERATURA | 63 |

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Modul 1 – Učenje skozi umetnost

Prvi modul obravnava splošni pomen umetnosti pri učenju. Eden najpomembnejših ciljev izobraževanja je razviti več znanja, spretnosti in sposobnosti v primerjavi s standardnim šolskim programom. Učenci 21. stoletja se zelo razlikujejo od učencev iz preteklosti.

Sodoben način učenja vključuje umetnost, ki nas uči, da se določene teme lotimo na bolj osebni/individualni ravni in z vadbo dosežemo popolnost. Ta vrsta učenja pozitivno vpliva na razvoj socialne in čustvene inteligence, izboljšuje motorične sposobnosti in prispeva k večji samozavesti.

Prav tako so ure umetnosti študijski projekti, ki raziskujejo določene teme s praktičnimi, ustvarjalnimi dejavnostmi in aktivnimi razpravami.

Učenje in izkušnje z umetnostjo v različni meri reorganizirajo nevronske poti oziroma način delovanja možganov. Podaljšano ali poglobljeno učenje na področju umetnosti te spremembe še okrepi.

Kako je umetnost vključena v učne načrte in predvsem: Zakaj je pouk umetnosti pomemben za učence (P. G. M. S., E-gimnazija, IES CID Campeador, BC Naklo)?

Umetnost je pomembna za učence vseh starosti.

1 Uvod (CRESOL)

Znanstvene raziskave že nekaj časa ugotavljajo, da sodelovanje pri umetniških, glasbenih, gibalnih in pripovedovalskih dejavnostih ne le razvija jezikovne, matematične, naravoslovne in socialne spretnosti, temveč tudi spodbuja rast možganov. Pravzaprav raziskave kažejo, da se te sinapse z aktivnim sodelovanjem pri umetnosti krepijo. Te temeljne dejavnosti, zlasti v zgodnjem otroštvu, lahko dejansko ustvarijo nove nevronske poti in okrepijo že obstoječe ter tako pomagajo mladim možganom, da se razvijejo do polne zmogljivosti.

Kot ljudje smo sestavljeni iz neprekinjene mešanice čustvenega in razumskega uma. Da bi ustvarili uravnoteženo doživljanje življenja, morata ta dva dela delovati v harmoniji. Ustvarjalnost je lahko ključ do tega, da čustvenost in racionalnost komunicirata na zdrav način. Z improvizacijo in eksperimentiranjem z umetnostjo v okolju brez obsojanja lahko mladi dejansko poglobljeno spoznajo sebe in svoj notranji svet. Poleg tega lahko umetnostna vzgoja pomaga povezati učence z njihovo lastno kulturo in tudi s širšim svetom.

Pomembno je, da mlade spodbujamo k izražanju čustev z ustvarjalnostjo, od pogovora o umetnosti z besedami in zgodbami za spodbujanje razvoja jezika do uporabe umetniških materialov za opazovanje, eksperimentiranje in reševanje problemov. Odprte umetniške dejavnosti, pri katerih morajo učenci izbirati, lahko pomagajo spodbujati razvoj njihovih veščin znanstvenega razmišljanja.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Poleg tega je ključnega pomena, da učenci z razpravami v razredu izmenjujejo izkušnje, da bi oblikovali spretnosti socialne in čustvene interakcije.

Predstavljanje tehničnih in znanstvenih vprašanj s pomočjo umetnosti ima veliko prednosti: delo na področju umetnosti učencem vsekakor pomaga razviti ustvarjalne jezikovne spretnosti, socialne spretnosti, spretnosti reševanja problemov, odločanja, prevzemanja tveganja in iznajdljivosti. Umetniške izkušnje spodbujajo kritično mišljenje in učence učijo, da si vzamejo čas za bolj pozorno in temeljito opazovanje sveta. Poleg tega je umetnost lahko sredstvo za širjenje sodelovanja v razredu: poučevanje z umetnostjo lahko vizualno predstavi težke pojme, kar učencem olajša razumevanje. Hkrati lahko vključevanje umetnosti v druge discipline doseže učence, ki sicer ne bi bili vključeni v delo v razredu.

Učenje s pomočjo umetnosti je koristno tudi za krepitev ustvarjalnosti, aktualnosti, izvirnosti, razvijanja in odpornosti proti omejenemu načinu razmišljanja. Ustvarja ali krepi zmožnosti izražanja misli in idej, razvijanja domišljije in prevzemanja tveganj pri učenju, spodbuja pa tudi sodelovanje in timsko delo. Razširjeni učinki tovrstnega učenja so vidni tudi na drugih področjih. To opolnomočenje lahko namreč pozitivno vpliva na sposobnosti, kot so ustvarjalno in prožno razmišljanje, predstavljanje idej in soočanje s problemi z različnih vidikov, domišljijski preskok in nalaganje ene misli na drugo kot del procesa reševanja problemov.

2 Čista umetnost (PGMS)

V **šoli PGMS** je pouk likovne umetnosti obvezen med 12. in 14. letom starosti. Učenci se pri pouku likovne vzgoje seznanijo z različnimi oblikami in vrstami umetnosti, spoznavajo perspektivo, nadrealizem, impresionizem, kubizem in drugo, pri tem pa se učijo umetnosti s svinčniki, oljnimi pasteli in mešanimi mediji.

Starejši učenci, ki se odločijo za likovni predmet, pri pouku razvijajo svoje umetniške spretnosti pri risanju in slikanju. Z aktivnim vključevanjem v ustvarjalni proces umetnosti učenci razvijajo večšine kritičnega mišljenja in organizacije ter samozavest za prevzemanje tveganja in učenje iz izkušenj ob raziskovanju različnih konceptov, materialov in tehnik. Učenci gradijo predmetnik s pogostim izvajanjem manjših projektov.

Učenci, ki nadaljujejo z umetniškim predmetom na ravni A, ustvarjalno delujejo na področju likovnih medijev; v disciplinah slikarstva in risanja, grafike, kiparstva, oblikovanja slik z objektivom. Učenci sledijo dinamični strukturi, ki se osredotoča na razvoj spretnosti, hkrati pa spodbuja izražanje individualne ustvarjalnosti, analitično razmišljanje, kritično in kontekstualno razmišljanje ter raziskovanje. Pisanje o umetnosti je bistveni del tečaja.

Dijaki morajo ustvariti trajno kritično in kontekstualno analizo, pri čemer se morajo zavedati namena in konteksta. Učenci gradijo študijsko delo s pogostim izvajanjem manjših projektov, pri katerih so ocenjeni.

UMETNOST skozi STEM



RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Dijaki STEM morajo uporabiti svoje umetniške spretnosti in domišljijo za izdelavo in izvedbo svojih projektov STEM, ki so opisani v nadaljevanju modula

UMETNOST v različnih oblikah

Glasba in ples sta dve učni uri, ki sta učencem na voljo kot obvezni učni uri do 14. leta starosti, ples pa kot dodatni program, s čimer se umetnost razširi na vse možne oblike. S kombinacijo teh dveh predmetov, glasbe in plesa, učenci na koncu sodelujejo na letni predstavi, na katero se pripravljajo vsaj 3-4 mesece, kjer dajo vse od sebe in pokažejo svoje talente na izredni predstavi, na katero so povabljeni učitelji učencev, starši in širša javnost.

Zakaj so ure umetnosti pomembne za dijake?

Učne ure umetnosti pomagajo učencem razviti ustvarjalne sposobnosti reševanja problemov. Poučevanje s pomočjo umetnosti lahko zahtevne pojme predstavi vizualno, kar olajša njihovo razumevanje. Učencem pomaga pri razvoju socialnih spretnosti, sprejemanju odločitev, prevzemanju tveganja in ustvarjalnosti.

Umetnost učence uči o liniji, obliki, prostoru, vrednosti, barvi in teksturi - za ustvarjanje kompozicije kot celote. Vse te tehnike so potrebne tudi za predstavitve (vizualne, digitalne) učnega dela. Povezovanje umetnosti z drugimi disciplinami pritegne učence, ki se sicer ne bi ukvarjali z razrednim delom. Krepi kritično mišljenje in učence uči, da si vzamejo čas za bolj pozorno in previdno opazovanje sveta.

Mladostništvo ali puberteta je obdobje, v katerem pride do pomembnih kvantitativnih in kvalitativnih sprememb v kognitivnih sposobnostih, logičnem razmišljanju, obdelavi informacij ter razumevanju predmeta in socialnega okolja [1] in, ki sovpada z ustvarjanjem končnih temeljev v možganih posameznika, ki bodo podlaga za njegove odrasle odnose [2].

V obdobju mladostništva sta občutljivost za čustva in čustvena intenzivnost izredno visoki, mladostniki pa raziskujejo občutke o sebi, v partnerstvu in v skupini. Vse to pa je idealno okolje, to pomeni, da če se doma počutijo varne, to doma tudi preizkušajo; raziskujejo meje, zrcalijo, rušijo vzorce itd. V domače okolje vnašajo tudi vplive družbenih vprašanj, kot so skupinske vloge in družbene vrednote. Kažejo zavedanje o svetovnih problemih (etičnih/političnih/socioloških/religioznih) in vse to dojemajo skozi sebe, zato lahko rečemo, da je to obdobje predvsem egocentrično. Izjemno pomembno je, da učence v tem obdobju motiviramo z različnimi likovnimi tehnikami, da tega medija ne zavržejo.

Sama znanost ali celo humanistika brez umetnosti sta prazni, saj prav inovativnost idej in miselna prožnost omogočata razvoj novih zamisli in domiselnih rešitev. To lastnost bi radi okrepili z umetniškim izražanjem, če pa se mlad človek nauči izražati tudi svoja čustva, je to neprecenljiv medij, ki ga lahko uporablja vse življenje.

Fina umetnost

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Sama znanost ali celo humanistika brez umetnosti sta prazni, saj prav inovativnost idej in miselna prožnost omogočata razvoj novih zamisli in domiselnih rešitev. To lastnost bi radi okrepili z umetniškim izražanjem, če pa se mlad človek nauči izražati tudi svoja čustva, je to neprecenljiv medij, ki ga lahko uporablja vse življenje.

Osnovni namen likovne umetnosti je razvijati ustvarjalnost, izkušnje in razumevanje likovne umetnosti, vključevanje v sodobne umetniške prakse in zavedanje o uporabnosti umetnosti v zasebnem, družbenem in poklicnem življenju.

Ključne naloge za doseg te ciljev, so:

- praktično umetniško izražanje in ustvarjanje,
- uporaba različnih oblikovalskih in miselnih strategij, dejavnosti, procesov, materialov, orodij in postopkov,
- povezovanje problemskih nalog s problemi likovne umetnosti in sodobne vizualne kulture,
- povezovanje učnih vsebin, ki temeljijo na umetnosti, z umetnostno zgodovino in vsemi drugimi znanstvenimi, humanističnimi in umetniškimi vsebinami iz učnega načrta.

Avtor Valdes v članku "Adolescentni umetniški razvoj" poudarja, da je značilnost umetniškega izražanja v adolescenci poenostavljanje. Mladostniki se skrivajo za poenostavitvami in nočejo pokazati svojih pomanjkljivosti. Karikature ali načini risanja, prevzeti iz risanih likov (anime), stripov, internetnih in računalniških konstrukcij itd., najdejo pot v likovno izražanje mladostnikov. To so liki, ki mladostnikom omogočajo privrženost določeni estetiki in nekakšno anonimnost, ne da bi razkrili svoje želje, hrepenenja in upe. Sram in prikrivanje sta očitna tudi pri izbiri motivov, saj mladostniki v tem obdobju običajno izbirajo zelo splošne teme (npr.: štirje letni časi, počitniška tematika, pokrajine itd.). Za njihov razvoj so značilne serije in kopije, pri katerih imajo občutek, da z delom nekoga drugega varno raziskujejo tehnike in barve.

Primerna tema v tem obdobju, ki jo poučujejo tudi v šoli, je perspektiva, saj se prostor odpre in navidezno dobi tretjo dimenzijo, ki ustreza novo pridobljenemu čustvenemu prostoru mladostnika. S to novo čustveno komponento tudi barve pridobijo psihološki pomen. Šele od mladostništva naprej lahko govorimo o izbranih barvah kot izrazno pomembnih.

V tem obdobju začnejo učenci uživati v umetniškem izražanju, če z njim nadaljujejo. Ohranjanje in spodbujanje umetniškega izražanja odpira številne možnosti za samospoznavanje.

Z likovno umetnostjo učenci izražajo in raziskujejo svoja čustva, razvijajo lastno identiteto ter varno raziskujejo svoje cilje in želje. V likovnem izražanju mladostnikov je mogoče prepoznati več čustvenih tem, ki se ukvarjajo s čustvi do sebe ali do drugih ljudi.

Teme so večinoma egocentrične, kar pomeni, da risbe poudarjajo sebe kot subjekt in mladostnikovo doživljanje okolja. Mladostniki čutijo močno povezanost s časom in okoljem, v katerem živijo, zato lahko njihovo likovno izražanje vključuje različne pereče teme, ki se jih v tistem trenutku dotikajo (lahko so to tudi družbeno-politične podobe).

Primerne tehnike za odzivanje na takšne teme so sodobne oblike likovnega izražanja (grafiti, abstrakcije, nenavadni materiali, odzivi na sodobna umetniška dela ...), ki mladostniku omogočajo aktivno vlogo ustvarjalca, kar pomeni, da se lahko odzove na probleme in tako preseže pasivnost opazovalca in cinizem kritika [3].

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

3 Likovna umetnost kot ena ključnih kvalifikacij v srednješolskih programih v Sloveniji

Dijakom se omogoča, da razvijejo tista umetniška znanja, sposobnosti in spretnosti, ki so potrebna za njihov poklic, pa tudi za njihovo kulturno prepoznavnost in estetsko občutljivost. Poudarek je na razvijanju sposobnosti dijakov za vključevanje umetnostno-teoretičnega in umetnostnozgodovinskega znanja v njihovo umetniško prakso. Glavni poudarek je na lastnih praktičnih izkušnjah dijakov pri ustvarjanju umetnosti, ki jih podpirajo umetnostnozgodovinsko in umetnostno teoretično znanje, znanje drugih splošnih in strokovnih predmetov ter praktični pouk. Pomemben je uvodni del predmeta, v katerem se dijaki seznanijo z drugimi vrstami umetnosti (glasba, ples, film, video, opera, literatura, gledališče ...) Sodobni čas in hitre spremembe na različnih strokovnih področjih od mladih zahtevajo poznavanje in obvladovanje umetniških veščin, tako teoretičnih kot praktičnih, ter osnovno poznavanje umetnostne zgodovine. To znanje jim bo omogočilo ustvarjalno sledenje sodobnim estetskim in oblikovalskim trendom na njihovem poklicnem področju. To znanje, bolj razvite umetniške spretnosti in sposobnosti bodo študentom pomagale pri iskanju in razvijanju novih ustvarjalnih rešitev v vseh korakih - od ideje do izvedbe in predstavitve - nastajajočega izdelka ali storitve. Poudarek je na praktičnem umetniškem oblikovanju, ki je - v kontekstu tržnega gospodarstva - eden najpomembnejših dejavnikov pri trženju znanja, izdelkov in storitev.

Učitelj se osredotoča na razvijanje sposobnosti opazovanja, umetniškega razmišljanja, ustvarjalnosti in domišljije. V okviru konvergentne ravni pouka dijak pogloblja znanje o likovni teoriji in umetnostni zgodovini, na divergentni ravni pa praktično oblikuje in oblikuje rezultat. Pri pouku likovne vzgoje se spodbuja samostojno oblikovanje likovnih nalog ter njihovo uresničevanje in argumentiranje v učnem procesu. Dijaki so navajeni na samostojno odločanje o vseh vprašanih, povezanih s procesom likovnega snovanja.

Praktično umetniško oblikovanje ponuja dijakom priložnost, da spoznajo in izkusijo ustvarjalni proces od zasnove prek realizacije do refleksije. Pomembne so posebne vaje in dejavnosti, ki razvijajo umetniško razumevanje, izražanje in vrednotenje. Upoštevajo se posebnosti posameznikovega razvoja in potrebe poklica glede umetniškega znanja, sposobnosti in različnih veščin.

Osnovne likovne in oblikovalske dejavnosti dijakov (risanje, kiparjenje, oblikovanje itd.) so podprte z znanjem iz zgodovine umetnosti. V najširši obliki umetnostna zgodovina povezuje svet umetniško izraženih misli, občutkov in drugih spoznanj z drugimi umetniškimi izrazi oziroma predstavlja, kako se je umetnik odzval na svet, v katerem je živel. Njena vloga in pomen sta v predstavitvi najpomembnejših umetniških del, ki oblikujejo pogled na estetske in idejne vrhunce posameznih zgodovinskih obdobj in njihov razvoj ter tako podpirajo občutek za prave umetniške vrednote ter spodbujajo radovednost in kritično mnenje o umetniških delih. Umetniške vsebine in praktično likovno ustvarjanje dijaka seznanijo z vrednotami strokovne, kulturne, umetniške in naravne dediščine ter ga vodijo k njihovemu varovanju in spoštovanju. Umetniške vsebine dijaku omogočajo visoko stopnjo individualnega izražanja in mu omogočajo, da izrazi svoja osebna merila in poglede na umetniške dosežke ali ga spodbujajo k dialoškemu in strpnemu kritiku.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Dijaki se usposablajo za doživljanje lepote v naravi in umetniških delih, za vrednotenje lastnih del, umetniških del in uporabnih predmetov, zlasti v okviru svoje stroke. Tako se učijo doživljati, sprejemati in ceniti umetniško kulturno dediščino ter raziskovati spoznanja domače in tuje likovne umetnosti, industrije in obrti.

V učnem procesu dijaki z aktivnimi metodami in oblikami krepijo svoje likovne sposobnosti (kompetence) oziroma zmožnost likovnega izražanja. Povezujejo procese učenja in umetniške prakse, ki so delo uma, srca in rok. Šola želi dijake spodbujati k samostojnemu razvijanju lastnih sposobnosti (zlasti pri umetniškem projektu pri oblikovanju - oblikovanju kot možni pripravi na zaključni izpit). Dijakova poklicna kariera je osrednji cilj, h kateremu so usmerjene umetniške naloge. Pouk umetnosti je usmerjen v odprto in uspešno komunikacijo med učiteljem in dijakom. Dijak se uvaja v aktivno učenje, (samo)pridobivanje in samopotrjevanje likovnih sposobnosti v tempu, ki ga zmore, problemske likovne naloge, ki si jih v okviru svojih zmožnosti začne zastavljati sam, ter navajanje na samoocenjevanje in samoiniciativnost. Dijak se navadi tudi na sprejemanje odločitev in odgovornosti za svoja ustvarjalna dejanja: za načrtovanje likovne naloge, njeno izvedbo, vrednotenje in predstavitev svojega dela. Predlagana je uporaba individualnih, kombiniranih in sodelovalnih oblik učenja in umetniškega izražanja.

Splošni cilji predmeta likovna umetnost v srednji šoli

Dijak:

- Razvija in bogati domišljijo, vizualno mišljenje, zaznavne in opazovalne sposobnosti, spretnosti in domišljajske veščine;
- raziskuje in oblikuje vizualni jezik v osebni jezik za učinkovito komunikacijo;
- razvija zmožnost ustvarjalnega uresničevanja in sposobnost zagovarjanja ustvarjenega;
- bogati in razvija svoje čustvene, intelektualne, izkustvene, intuitivne, moralne, socialne in estetske osebne lastnosti, značilnosti in sposobnosti;
- spoznava in eksperimentira z izraznimi možnostmi sodobnih umetniških praks;
- se spodbuja k samostojni izbiri strategij oblikovanja v okviru konkretnih umetniških nalog;
- uporablja ustrezna orodja in materiale, ki so neškodljivi za zdravje in okolje; razvijajo (specifične likovne) motorične spretnosti;
- razvija kritičen odnos in občutljivost za sporočila umetniških del in vizualne komunikacije, pri čemer poudarjajo vlogo in pomen likovnega izražanja;
- razvija miselne spretnosti na različnih taksonomskih ravneh in na različnih vsebinskih ravneh;
- ustvarja naravnem okolju ter tako spoznavati in razumeti soodvisnost človeka in narave;
- povezuje likovne vsebine z dosežki v umetnostni zgodovini, drugih umetnostih (film, literatura, glasba, ples, gledališče) in z vsebinami naravoslovja, humanistike, jezikoslovja).

Primeri možnega horizontalnega in vertikalnega medpredmetnega povezovanja



RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- **Slovenski jezik:** izražanje pri zagovarjanju učenčevega dela, iskanje podobnosti in razlik med likovnim in besednim jezikom;
- **tuji jeziki:** prevajanje osnovnih strokovnih izrazov, primerjava jezikovne in likovne slovnice ter skladnje;
- **družboslovje:** povezava med družbenim razvojem in umetnostno zgodovino (sociologija umetnosti in kulture); posledice, ki se kažejo v umetnosti in pojavu uporabnih predmetov, prostorsko-časovna umestitev najpomembnejših umetniških del, spomenikov in avtorjev;
- **filozofija:** pojem lepega v estetiki; zgodovina: likovna umetnost kot politična propaganda; zgodovina in geografija: prostorsko-časovna umestitev najpomembnejših umetniških del, spomenikov in avtorjev;
- **matematika:** številski odnosi v proporcijah, simetrija v umetnosti in matematiki; umetnost kot nosilec simbolnega pomena števil; geometrija (geometrijska telesa v evklidskem prostoru, osnove umetniške kompozicije), osnove deskriptivne geometrije, perspektiva, zlato rezilo v umetnosti;
- **šport:** estetika gibanja se kaže tako v plesu kot v drugih športih; estetiko lahko najdemo v estetiki, tako v športu kot v umetnosti;
- **psihologija** - barvna izraznost, psihološki tipi, arhetipi, analiza sanj, psihologija ustvarjalnosti, zakonitosti vizualnega zaznavanja (percepcije), motivacija itd;
- **naravoslovje:** sestava in značilnosti umetniških materialov, zgradba teles, fiziološke osnove prostorskega zaznavanja; biologija (človek, rastline, živali), kemija (sestava in značilnosti umetniških materialov), fiziološke osnove prostorskega zaznavanja (vid); fizika (optika, relativnost, prostor-čas); fizika in kemija umetniških tehnik;
- **glasba:** vsebinska primerjava strokovnega besedišča - ritem, kompozicija, doživljanje itd;
- **ples:** primerjava osnovnih likovnih izrazov (črta, barva itd.) s plesom (gib, izraznost itd.); dogodki v času in prostoru, ujeti v likovnem izdelku itd;
- **informatika:** digitalna umetnost, spletna umetnost, digitalni video in fotografija, animacija, oblikovanje vseh vrst, orodja za tridimenzionalno predstavitev predmeta (modeliranje);
- **zdravje:** pravilna drža in orodja pri delu, ergonomski in anatomske vidiki, skrb za vid.

Glasbena umetnost

Učni načrt gradi na glasbenem znanju, ki ga je mogoče uporabiti v praksi s skrbno in gospodarno načrtovanjem in izvedenim poukom. Učitelj samostojno oblikuje posamezne učne enote tako, da posamezne glasbene dejavnosti smiselno povezuje z operativno-procesnimi razvojnimi cilji in vsebinami. Učitelj prilagaja zaporedje in globino vsebin ter metode in oblike dela glede na potrebe, zmožnosti in pričakovanja učencev.

Glasbo poslušamo, izvajamo in ustvarjamo v različnih kombinacijah predlaganih vsebinskih sklopov, iz katerih so obravnavane informativne vsebine. Pristop zahteva glasbeno komunikacijo, ki se izogiba besednim razlagam glasbenih zakonitosti in zgodovinskih dejstev.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Učitelji uporabljajo aktivne oblike in metode dela. Poslušanje in poustvarjanje razvijata sposobnost izkustveno-analitičnega zaznavanja in vrednotenja. V ospredju je doživljanje, ki povečuje koncentracijo in pozornost ter podaljšuje čas zadrževanja glasbenih vsebin.

Pri poslušanju smo poleg prepoznavanja glasbenih elementov in razčlenjevanja glasbenih oblik v glasbi pozorni na vrednotenje glasbenega dela, ki ga poslušamo, s kritično razpravo, primerjavo, vrednotenjem in konceptualizacijo njegove umetniške vrednosti. Prav tako ima poslušanje v povezavi z izvajanjem pomembno vlogo pri vrednotenju lastnega izvajanja in izvajanja drugih.

Izvajanje glasbe se uresničuje s petjem in igranjem instrumentov. Petje se spodbuja z izbiro literature, ki poleg umetniške in sporočilne vrednosti upošteva mladostnikovo stopnjo razvoja, njegove pevske sposobnosti in interese. Spodbujamo petje a cappella, eno- in večglasno petje, vključno z ljudsko polifonijo, ter petje z instrumentalno spremljavo.

Instrumentalno igranje je lahko samostojno ali kot spremljava petju. Učenci igrajo instrumentalne skladbe z lastnimi, improviziranimi, elektroakustičnimi in elektronskimi instrumenti, Orffovimi instrumenti ter ljudsko ali klasično glasbo. Petje in instrumentalno igranje se združuje s plesi. Vsakič skupaj z učenci ovrednotimo izvedbo pesmi ali skladbe z vidika interpretacije in doživljanja. Poznavanje in razumevanje glasbene umetnosti učencem omogoča, da z izvajanjem, poslušanjem, ustvarjanjem in poustvarjanjem razvijajo svoje vrednote in identiteto.

Predmet glasba v srednji šoli nadgrajuje in pogloblja glasbeno znanje ter oblikuje učenčevo estetsko občutljivost in vrednotenje na področju glasbene umetnosti.

Izbrana vsebina je primerna splošni in glasbeni inteligentnosti učencev. Vsebina in dejavnosti učence spodbujajo h kritičnemu vrednotenju glasbe in razmišljanju o njej kot spremljevalki v različnih življenjskih situacijah. Medpredmetne povezave glasbe je mogoče prikazati na interdisciplinaren in transdisciplinaren način. Učencem omogočajo, da spoznajo in razumejo vlogo glasbe na različnih družbenih, umetniških in znanstvenih področjih.

Glasba učencem omogoča, da se razvijejo v izurjene poslušalce, izvajalce in ljubitelje glasbe, saj prek osebnega doživljanja glasbenih dogodkov spoznavajo razsežnosti kulturnih vrednot in potreb. Glasba v gimnaziji s svojo odprtostjo in širino prevzema soodgovornost za oblikovanje slovenske glasbene identitete in njeno vključevanje v evropski in svetovni kulturni prostor. Glasba v gimnaziji s svojo odprtostjo in širino prevzema soodgovornost za oblikovanje slovenske glasbene identitete in njeno vključevanje v evropski in globalni kulturni prostor. Dejavnosti in vsebine pouka glasbe prispevajo k splošnemu in glasbenemu razvoju dijakov ter razvijajo možnosti vseživljenjskega učenja. Omogoča poglobljanje nacionalne identitete in odnosa do nacionalne dediščine. Učenje in poučevanje glasbe bo uspešno, če bo celostno, dejavno in ustvarjalno. Tak pristop spodbuja in omogoča doseganje splošnih in procesno-operativnih glasbenih ciljev na čustveno-socialnem, globalnem in kognitivnem področju razvoja.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Splošni cilji predmeta Glasbena umetnost v srednji šoli:

- spodbujanje pozitivnih čustev do glasbe,
- vzpostavitev aktivnega odnosa do glasbe,
- spodbujanje estetskega in splošnega razvoja z dejavnostmi poslušanja glasbe, izvajanje in ustvarjanje,
- razvijanje zanimanja in odgovornosti za različne oblike glasbenega udejstvovanja,
- oblikovanje pozitivnega odnosa in odgovornosti do slovenske in svetovne glasbene kulture,
- razvijanje občutljivosti in strpnosti do različnih glasbenih kultur,
- oblikovanje glasbenih vrednot, ki so pomembne za slovensko in svetovno glasbeno kulturo.
- oblikovanje pozitivnega odnosa do aktivnega poslušanja, izvajanja, ustvarjanja ter aktivnega sodelovanja in vrednotenja glasbe,
- poznavanje glasbe različnih časovnih obdobij, zvrsti in žanrov,
- razvijanje kritične presoje in vrednotenja glasbe,
- vzgoja za zdravo zvočno okolje,
- vzpostavljanje povezav med glasbo in drugimi umetnostmi, predmeti in področji,
- spoznavanje glasbenih pojmov in zakonitosti glasbenega jezika,
- razvijanje komunikacije in sporazumevanja v glasbenem jeziku,
- izražanje glasbenih izkušenj in predstav z gibanjem, plesom, umetnostjo in besedami,
- usmerjanje ustvarjalne uporabe glasbenega znanja v šolskem procesu, zunaj šole in v poklicnem izobraževanju,
- razvijanje uporabe tehnologije informacijske družbe.

Primeri medpredmetnega povezovanja

Povezanost glasbe s človekovo ustvarjalnostjo in življenjem sama po sebi narekuje medpredmetne povezave. Te se lahko uresničujejo na različnih področjih ter v povezavi z družboslovjem in naravoslovjem.

- **Slovenski in tuji jezik:** besedila kot navdih za glasbeno delo; literarne predloge kot podlaga za programsko glasbo in libreto; vloga besedila v glasbenih oblikah; skladnost ali sporočilnost besedila in okolja; folklor; interpretacija in vrednotenje umetnostnih besedil; domača in tuja književnost; lirika, epika; besedila pesmi; besedne kvalitete in naglasi v glasbi.
- **Zgodovina:** zgodovinska obdobja; časovni potek v razvoju in značilnostih glasbe; družbena gibanja, zgodovina narodov; nacionalne ideje; glasbene stvaritve kot odraz zgodovinskih družbenih okolij; soodvisnost razvoja plesa in družbe.
- **Likovna umetnost,** umetnostna zgodovina: arhitektura ustanov, povezanih z glasbo; elementi grafike v sodobnem glasbenem zapisu; upodobitve glasbenih motivov - glasbena ikonografija; upodobitve glasbenih umetnikov; estetsko sporočanje in vrednotenje; oblika, kontrast, enakost, barva, harmonija, kompozicija, motiv.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- **Geografija:** svetovna in regionalna kulturna središča; ljudske pesmi kot odraz regionalnega okolja; slovensko etnično ozemlje; ljudske teme v skladateljskih delih; naravna in kulturna dediščina.
- **Informatika:** glasba in glasbene informacije na svetovnem spletu; ustvarjanje, snemanje, predvajanje glasbe; digitalna pismenost.
- **Fizika:** zvok; nihanje, frekvenca, oddajniki zvoka - zvočniki, sprejemniki zvoka; hitrost, jakost zvoka; analiza glasu.
- **Matematika:** razmerja, zbiranje, razvrščanje, interpretacija podatkov, predstavitev podatkov v tabeli ali diagramu.
- **Biologija:** okolje; čutila, sluh, uho, dihalne poti, dihalne poti, dihanje, govor.
- **Šport:** gibalne sposobnosti (koordinacija, hitrost, gibljivost, natančnost), neverbalna komunikacija, gibalna ustvarjalnost, ljudski in družabni plesi, pantomima, gibalno sproščanje, dihalne vaje; zdravo okolje.

Ples in gledališče

Vpliv plesa na razvoj samospoznanja in samoizražanja je zelo pomemben, pomemben pa je tudi socialni vidik plesa - povezuje nas z drugimi in z drugimi. Ples nam daje priložnost, da se izrazimo brez besed, z gibanjem. Z njim izražamo, kaj čutimo, kaj mislimo, kdo smo. Nekaterim ljudem je ta možnost izražanja bližja kot besedno izražanje. Govorimo lahko brez besed. Lahko izrazimo svoja čustva - tako pozitivna kot negativna, ki nekaterim med nami včasih ne gredo z jezika. Lahko posnemamo in se vživljamo v druge ljudi, prevzemamo vloge, se vživljamo v druga živa bitja. Z gibanjem in plesom lahko odkrijemo, kdo smo in kdo nismo. Kako se drevo premika v vetru? Kako valovi morje?

Hkrati nam ples daje možnost in nas uči neverbalnega komuniciranja z drugimi. Da se povežemo s soljudmi z dotikom rok, stopal, pogledom. Da začutimo in prepoznamo energijo drugega ter se z njo povežemo. Biti ustrežljiv, se prilagajati in biti potrpežljiv. Zaupati. Ples uči občutljivosti in empatije. Prepoznati in se znati živeti v čustva ali izkušnje drugega. Ples nas lahko poveže s skupino. Spodbuja sodelovanje, sprejemanje drugačnosti, sprejemanje in prepoznavanje sebe v krogu drugih. Ples sprošča in zabava. Z njim se nasmejemo.

Ples nas uči in nam omogoča, da se zavedamo svojega telesa in gibalnih sposobnosti. Tudi omejitve, ki jih ima telo pri gibanju. Kasneje nam pomaga, da se zavedamo, spoznavamo in prepoznavamo posamezne mišice, kosti. S plesom spoznavamo gravitacijo, ravnotežje, gibljivost itd. Vsak ples in vsaka plesna zvrst ima svojo zgodbo. Lahko je zelo individualna in osebna, lahko pa je tudi sredstvo in pokazatelj družbe, zgodovine. Ko poučujemo in prenašamo določen ples, ima ta družbeno - antropološko in zgodovinsko ozadje. Da bi ga resnično utelešali in razumeli, je pomembno, da določen ples poznamo v njegovi celovitosti. Na ta način je ples lahko odličen medij za spoznavanje družb in kultur sveta. Pri plesu in gibanju lahko damo priložnost za opazovanje in posnemanje natančnih ali predpisanih gibov.

Ples je v srednješolske programe vključen kot del predmeta športna vzgoja in vključuje praktične vsebine, kot so plesni gibi z različnimi ritmi in tempi, družabni plesi, popularne plesne zvrsti in aerobika. Teoretične vsebine obravnavajo ples s sociološkega, psihološkega in kulturnega vidika.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Medpredmetne povezave so predvsem z glasbo, psihologijo in sociologijo. nadarjeni glasbeniki in plesalci lahko po končani glasbeni šoli nadaljujejo glasbeno izobraževanje na srednji stopnji v programu umetniške gimnazije.

Program umetniške gimnazije - ples

Pri poučevanju plesa ustvarjamo vzdušje, v katerem se učenci sprostijo, zaupajo drug drugemu ter ustvarjajo samostojno in kolektivno. Osnovno načelo v tem procesu je povezava med gibanjem ter notranjim doživljanjem in čustvovanjem. Ples učencem omogoča, da povečajo svojo osebno zmožnost doživljanja na telesni in intelektualni ravni, predvsem pa jih na intuitivni ravni vrača k spontanosti, kjer se sprostita osebna svoboda in lasten ustvarjalni izraz, in sicer prek improvizacijskih navodil, kjer se mora učenec naloge lotiti v danem trenutku brez predhodne priprave.

Ustvarjalni proces plesa in gledališča omogoča raziskovanje samega sebe in je ena od oblik človekovega izražanja in samozavedanja, saj je osnovno orodje plesa naše telo v odnosu do časa, prostora in drugih teles. Ustvarjalni proces v sodobni plesni umetnosti je odvisen od umetnikove zasnove, pri čemer gre za svobodno izbiro in delovanje. Uporaba telesa in tehničnih veščin skozi prostor in čas v sodelovanju z drugimi dejavniki umetniškega procesa služijo kot oblike komunikacije. S seznanjanjem učencev z različnimi gibalnimi načeli in vzpostavljanjem lastne gibalne identitete spodbujamo plesno in uprizoritveno ustvarjalnost ter raziskovanje lastnega gibalnega izraza.

Dijaki obogatijo pridobljeno znanje z aktivnim in kreativnim igranjem svojih izkušenj, gradijo zdrav občutek samospoštovanja in zaupanja.

Skozi igro/uprizoritev učenci razvijajo intuitivno in izrazno sposobnost izražanja. S sistematičnim eksperimentiranjem, opazovanjem in analiziranjem spoznavajo, razvijajo, utrjujejo in nadgrajujejo svoje storilnostne sposobnosti. Spoznavajo različne tehnike uprizarjanja, se zavedajo njihovega pomena in jih zavestno vključujejo v lastno odrsko ustvarjalnost. Skozi nastop znajo presoditi, katera jezikovna oziroma uprizoritvena zvrst je primerna v danem komunikacijskem kontekstu.

Dijaki razvijajo sposobnost improvizacije kot posebnega načina umetniškega ustvarjanja. Usposablajo se za kreativno uresničevanje svojega pojmovnega sveta: doživljajo, razumejo, aktualizirajo in s pomočjo svojih izkušenj, znanja o uprizarjanju in splošnega pogleda vrednotijo in poimenujejo druge uprizoritvene zvrsti, ki sodijo v javno umetniško produkcijo. Z interpretacijo razvijajo performativne in evalvacijske, evalvacijske reflektivne izkušnje, saj prepoznavajo in vrednotijo posebnosti performativne učinkovitosti ustvarjenih prizorov. Seznanijo se z učinkovitimi načini uprizarjanja s strani vrstnikov, profesionalnih umetnikov in medijev. Z improvizacijo in uprizoritvenim ustvarjanjem (tudi poustvarjanjem) se učenci preizkušajo in na ta način razvijajo in poglobljajo svojo zmožnost umetniške domišljije in estetskega doživljanja. Z zahtevo po soodvisnem tinskem delu in vživetosti v položaj drugega gradijo osebno predanost, navdušenje, povezanost z drugimi osebami in spoštovanje drugega kot drugačnega.

Cilji

Dijaki:

- Razvijanje estetskega dojemanja in umetniške domišljije.



RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- Razvijanje lastne ustvarjalnosti in motorične domišljije.
- Izkušnja in ubeseditev svoje izkušnje ustvarjalnega procesa na praktičen način,
- Razvijanje inovativnosti in kritičnosti pri izbiri in sestavljanju plesnega materiala.
- Poglobitev principov improvizacije in kompozicije.
- Obvladanje zakonitosti odrskega prostora in razvijanje odrske prezenze.
- Ustvarjanje plesnega prostora z delom v skupinah, parih in individualno (individualno in skupinsko ustvarjanje).
- Razvijanje sposobnosti cenjenja plesa in s plesom povezane umetnosti.
- Razvijanje storilnostne sposobnosti, doslednosti pri delu in delovnih navad.
- Razvijanje koncentracije, samokontrole, motoričnega spomina in telesne pripravljenosti.
- Razvijanje pozitivne samopodobe: spoštovanje telesa in samozavesti, odnos do drugih.
- Analiza in izbor glasbe za ples.
- Razumevanje umetnosti in raznolikosti koreografskih pristopov in idej.
- Predstavljanje rezultatov ustvarjalnega procesa na dano temo drugim (skupinam, staršem, vrstnikom).
- Spoznavanje možnosti in zahtev nadaljnega plesnega izobraževanja in poklicev ob možnostih nadaljnega izobraževanja in usposabljanja na področju plesa, zavedanje pomembne vloge aktivne uprizoritvene izkušnje v osebem, družbenem in kasnejšem poklicnem življenju.
- Raziskovanje možnosti izražanja gibalnih, plesnih in gledaliških vsebin skozi sodobno tehnologijo, razvijanje uporabe računalniške in druge digitalne opreme.
- Razvijanje pozitivnega odnosa in odgovornosti do slovenskega in svetovnega plesa.
- Razvijanje pozitivnega odnosa in odgovornosti do sveta in plesne produkcije.
- Vzpostavljanje povezave med gibanjem in plesom ter drugimi umetnostmi, predmeti in področji.

Primeri medpredmetnega sodelovanja

Skupaj z drugimi strokovnimi in splošnoizobraževalnimi predmeti v srednji šoli ples ponuja aktivno umetniško izkušnjo z nastopanjem ali igro in razvija ključne kompetence: aktivno sporazumevanje v slovenskem jeziku (pri čemer tuji ali izmišljeni jeziki niso izključeni), učenje učenja (umetniška izkušnja zagotavlja odprt razvoj osebne identitete v duhu sprejemanja realnosti več življenjskih perspektiv), socialne in državljanske kompetence (bližina umetniških in etičnih izkušenj), samoiniciativnost in podjetnost (sodelovanje pri umetniških stvaritvah) ter razširja možnosti umetniškega izražanja.

Učenci se zavedajo pomembne vloge, ki jo ima aktivna izkušnja uprizoritvene umetnosti v njihovem osebem, družbenem in poznejšem poklicnem življenju. Zavedajo se, da je ustvarjalnost način za izostritev našega dojetja z večjo občutljivostjo, večjo empatijo, čustvenimi in etičnimi sposobnostmi ter da je uprizoritvena umetnost medij za razkrivanje novih vidikov življenjskih perspektiv, ki lahko prevzamejo celotno osebo.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Z uprizarjanjem različnih situacij učenci razvijajo sposobnost aktivnega sporazumevanja na več komunikacijskih ravneh: poslušanje (gledanje), izražanje z gibanjem ali, v gledališkem laboratoriju, govorjenje besedil in njihova izvedba (fizično, z uporabo prostora). Zavedajo se enakopravnosti vseh posameznikov, ki soustvarjajo izdelek. V različnih situacijah (solo ali skupinske kompozicije) nastopajo, uprizarjajo/igrajo prizore in opazujejo svoje sošolce, razmišljajo in kritično; z različnih vidikov analizirajo in vrednotijo, kar ustvarjajo. Z improvizacijo raziskujejo načela produkcije dramskega besedila, pri gibalni improvizaciji pa raziskujejo različna načela koncepta in kompozicije.

Kako je umetnost vključena v učni načrt in zakaj so ure umetnosti pomembne za učence (E-gimnazija)?

Učitelj glasbe na eni od srednjih šol v Novem Sadu meni, da je "umetnost in ustvarjalno oblikovanje tisto, kar človeka naredi popolnega in ga loči od drugih vrst.

Že zelo majhni otroci se spontano in intenzivno odzivajo prav na glasbo. Pomembno je negovati umetniške predmete v zgodnjem šolskem obdobju, da bi razvijali ustvarjalnost, individualnost in kreativno mišljenje.

V našem šolstvu so umetnost in z njo povezani predmeti zreducirani zgolj na opravljanje, pogosto niti to ne. V starejših razredih osnovne šole se ustvarja odpor do umetniških predmetov, saj se od učencev pričakuje določena raven znanja in pridobljenih spretnosti, namesto likovne in glasbene kulture pa se je učitelj ukvarjal z matematiko ali se šel igrat na igrišče. Takšna agonija se nadaljuje tudi v srednjih šolah, med predmeti ni velike korelacije, učni načrti nimajo stičnih točk, uporabljajo se neinovativne metode in teme, ki učencem niso preveč blizu. Pouk umetnosti je treba radikalno spremeniti, ga na novo zasnovati in šele nato dijakom predstaviti kot nekaj, kar jih veseli, ne pa kot nekaj, kar jih dolgočasi.

Učiteljica glasbe na eni od osnovnih šol v Novem Sadu pravi, da je "umetnost prisotna v vsakem segmentu življenja. Ni prisotna v vsakem razredu, vendar jo le redko kdo poudarja. Umetnost je potrebna zaradi ljubezni in lepote, je osnovna vzgoja in kultura. Pomembna je, ker je splošna kultura, in mislim, da morajo učenci poznati osnovne pojme.

Umetnost je zelo pomembna zaradi razvoja sluha, samega poslušanja glasbe, razvoja osebnosti v glasbi, motoričnih sposobnosti rok, igranja različnih glasbil za dušo in telo. Glasba je povsod okoli nas: različni zvoki, toni, ljudje, veter, nevihta, grom, jok, škripanje itd. Veliko je povezanosti predmetov z glasbeno kulturo. Thomas Alva Edison, ameriški fizik, je razvil številne naprave, kot so snemanje zvoka in filmov, ter izumil prvi snemalnik zvoka, fonograf.

Človek se je rodil z glasbo, pa naj si je to želel ali ne. O izvoru same glasbe ni natančnih podatkov; gre za besedo grškega izvora, kjer so toni sredstvo za material.

Veliko muzikologov, kot so Herbert Spencer, Isaac Stern, Carl Stumpf, je poskušalo odgovoriti na to vprašanje, povezano z glasbo, vendar jim ni uspelo.

Učinki poučevanja in učenja s pomočjo umetnosti na afektivni razvoj (CRESOL)



RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Afektivni razvoj v tem kontekstu pomeni povečano zanimanje za učenje, lastno vrednost in pripravljenost za preizkušanje novih stvari. Po podatkih iz literature poučevanje, ki temelji na umetnosti, spodbuja afektivni razvoj, saj povečuje učenčevo zanimanje, motivacijo in navdušenje za učenje. Večja navdušenost in motivacija sta lahko posledica višjih pričakovanj do učencev, povezanih s celostno šolsko reformo, ali posebnih umetniških in učnih dejavnosti, ki učence pritegnejo, na primer umetniških in bralnih dejavnosti, ki temeljijo na otroški literaturi.

Pouk, ki temelji na umetnosti, povečuje zanimanje in motivacijo. Vsi učenci, vključno z raznolikimi učenci in tistimi, ki jim grozi učni neuspeh, lahko po poročilih dosežejo več in bolj verjetno ostanejo v šoli, če imajo "ljubezen do učenja". Učenci, ki imajo težave v šoli, ker niso del prevladujoče kulture, imajo koristi od umetnosti v izobraževanju, saj umetnost omogoča bolj pravično izobraževanje. Glede na pregled nacionalnih projektov poučevanje z umetnostjo širi in povečuje dostop do izobraževanja, saj skupaj z zastopanostjo različnih kultur zagotavlja več načinov za pridobivanje pomena iz akademskih in družbenih učnih načrtov.

Teorija več inteligenc Howarda Gardnerja podpira uporabo širše palete učnih strategij, kot jih običajno uporabljamo v šoli, da bi motivirali učence. Strategije poučevanja in učenja, ki temeljijo na umetnosti, so med tistimi, ki nagovarjajo več vrst inteligence in vključujejo več načinov učenja.

Umetnostni pouk povečuje samozavest in pripravljenost za preizkušanje novih stvari. Ko učenci bolj sodelujejo pri učenju, se izboljša njihov odnos do šole in do njih samih. Učenci s pozitivnim odnosom do učenja so bolj pripravljeni preizkušati nove stvari. Kot pravi Eisner (2002), umetnost ljudem omogoča, da "izumljajo in na novo odkrivajo sami sebe".

Učinki poučevanja in učenja s pomočjo umetnosti na kognitivni razvoj

Kognitivni razvoj v tem kontekstu pomeni področja sposobnosti in strokovnega znanja, ki jih je mogoče uspešno uporabiti v akademskih in socialnih učnih situacijah. Avtorji opisujejo, da te sposobnosti in strokovna področja vključujejo ustvarjalnost, samousmerjanje in kompleksno razmišljanje.

Pouk, ki temelji na umetnosti, razvija učne sposobnosti. Literatura navaja nekaj dokazov o razvoju kognitivnih sposobnosti s pomočjo umetnosti. Standardizirani testi ustvarjalnosti so pokazali bolj razvito ustvarjalnost pri učencih, ki so sodelovali v reformi, temelječi na umetnosti. Burton je opazil, da so učenci v skupinah z visokim deležem umetnosti pri merjenju ustvarjalnosti dosegli boljše rezultate kot učenci v skupinah z nizkim deležem umetnosti. Zaključil je, da je ustvarjalnost "sposobnost" za učenje, ki jo je mogoče razviti z učnim načrtom, ki temelji na umetnosti. Na sorodnih področjih so učenci z visoko umetnostjo pokazali boljše sposobnosti kot učenci z nizko umetnostjo tudi na področjih tekočnosti, izvirnosti, razvijanja in odpornosti proti zaključevanju.

V knjigi "Učenje z umetnostjo: Učenje z umetnostjo" [5] se učenci povezujejo s seboj, drug z drugim in zunanjim svetom. Te povezave, skupaj z veščinami samousmerjanja in samoocenjevanja, pomagajo učence pripraviti na delovno mesto.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Pouk, ki temelji na umetnosti, razvija miselne sposobnosti. Miselne sposobnosti, ki jih pripisujejo poučevanju na podlagi umetnosti, vključujejo boljše razumevanje, razlago in reševanje problemov. Umetnostni pouk razvija nevronske sisteme. Vpliv na nevronske sisteme je še en način povezovanja umetnosti z učenjem. Z vključevanjem možganov umetnost krepi nevrobiološke sisteme, ki podpirajo kognitivne, čustvene, pozornosti in imunske sisteme.

Socialni razvoj je lahko povezan z učenjem na podlagi umetnosti. Umetnost pomaga učencem razvijati veščine komuniciranja in sodelovanja. Ko se učenci naučijo učinkoviteje izražati, se izboljšajo njihovi odnosi z drugimi učenci in učitelji.

Po mnenju Winnerja in Hetlanda bi morale šole vključiti umetnost v svoj učni načrt na podlagi "inherentnih zaslug" in ne na podlagi učinka na učne dosežke.

Akademski razvoj je lahko povezan z učenjem na podlagi umetnosti. Kar zadeva specifične akademske spretnosti, je bilo v literaturi predstavljenih nekaj podatkov, ki podpirajo odnose z umetnostjo. Burton in drugi (1999) so ugotovili, da so se "kompetence in dispozicije", ki so se razvile pri poučevanju na podlagi umetnosti, pojavile tudi na drugih predmetnih področjih, kot so naravoslovje, matematika in jezik.

Umetnost v valencijskem učnem načrtu za srednješolsko izobraževanje (IES CID Campeador)

Umetnost kot vizualni in avdiovizualni jezik je vključena v učni načrt, saj se uporablja kot sredstvo za izražanje idej, misli in čustev. V španskem učnem načrtu se začne v osnovnošolskem izobraževanju in se nadaljuje v štirih letih obveznega srednješolskega izobraževanja (ESO) ter v višjem srednješolskem izobraževanju (»Bachelor«). Na stopnji obveznega srednješolskega izobraževanja je umetnost izbirni predmet v 1., 2. in 4. letniku ter obvezen v 3. letniku.

Glavni cilj vsebin tega področja ni oblikovanje profesionalnih umetnikov, temveč razvijanje osnovnih spretnosti učencev na področju vizualne umetnosti in avdiovizualnega izražanja v vseh njegovih širokih možnostih: oglaševanje, strip, televizija, film, fotografija, oblikovanje, risanje, slikanje, kiparstvo, multimedija, tehnika in arhitektura.

Njegov cilj je, da vsi učenci razvijejo svoje sposobnosti za vrednotenje, izražanje, kritično analizo in ustvarjanje podob. Vse to velja za glavne sposobnosti za razumevanje neposrednega okolja, ki je polno vizualnih informacij, z reflektivnim in kritičnim odnosom ter za sposobnost doživljanja in oblikovanja novih delovnih predlogov.

Poleg tega naj bi likovna usposobljenost razvijala njihovo domišljijo, ustvarjalnost in estetski čut. Glede pridobivanja ključnih kompetenc ta predmet prispeva k razvoju vseh teh kompetenc, saj ima integrativni značaj:

1. **Kulturno zavedanje in sposobnost izražanja**, saj omogoča ustvarjalno izražanje idej, čustev in izkušenj. Poudarja pomen sposobnosti sodelovanja in prispeva k sposobnosti primerjanja naših ustvarjalnih mnenj in umetniških del, pri čemer razvija spoštovanje in odprtost do dela drugih. Spodbuja tudi zanimanje za sodelovanje v kulturnem življenju, pomaga razumeti lastno kulturo, spoštovati kulturno dediščino in razvijati občutek identitete.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

2. **Digitalna kompetenca;** z uporabo IKT in tehnoloških virov kot orodja za ustvarjanje umetniških del se ne izboljšajo le njihove računalniške spretnosti, temveč se poveča tudi njihova tehnološka kompetenca.
3. **Matematična kompetenca ter temeljne kompetence na področju naravoslovja in tehnologije,** to se nanaša predvsem na področje tehničnega risanja. Umetnost pa uvaja tudi vrednote trajnosti in recikliranja v povezavi z uporabo materialov za ustvarjanje umetniških del in ohranjanjem kulturne dediščine.
4. **Jezikovna komunikacija:** Poleg učenja specifičnega besedišča se učenci učijo izražati koncepte, misli, občutke, dejstva in mnenja. To pripomore tudi k medsebojnemu sodelovanju in konstruktivnemu kritičnemu dialogu, ki spodbuja sožitje.
5. **Učenje učenja:** Ta predmet spodbuja razmišljanje o umetniškem procesu in umetniško eksperimentiranje. Ta umetniški proces uči tudi sprejemati napake kot orodje za izboljšanje.
6. **Iniciativnost in podjetnost:** Ustvarjalni proces pomeni, da je treba idejo spremeniti v izdelek. Ves ta proces krepi iniciativnost in osebno avtonomijo ter podjetnost.
7. **Socialna in državljanska kompetenca:** spodbuja odnos spoštovanja, strpnosti, sodelovanja, prilagodljivosti in pridobivanja socialnih veščin. Ustvarja etični kodeks, ki učence pripravlja na življenje v vlogi državljanov.

Drugi elementi na tem področju vključujejo razvoj medpredmetnih znanj, med katerimi je spoštovanje okolja ključni element. V učnem načrtu za višje sekundarno izobraževanje se umetnost poglobljeno poučuje pri treh različnih predmetih:

- **Umetniško risanje.** Ta predmet je na voljo kot izbirni predmet za vse študente v 1. in 2. letniku višje sekundarne šole. Pri tem predmetu učenci razvijajo spretnosti in koncepte, ki so se jih naučili v prejšnjih letih, in jih uporabljajo kot orodje za ustvarjalni proces. Njegov glavni cilj je prispevati k pridobivanju spretnosti, potrebnih za stalno usposabljanje posameznikov, in spodbujati divergentno mišljenje. Združuje teorijo in prakso, predvsem z delom na globalnih projektih, v katerih se učijo uporabljati veščine umetniškega risanja v vse bolj specializirani in tehnološki družbi.
- **Oblikovanje.** Je izbirni predmet v 2. letniku višjega sekundarnega izobraževanja. Oblikovanje se uči kot orodje za izboljšanje kakovosti in identitete izdelkov in storitev, hkrati pa poskuša zadovoljiti estetske in uporabne potrebe potrošnikov ter vedno poskuša izboljšati kakovost njihovega življenja in okolja. Zato je treba prihodnje strokovnjake usposobiti za izpolnjevanje novih družbenih potreb. Med vsebinami tega predmeta se preučuje zgodovinski razvoj na glavnih področjih oblikovanja, da bi študenti razumeli, da je dejavnost oblikovanja vedno pogojena z naravnim, družbenim in kulturnim okoljem, v katerem se odvija.
- **Tehnike plastično-grafičnega izražanja.** Je izbirni predmet v 2. letniku višjega sekundarnega izobraževanja. Plastično-grafični materiali in tehnike dijakom zagotavljajo orodja in sredstva, potrebna za izražanje in sporočanje idej, čustev in občutkov. Ta predmet omogoča učencem umetniško usposabljanje, katerega cilj je razviti potrebne spretnosti pri poznavanju in uporabi teh tehničnih sredstev in

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

instrumentalnih aplikacij, od katerih se nekatera uporabljajo že od antičnih časov, ter oceniti njihov razvoj v vse bolj specializirani in tehnološki družbi.

Splošna načela umetnosti v izobraževanju

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Kratka zgodovina

Številne izobraževalne strategije za prihodnost poudarjajo pomen povezovanja kognitivnih in čustvenih procesov. V tem kontekstu so umetnost in učni procesi v umetnosti danes v svetu vse bolj prepoznani kot kognitivna področja, ki so bistvenega pomena za skladen razvoj otrok in mladostnikov.

| | |
|------------------------------------|---|
| Na začetku | Adam je od Boga prejel prvo lekcijo: prekrši zakon in plačal boš ceno. |
| Na samem začetku ... | Pred nastankom pisanih besed (t. i. obdobje pred pismenostjo) se je vse, kar so se ljudje naučili, prenašalo ustno. |
| 3000 let pred našim štetjem | So se pojavili egiptčanski "šolski templji". V njih so duhovniki poučevali vero, pisavo in takratne znanosti. |
| 2000 BC | Prve uradne šole na Kitajskem. |
| 1500 BC | Duhovniki v Indiji so poučevali vero, pisanje, filozofijo in znanost. |
| 850 BC | Nastala sta epski deli Iliada in Odiseja, ki imata velik pomen v okviru izobraževanja na področju grške zgodovine in mitologije. V Grčiji so imeli dostop do učiteljev le svobodni ljudje (ne sužnji). |
| 550 BC | Konfucij, najodličnejši kitajski učitelj in filozof. Velik del današnje kitajske družbe temelji na njegovem nauku, ki temelji na strukturi morale. V njegovem nauku je bil poudarjen pomen prijaznosti, dobrote, velikodušnosti in spoštovanja starejših. |
| 400 BC | Sofisti, potujoči učitelji v Grčiji, so učili ljudi, kako argumentirati z uporabo logike. Veliki filozof Sokrat je na javnih trgih predaval vsem, ki so želeli poslušati ali sodelovati v razpravi. Visoko je cenil iskanje prave resnice v povezavi z doseganjem zmage z uporabo argumentov (po njegovem mnenju preveč preprostih) in spodbujal ljudi, naj sami razmišljajo. |
| 387, 355 BC | Platon in Aristotel sta v Atenah ustanovila šoli. Platonova šola se imenuje Akademija. Obe šoli sta usmerjeni k resnici. Platon je napisal knjigo Republika, v kateri je opisal svojo vizijo popolne |

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

| | |
|-----------------------------------|--|
| | družbe in izobraževanja, ki temelji na družbenem pogledu. |
| 100 BC | Organiziran je bil prvi izobraževalni program. Dva Rimljana, znana kot Ciceron in Kvintilijan, sta imela ideje, ki se še vedno uporabljajo v sodobni zahodni družbi. Ciceron je trdil, da je treba izobraževanje razširiti na umetnost in znanost. Kvintilijan je trdil, da mora izobraževanje temeljiti na sposobnosti učencev za učenje. |
| Ob prelomnici v štetju let | Jezus je učil v Jeruzalemu. |
| 105 AD | Izum papirja na Kitajskem. |
| 500-1500 AD | To obdobje je v zahodni kulturi znano kot srednji vek. To je obdobje zelo počasnega napredka, vendar je bil dosežen določen napredek na področju izobraževanja. V tako imenovanih "pisarnah" so menihi ročno prepisovali zelo pomembna besedila. Katoliška cerkev je imela v tem obdobju zelo velik vpliv na vse oblike poučevanja. Duhovniki so poučevali vero, pisanje in znanost. |
| 500 AD | V Nalandi, največji budistični univerzi v Indiji, je študiralo več kot 10.000 študentov. To je največje učno mesto z začasnim bivališčem. Predmeti so vključevali verski pouk ter filozofijo, gramatiko in medicino. |
| 999 AD | Avicenna, vodilni iranski mislec na področju medicine, je napisal Zbirko medicine. To delo in druga dela arabskih, severnoafriških in španskih mislecev so imela velik vpliv na izobraževalne ideje v Evropi. |
| 1000 AD | Arabska šola in učenje. Evropejci so se naučili arabskega številskega sistema, ki se še vedno uporablja na današnjem Zahodu. Duhovniki so poučevali vero, pisavo in znanost. |
| 1100 AD | Sholastika, gibanje, ki je pomagalo premostiti vrzel med povsem verskimi nauki na eni strani in filozofsko-znanstvenim razmišljanjem na drugi. |
| 1150-1250 AD | Ustanovljene so bile tako imenovane "moderne" univerze: leta 1150 v Parizu (Sorbona), leta 1209 v Cambridgeu. leta 1249 v Oxfordu. Katoliški |

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

| | |
|----------------|--|
| | teolog sveti Tomaž Akvinski je v Parizu dejavno razvijal koncept sholastike. Univerze so začele ponujati možnost pridobitve diplome na različnih področjih in pri različnih predmetih. |
| 1450 AD | Patentiran je bil prvi tiskarski stroj. To odkritje je vplivalo na razvoj in izboljšanje pismenosti, saj so knjige postale dostopnejše širšim družbenim slojem. |
| 1499 AD | Nizozemski učitelj Desiderius Erasmus je začel s preučevanjem starih dokumentov. Učiteljem v Evropi je svetoval, naj o literaturi razmišljajo in je ne le berejo ali se po potrebi učijo določene dele na pamet. |
| 1500 AD | Obdobje renesanse, ki je trajalo vse 17. stoletje, je pomenilo začetek ponovnega zanimanja za učenje. Italija je bila v tem obdobju še posebej dejavna. Vedno več žensk je začelo pridobivati izobrazbo, čeprav je bila ta še vedno nedostopna večini prebivalstva, ne glede na spol. Veliko pomembnih matematičnih besedil je bilo prevedenih v uporabne jezike, kar je bila izjemna spodbuda za nadaljnje učenje in razvoj celotne znanosti. |
| 1517 AD | Z začetkom obdobja reformacije se je izboljšala tudi pismenost. Ker so pridobili sposobnost branja, so posamezniki podvomili v avtoriteto samega papeža. Tiskanje Svetega pisma v lokalnih jezikih in narečjih je pomembno prispevalo k večji pismenosti. Reformatorji so ustanavljali šole, v katerih so se ljudje učili osnovnih predmetov v maternem jeziku. |
| 1592 AD | V Angliji se je začelo uprizarjanje Shakespearovih del. Gledališče je kraj, kjer se je bilo mogoče z odra učiti filozofskih idej, kar je nepismenemu občinstvu pomagalo pri razvoju in razmišljanju. |
| 1609 AD | V izobraževanju je veljala cenzura. Galileo, ki je izumil teleskop, je javno izjavil, da je Sonce središče vesolja, katoliška cerkev pa ga je zavrnila, ker je predstavljal nevarnost za |

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

| | |
|----------------|---|
| | preživetje vere. Prepovedano mu je bilo širiti učenje, ki je temeljilo na njegovih izumih. |
| 1620 AD | Izumljen je bil prvi ročni računalnik, ki je močno poenostavil uporabo matematike. |
| 1659 AD | Comenius je napisal prvo slikanico za otroke. Češki predavatelj je potoval po Severni Evropi in spodbujal učitelje, naj v učilnicah naredijo veliko bolj zanimive prostore za otroke. |
| 1690 AD | Možgani so prazen, neizdelan kos kamna. Angleški pesnik in filozof John Locke je razpravljal o tem, da se rodimo s praznimi možgani in da mora izobraževanje postopoma voditi k našemu razvoju, zato se mora izobraževanje začeti že v zgodnjem otroštvu. |
| 1770 AD | Izobraževanje je pomembno za vse. Američana Thomas Jefferson in Benjamin Franklin sta svetovala, da je izobraževanje zelo pomembno za vse državljanke nove nastale države. |
| 1799 AD | Odprta je bila prva "moderna" osnovna šola. Joan Pestalozzi, švicarski predavatelj, je začel ustanavljati šole po vsej Švici in Nemčiji. Šole so znane po tem, da pri učenju otrok uporabljajo tako imenovane "ciljne ure", vsa čutila in izraznost. |
| 1833 AD | Prvi davek na izobraževanje v Veliki Britaniji je povzročil razbitje cerkvenega in zasebnega monopola na področju izobraževanja. |
| 1837 AD | Prvi vrtec je odprl Friedrich France kot prostor, kjer so se otroci lahko učili in se razvijali, preden so začeli obiskovati osnovno šolo. |
| 1852 | Prvo popolnoma brezplačno izobraževanje v ameriški zvezni državi Massachusetts. Sredi 19. stoletja je večina vlad v zahodnih državah sprejela državni načrt obveznega izobraževanja za vse prebivalce. |
| 1990 | Prvi dopisni tečaji so se pojavili v Veliki Britaniji in Severni Ameriki na podlagi zamisli univerz v Oxfordu in Cambridgeu. |
| 1918 | Vse države, ki so pripadale ZDA, so zahtevale brezplačno izobraževanje. |

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

| | |
|--------------------------|--|
| 1920 | Poudarjeno je bilo učenje v zgodnjem otroštvu. Maria Montessori italijanskega rodu je razvila metodo, ki se še vedno uporablja in omogoča zelo majhnim otrokom, da se naučijo osnovnih življenjskih veščin, ki vključujejo praktično, senzorično in splošno znanje. Njene ideje so vplivale na delo v vrtcih in predšolskih ustanovah. |
| 1921 | Prvi uradni ameriški program "Študij v tujini" je poslal študente na univerzo Delaware v Franciji. |
| 1951 | Televizija kot učitelj: Jack LaLanne je Američane poučeval o pomenu obvezne vsakodnevne vadbe. To je počel 34 let. |
| 1960 | Večpredstavnostne naprave so osvojile učilnice. Projektorji diapozitivov in filmskih trakov ter predvajalniki kaset so postali nekaj običajnega. |
| 1969 | Televizijski prvenec slavne otroške oddaje Sezamova ulica. Gre za izobraževalno otroško oddajo v nadaljevankah, v kateri so lutke in igralci otroke učili osnov branja, morale in glasbe. |
| 1970 | Pojav elektronskih matematičnih kalkulatorjev je med predavatelji povzročil strah, da bodo študenti in dijaki pozabili opravljati osnovne matematične operacije. Zgodovina je pokazala, da so imeli popolnoma prav. |
| 1973 | Priljubljenost učenja na domu se je ponovno povečala. Priljubljenost tega pojava je naraščala s starostjo iz več razlogov. |
| Zgodnja leta 1980 | Televizija v razredu. Ker so poceni videorekorderji postali lahko dostopni, je video učenje postalo običajen pojav. |
| Pozna leta 1980 | Računalniki so v šole prišli leta 1989. |
| Pozna leta 1990 | Internet je vse spremenil. Razvoj interneta je omogočil komunikacijo in takojšen dostop do informacij vsem ljudem po svetu prek povezave. Vsebine so se dopolnjevale in razvijale z neverjetno hitrostjo, tako da je bilo mogoče raziskovati o vseh temah, tudi virtualno. Razviti |

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

| | |
|--|---|
| | so bili tečajji e-učenja, ki so udeležencem omogočili učenje prek spleta. |
|--|---|

Pomen umetnosti v izobraževanju

Umetnost v izobraževanju je bistvenega pomena. Njen glavni namen je spodbujati človeške čute ter um in duha, vendar ima v izobraževanju drugačno vlogo. Uči nas, da vaja vodi k popolnosti, da je vztrajnost pomemben dejavnik uspeha in da lahko s pravo motivacijo dosežemo vse. Vpliva na razvoj socialne in čustvene inteligence, izboljšuje motorične spretnosti in sposobnosti ter prispeva k povečanju samozavesti. Umetnost po svoji naravi vključuje več različnih spretnosti in sposobnosti. Ukvarjanje z umetnostjo, bodisi likovno, dramsko, glasbeno, plesno ali podobno, razvija in krepi kognitivne, socialne in osebne kompetence.

Umetnost je izziv tudi za učitelje in jih sili k nenehnemu učenju. To je dober zgled za učence, saj razumejo, da je učenje stalen proces, ki povzroča zadovoljstvo. Učitelji se morajo učiti in izpopolnjevati, saj v učnih načrtih, kjer ima umetnost pomembno vlogo, ni pripravljenih odgovorov, ni končnih in določenih rešitev, učitelj je organizator in "trener".

Umetnost ponuja nove izzive tudi učencem, ki že veljajo za uspešne. Strogost in omejitve so ovire pri doseganju uspeha. Umetnost lahko ponudi neomejene izzive. Umetnost povezuje učne izkušnje s svetom resničnega dela. Svet dela se je spremenil in učne izkušnje, pridobljene z učenjem umetnosti, lahko mladim pomagajo pri vključevanju v sodobni svet dela - kjer so najpomembnejše ideje, sposobnost ustvarjanja in uresničevanja idej ter komuniciranja z njimi.

Ukvarjanje z umetnostjo učencem omogoča, da se neposredno vključijo v svet umetnosti. Ne glede na to, ali sodelujejo pri ustvarjanju umetniških del, nastopanju ali poučevanju mladih, učenci

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

pridobivajo izkušnje z umetniškimi vsebinami, materiali in metodami. Učenci delajo z učitelji, ki so dobro usposobljeni za tovrstno delo, z učitelji, ki so večni učenci. So voditelji sprememb.

Učenci, ki se bolj ukvarjajo z umetnostjo, pridobijo sposobnost samoregulacije, gradnje identitete, odprtosti za nove izkušnje in odpornosti - lastnosti, ki so neposredno povezane z osebnim uspehom v življenju. Učenci, ki bi se sicer pritoževali, da jim je dolgčas, ob pravem načinu ukvarjanja z umetnostjo najdejo veliko izzivov pri učenju.

V nasprotju z drugimi učnimi izkušnjami, kjer iščemo pravilne in napačne odgovore, umetnost omogoča številne rešitve. Učinkovito učenje na področju umetnosti je kompleksno in večplastno. Ustvarja priložnost za prevzemanje tveganj in kaže, da se tveganje izplača. Učenci obvladujejo tveganje in se učijo sprejemati odločitve.

Umetniški programi v tako usmerjenih šolah so priložnost za dejavno sodelovanje z lokalno skupnostjo, kar povezuje učenje z resničnim življenjem učencev in njihovih družin.

Umetnost spodbuja samostojno in usmerjeno učenje. Učenci, ki se učijo umetnosti, s pomočjo umetnosti počasi postanejo sami sebi najostrejši kritiki. Učenci tu niso motivirani za učenje zaradi dobrih rezultatov na testih, temveč zaradi učne izkušnje kot take.

Kreativnost

Ustvarjalnost je zelo pomemben dejavnik tako v vsakdanjem življenju kot v izobraževanju. Če se otrok skozi prakso nauči ustvarjalnega razmišljanja, mu bo to pomagalo pri nadaljnjem šolanju. Postal bo samostojna oseba in se bo lahko izraževal na lastno pobudo ter ustvarjal brez ovir. Njegove možnosti ne bodo omejene.

Motorične spretnosti

Otroci, ki se ukvarjajo z umetnostjo, bodisi z igranjem instrumenta bodisi s slikanjem, imajo veliko boljše motorične sposobnosti. Enostavne stvari, kot je držanje čopiča ali slikanje s pastelkami, so bistveni elementi za razvoj motoričnih spretnosti. Napredek se doseže s sodelovanjem pri obšolskih dejavnostih in udeležbo na različnih delavnicah.

Samozavest

Ko otrok zelo dobro obvlada predmet, se njegova samozavest poveča, vendar se še veliko bolj razvije, če sodeluje pri dejavnostih, ki zahtevajo ustvarjalno razmišljanje. Zaradi petja na odru ali igranja vloge v šolski igri je lahko otrok zelo ponosen nase in poln samozavesti. Javno nastopanje je odličen način, da otrok z nečim zabavnim izstopi iz območja udobja in napreduje v smislu čustvene inteligence, torej dela na dvigu samozavesti. Otroci pod vplivom umetnosti lažje izražajo svoje ustvarjalne sposobnosti.

Vizualno učenje

Risanje, slikanje in kiparjenje prispevajo k razvoju vizualno-prostorske inteligence, zlasti pri majhnih otrocih. Umetnost otroke uči, kako razlagati, kritizirati in uporabljati vizualne informacije. Uči jih tudi sprejemati odločitve na njihovi podlagi. Raziskave so pokazale, da se lahko več naučimo, če je nekaj predstavljeno vizualno, kot pa z branjem besedila.

Proces odločanja

Umetnost rešuje problem kritičnega mišljenja. Kako naj ta občutek izrazim s plesom? Kako lahko odigram to vlogo? Učenje pravilne izbire in sprejemanja pravilnih odločitev bo vplivalo na nadaljnje izobraževanje in tudi na druge vidike otrokovega življenja.

Vztrajnost



RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Umetnost je zahtevna in polna izzivov. Zelo pomembno je, da ste vztrajni pri vsem, kar počnete, saj se vztrajnost obrestuje. Ta odnos bo zagotovo veljal tudi v nadaljnjem življenju, zlasti med poklicno kariero, ko se boste srečevali z različnimi ovirami in izzivi, za katere boste morali najti načine, kako jih premagati.

Fokus

Ko poskušate vztrajati pri risanju, petju ali učenju, je osredotočenost nujna. Osnova vsakega uspeha je osredotočenost. Osredotočenost uči potrpežljivosti, mirnosti in zbranosti. Najboljši način za to je umetnost - na zanimiv način vadite, kako ostati miren, in hkrati ustvarite čudovito delo.

Sodelovanje

Veliko vrst umetnosti zahteva skupinsko delo. Z glasbo in igro se otroci naučijo delovati kot eno. Glasbena skupina, šolski pevski zbor ali gledališka skupina zahtevajo, da otroci sodelujejo. Kompromis vodi do največjega uspeha, ki ga dosežemo s skupnim delom. Tako se otroci naučijo, da je njihov prispevek k skupini sestavni del uspeha, čeprav nimajo vodilne vloge.

Odgovornost

V skupini ima vsak svojo vlogo, ki je povezana z odgovornostjo. Če ne opravijo določene naloge ali naredijo nekaj narobe, morajo otroci razumeti, da je pomembno, da prevzamejo odgovornost za to, kar so storili. Napake so sestavni del življenja. Otroke je treba naučiti, kako sprejeti napake, jih popraviti in iti naprej, saj jim to v obdobju odraščanja zelo pomaga.

Motivacija

Nenazadnje je pomembna tudi motivacija. Cilj uspeha je notranja motivacija. Pomembno je, koliko nas to, kar počnemo, izpolnjuje. Naša lastna želja po delu je tisto, kar nas žene in zaradi česar zasijemo. V umetnosti se motivacija kaže v želji po perfekcionizmu.

Poleg tega obstaja pet življenjskih veščin, ki se jih otroci naučijo z umetnostjo:

1. **Socialne veščine:** Z deljenjem materialov in sodelovanjem pri ustvarjalnih projektih se otroci naučijo sodelovati z drugimi, se pogajati in delati v skupini.
2. **Kognitivni razvoj:** Umetnost otroke uči samostojnega razmišljanja, od zgodnjega čutnega raziskovanja (občutek, ko barvice prečkajo površino papirja, vonj barve) in odločanja (kaj pokazati, katere materiale uporabiti) do reševanja problemov (kako združiti dva materiala).
3. **Samoizražanje:** Umetnost kot dragoceno sredstvo komunikacije je pred pisnim in besednim izražanjem, saj otrokom omogoča, da pripovedujejo zgodbe ter izražajo svoje misli in občutke.
4. **Razvoj motoričnih spretnosti:** Drobni gibi prstov, dlani in zapestja, ki jih otrok izvaja med držanjem barvice ali čopiča, med risanjem, barvanjem ali oblikovanjem plastelina, pomagajo razvijati fino motoriko otrok, medtem ko široki gibi rok med slikanjem na stojalu ali velikem listu papirja, položenem na tla, razvijajo velike mišične skupine.
5. **Iznajdljivost:** S spodbujanjem otrok k eksperimentiranju in tveganju s preizkušanjem novosti med samim ustvarjalnim procesom jim omogočimo, da razvijejo iznajdljivost kot absolutno dragoceno sposobnost za prihodnje življenje in kariero.

Razvojne strategije številnih držav poudarjajo pomen izobraževanja kot prednostne naloge za gospodarski in družbeni razvoj. Posebna pozornost je namenjena tudi povezovanju kognitivnih in

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

čustvenih procesov ter spodbujanju intelektualnega in čustvenega ravnovesja pri otrocih. V tem kontekstu je uporaba umetnosti pri učenju bistvenega pomena za skladen razvoj otrok in mladostnikov [6].

Za 21. stoletje so značilne hitre spremembe, ki jih povzročajo številna znanstvena odkritja ter uvajanje sodobnih in novih tehnologij. Med drugim živimo v času visoke stopnje nacionalne in globalne medsebojne povezanosti ter v družbi, ki postaja vse bolj multietnična in multikulturalna. Sodobni svet dela poudarja pomen idej, sposobnosti njihovega ustvarjanja in uresničevanja ter komuniciranja z njimi.

Zato je treba uravnovežiti učenje, ki bo zaradi ustreznih razvojnih potreb poglobilo in spodbudilo mlade, da na različne probleme pogledajo z novih zornih kotov [6]. Če je poučevanje dobro zasnovano, mladim zagotavlja pristno učno izkušnjo, ki vključuje um, srce in telo. Učna izkušnja je tako realistična in ima pomen. Medtem ko se običajno učenje pogosto osredotoča na razvoj ene vrste spretnosti ali talenta, uporaba umetnosti vključuje več različnih spretnosti in sposobnosti. Ukvarjanje z umetnostjo, pa naj gre za likovno umetnost, dramo, glasbo, ples ali kaj podobnega, razvija in spodbuja predvsem socialne in osebne kompetence. Umetnost v izobraževanju je dober način za odkrivanje lastnih spretnosti, domišljije in ustvarjanje novih idej. Pomembno je poudariti, da je na ta način mogoče doseči tiste učence, ki jih ni lahko doseči. To se nanaša predvsem na mlade, ki so bili izključeni iz šole ali drugih ustanov.

Pozitivni učinek se kaže v tem, da pogosto "problematični" učenci postanejo zelo uspešni v okolju, kjer se učijo z umetnostjo. Z uporabo umetnosti pri učenju se učenec poveže s samim seboj, pa tudi z drugimi učenci. Pomembno je poudariti, da umetnost spreminja tudi učno okolje, saj je dobila osrednje mesto za raziskovanje. Šola postane "nov" prostor, v katerem izginejo "zidovi" med učilnicami in disciplinami. Pozitivno vpliva tudi na učence, ki že veljajo za uspešne, saj premaguje ovire in ponuja neomejene izzive pri usvajanju snovi. Uporaba umetnosti pri pouku je izziv tudi za učitelje, saj se morajo nenehno učiti in izpopolnjevati ter tako izražati svojo ustvarjalnost. To je dober zgled tudi za učence, saj razumejo, da je učenje stalen proces, ki povzroča zadovoljstvo. Raziskave so pokazale, da učenci, ki se učijo s pomočjo umetnosti, postanejo sami sebi najostrejši kritiki, gradijo identiteto, odprtost za nove izkušnje in imajo sposobnost sprejemanja odločitev, prevzemanja odgovornosti zanje in njihovega zagovarjanja (Slika 1).

Ta vrsta pridobivanja znanja ponuja priložnost za aktivno sodelovanje z lokalno skupnostjo, kar povezuje učenje z resničnim življenjem učencev in njihovih družin.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Slika 1. Projektno gradivo (<https://www.theempowerededucatoronline.com/2017/02/16-play-based-plastic-recycling-ideas.html/>)

Izobraževanje

Inovativno učenje in razvoj učiteljev in učencev z uporabo alternativnih in sodobnih metod izobraževanja posredno vplivata na kakovostni razvoj izobraževalnega sistema v Srbiji.

Verjamemo, da izobraževanje ustvarja potencial za lepši in boljši svet, izobraževanje, ki ne odlaga življenja, ampak nas zanj opolnomoči. To je mogoče le, če se spremeni odnos do učenja in se med vsemi udeleženci v izobraževalnem procesu ustvari takšen odnos, ki temelji na zaupanju, odgovornosti in medsebojnem spoštovanju. V sodobnem času je razvoj ustvarjalnega mišljenja najbolje doseči z multidisciplinarnim pristopom.

Z uporabo multidisciplinarnega učenja z združevanjem različnih umetnosti, interaktivnim pristopom, ki združuje umetnost in tehnologijo, imajo učenci priložnost izraziti svojo ustvarjalnost, sprejeti načela, pridobiti nove spretnosti in ustvariti zanimiva dela kot izraz svojega navdiha.

Pri likovni vzgoji učenci razvijajo širše značilnosti:

- sposobnost ustvarjalnega razmišljanja;
- reševanje problemov, ki ne sodijo v okvir običajnih rešitev;

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- samozavest;
- komunikacijo;
- skrb za druge in okolje;

Otrok je edinstvena umetnina. Takšna mora biti tudi njegova vzgoja.

Umetnost v izobraževanju

Umetnost je dobila vse večji pomen v izobraževalnih in javnih razpravah. Tradicionalne metodologije in prakse umetnosti (npr. glasba, vizualna umetnost in performans) se spodbujajo in poučujejo v šolah kot del njihovih učnih načrtov, uporaba umetnosti v izobraževanju pa dokazano podpira in izboljšuje učenje in poučevanje s pomočjo tehnologije in multimedije [4, 7, 8]. To je ključni poudarek pri povezovanju globalnih in lokalnih vidikov ter vprašanj kulture in dediščine v izobraževanju, hkrati pa zagotavlja priložnosti za bogatenje učenja v pedagogiki in praksi [9, 10].

Umetnost v izobraževanju lahko zagotovi priložnosti za povezovanje med kulturno različnimi skupinami, redefinira in preoblikuje znanje zunaj formalnih učilnic ter kritično preuči, kako se z umetnostjo podpirajo vzorci prakse na področjih zunaj umetnosti. Prav tako imajo ključno vlogo pri povezovanju znanja učencev zunaj razreda z znanjem, pridobljenim z uradnim učnim načrtom, in posledično o tem, kako takšno znanje prispeva k oblikovanju identitet učencev in učiteljev [11].

Akademija Seneca v Marylandu, ZDA, vključuje umetnost v svoj učni načrt in temeljne razredne programe ter poučuje umetniške veščine in sposobnosti. Iz njihovih izkušenj izhaja, da lahko poučevanje s pomočjo umetnosti vizualno predstavi težke koncepte in jih tako lažje razume.

Poleg tega povezovanje umetnosti z drugimi predmeti doseže učence, ki morda niso vključeni v pouk, obenem pa spodbuja kritično mišljenje, motorične sposobnosti, jezikovne spretnosti, socialne veščine, odločanje in prevzemanje tveganja [12]. Na osnovni šoli Westlawn v okrožju Fairfax v ZDA učitelji za poučevanje matematike uporabljajo gledališče, ta oblika vključevanja umetnosti pa postaja vse bolj priljubljena v šolskem učnem načrtu.

Učitelji uporabljajo ples, dramo in vizualno umetnost za poučevanje različnih predmetov na bolj privlačen način [13]. Te študije primerov podpirajo idejo, da umetnost vključuje več spretnosti in sposobnosti, ne pa sklop nepovezanih spretnosti. Učencem zagotavljajo pristne učne izkušnje, ki vključujejo njihov um, srce in telo. Več prednosti umetnosti je opisanih v poročilu Champions of Change iz leta 1999 [14], ki navaja več skupnih stališč, ki izhajajo iz študij znanih znanstvenikov, in služi kot dober okvir za razpravo o vrsti drugih vprašanj pri preučevanju umetnosti. Zato lahko umetnost doseže učence, ki jih sicer ne doseže, vključno s tistimi, ki niso vključeni v šole in družbene institucije v skupnosti, ter tistimi, ki jim grozita stiska in odtujenost [15].

Modul 2 – Najboljše prakse umetnosti v izobraževanju

1. PGMS

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Ta modul se osredotoča na umetniško znanje, ki izhaja iz izkušenj dobre prakse, z namenom pomagati učiteljem pri pridobivanju znanja o tehnikah, metodah in ustvarjalnih možnostih, da bi izboljšali znanje učiteljev in nanje prenesli velik umetniški potencial. Ta del bo vključeval predloge za najboljše umetniške prakse, ki so na voljo in odobrene v pedagoški praksi, s poudarkom na aktivnem pristopu. Npr. ena od dobrih praks temelji na spodbujanju kritičnega, a hkrati ustvarjalnega mišljenja (ki temelji na resničnih izkušnjah).

Kot je bilo omenjeno zgoraj, učenci lahko umetnost raziskujejo tudi v okviru STEAM.

Pri izobraževanju STEAM gre za spodbujanje domišljije in ustvarjalnosti učencev s pomočjo koncepta umetnosti. Umetnost kot pojem predstavlja liberalno, jezikovno, fizično, likovno, družboslovno in glasbeno umetnost. Predmeti, povezani z umetnostjo, prispevajo k razvoju spretnosti 21. stoletja, kot so sodelovanje, komunikacija, reševanje problemov in kritično mišljenje. Poleg tega pri učencih krepijo prožnost, prilagodljivost, produktivnost, odgovornost in inovativnost. Poleg tega gre pri umetnosti za raziskovanje in ustvarjanje načinov povezovanja načel in predstavljanja informacij. Umetniški programi lahko izboljšajo spominske sposobnosti in sposobnost koncentracije učencev, izboljšajo sprejemanje odločitev, izboljšajo samospoštovanje, spodbujajo pa tudi disciplino."

Najboljše prakse umetnosti skozi STEAM

Umetnost je odkrivanje in ustvarjanje domiselnih načinov reševanja problemov, povezovanja načel in predstavljanja informacij. Z dodajanjem elementov umetnosti k razmišljanju, ki temelji na STEM, lahko učenci uporabljajo obe strani svojih možganov - analitično in ustvarjalno - ter tako razvijajo najboljše mislece prihodnosti.

Umetnost naredi teme STEM bolj zanimive - tudi za otroke, ki mislijo, da jim naravoslovje ali matematika nista všeč.

Znanost je sama po sebi umetnost. Vsi deli narave so stkani skupaj v čudovito, brezhibno 3D tapiserijo. Je zapletena, a hkrati elegantno preprosta. Da bi ugotovili vzorec in kako se vse skupaj ujema, je potrebna ustvarjalnost. Včasih je treba razmišljati zunaj okvirov. To je svobodomiselnost, ustvarjalna stran možganov, ki omogoča reševanje problemov in preizkušanje možnosti, kaj bi bilo, če bi bilo.

Zato so ustvarjalni ljudje odlični znanstveniki, matematiki in tehnološki strokovnjaki vseh vrst. To so inovatorji, ki vdihujejo življenje na vseh področjih STEM. Brez umetnosti bi bilo težko priti do odkritij in napredka. Nekaj umetniških praks, ki jih je/bo mogoče vključiti v učni načrt STEM.

STRIPI

Ustvarite strip, ki uči vsebino. Učenci naj ustvarijo svoj digitalni strip, s katerim bodo razložili vsebino učne ure.

Da bodo učenci lahko ustvarili strip, bodo morali poglobljeno razumeti vsebino, iz katere bodo ustvarili strip, hkrati pa uporabiti svojo domišljijo in umetniške spretnosti. Pixton je primer aplikacije, ki bi jo lahko uporabili za ustvarjanje stripov.

POSTER

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Ustvarite plakat za predstavitev informacij drugim učencem ali za javno šolsko prireditev.

Izdelava plakata bo učence ponovno prisilila, da uporabijo svoje umetniške, komunikacijske in ustvarjalne sposobnosti ter tehnološke/digitalne spretnosti. Figma je primer aplikacije, ki bi jo lahko uporabili.

3D OBLIKOVANJE

Uporaba tehnologij 3D oblikovanja za krepitev koordinacijskih spretnosti učencev in krepitev njihovega razumevanja 3D struktur.

3D Paint ali Tinkercad sta dve izmed aplikacij, ki jih lahko uporabite za 3D oblikovanje.

VIDEO

Poskrbite za videoposnetek, ki pojasnjuje temo, predstavlja delo pionirjev znanosti ali ozavešča o okoljskih vprašanjih, kot so podnebne spremembe. Z ustvarjanjem videoposnetka bodo morali učenci delati na svojih komunikacijskih, sodelovalnih in umetniških spretnostih. Animaker ali Movie Maker sta dve aplikaciji, ki ju lahko uporabite za ustvarjanje in urejanje videoposnetka.

DELAVNICE

Z vsakdanjimi materiali, kot sta igralno testo ali glina, oblikujte in gradite strukture, kot so celice. S takšnimi projekti učenci razvijajo svojo domišljijo in umetniške spretnosti ter razvijajo kritično mišljenje v procesu odločanja o najboljših materialih, ki jih je treba uporabiti glede na projekt.

2. IES CID CAMPEADOR

Na naši srednji šoli IES CID je že dolgoletna tradicija uporabe umetnosti za delo na globalnih projektih, katerih cilj je prenesti uporabo umetnosti na druga področja izobraževanja, zlasti medpredmetno znanje, ter spodbujati kritično in ustvarjalno razmišljanje. Ure umetnosti presega okvire učilnice, dijaki pa aktivno in sodelovalno razvijajo projekte, ki imajo različne cilje, in sicer izražanje čustev, idej, razmišljanje o družbenih ali političnih problemih, ozaveščanje o nasilju med spoloma, rasizmu itd.

Tukaj je nekaj primerov dobrih praks, ki so se v preteklih letih razvile na naši srednji šoli:

Najboljša praksa 1: Oblikovanje in izgradnja "falle"

Kaj je "falle"?

Fallas je valencijska tradicija, ki je leta 2016 postala nesnovna kulturna dediščina Unesca. Povezava: <https://ich.unesco.org/en/RL/valencia-fallas-festivity-00859>

Valencijski festival FALLAS, ki poteka od 14. do 19. marca, je praznovanje obredov in tradicij, ki vključujejo ustvarjanje in uničenje osrednjega elementa, imenovanega spomenik "falle", z ognjem. Komisije Fallas v vsaki soseski ustvarijo spomenik velikega formata ali "falle", okoli katerega se izvajajo obredi.

Falla" je efemerna konstrukcija, ki so jo umetniki in obrtniki (slikarji, kiparji in tesarji) gradili več mesecev pred festivalom, zvečer na dan svetega Jožefa, 19. marca, pa jo v ognju zažgejo do pepela, kar

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

simbolizira prihod pomladi. Sam spomenik "falla" ima satiričen značaj, ki omogoča družbeno, kulturno in moralno kritiko.

Kulturni pomen sežiga spomenika je oblika očiščenja, spomladanskega čiščenja in družbene preнове. Karikature, imenovane "ninots", ki so vključene v "falla", delujejo kot grešni kozli ali žrtvena jagnjeta valencijske družbe. Njihovo uničenje z ognjem simbolizira prenovu družbenega življenja. Ta element deluje kot prepoznavni znak, ki Valencijanom pomaga krepiti družbeno kohezijo doma in povsod, kjer se naselijo kot izseljenci. Daje jim občutek identitete, na katero so ponosni. Umetniški spomenik "falla" spodbuja komunikacijo in dialog med državljani.

Predlog - "svetilnik za begunce"

Po valencijski tradiciji na naši šoli vsako leto pripravimo multidisciplinarni projekt, medtem ko v IES CID gradimo letni spomenik "falla". Pri tem projektu sodelujejo vsi oddelki šole: zgodovina, ekonomija, valencijsčina, angleščina, tehnika, umetnost, glasba in matematika.

Zaradi pandemije COVID-19 smo zadnji projekt razvili v šolskem letu 2019-2020.

Sam spomenik je bil ogromen svetilnik, patio je predstavljal zlo, izdelani pa so bili številni barvni čolni, ki so simbolično predstavljali promet po Sredozemlju, migracije in sprejem (Slika 2). celoten projekt je vključeval več faz, od predhodne raziskave različnih predmetov do praktične izvedbe falle.



Slika 2. Projektno gradivo

METODOLOGIJA

Glavni cilji so bili:

- spodbujati vrednote strpnosti, spoštovanja in enakosti
- spoznati vzroke sedanjih migracijskih gibanj
- ceniti fale in njihove obrtniške postopke, ki so nesnovna dediščina človeštva

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- načrtovati projekt ter spoznati njegove faze in postopke
- delati na umetniški stvaritvi iz obsega in prostora
- uporabiti barvna razmerja z estetskim merilom
- ustvariti besedila, ki spremljajo slike na podlagi določene teme

Faze projekta:

- Ustvarjanje potrebne strukture za izdelavo "Falla",
- zaključna barva, oblikovanje prostorske zasnove tridimenzionalnih elementov (slika 3),
- študija konkretnih migracij, primer španskih republikanskih beguncev in izgnancev v času Francovega režima,
- etične in filozofske posledice sedanje migracijske krize zaradi vzpona totalitarizmov in fašizma v svetu,
- študija družbeno-ekonomskih vzrokov sedanjih migracij,
- priprava pesniških besedil na temo migracij za uporabo na plakatih "Falla",
- oblikovanje sloganov proti ksenofobiji,
- glasbeni koncert, ki bo spremljal zabavo "Cremà" ali sežig "Falla" (slika 4).



Slika 3. Projektno gradivo

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Slika 4. Projektno gradivo

PREDNOSTI

"Falla" je tisto leto želela postati orodje za razmislek o enem največjih izzivov našega časa, to je človeških migracijah in sobivanju v naši družbi, obravnavanih z različnih področij (slika 5). V ta namen so morali učenci raziskati trenutne procese človeškega prometa, ki so posledica družbenoekonomskih razlogov, pa tudi njihove filozofske posledice in zgodovinsko ali literarno ozadje. Okvir Sredozemskega morja in osi sever-jug že od začetka človeške civilizacije spodbuja kulturno izmenjavo, mešanje kultur ter zbiranje tradicij in običajev. Šlo je za razmislek in razumevanje, razbijanje mitov in ustvarjanje vrednot strpnosti ob vzponu totalitarizmov in ksenofobnih gibanj v svetu.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Slika 6. Projektno gradivo

Projekt je organiziral učitelj, ki je koordiniral skupino učencev naše šole. Namen projekta je bil združiti skupino učencev, ki bi sodelovali na naši srednji šoli in se ukvarjali z branjem, poslušanjem in pisanjem poezije (slika 6). Projekt je zamišljen kot način krepitev osebne komunikacije in ustvarjalnih zmožnosti naših dijakov, ki ne izhajajo iz pouka, temveč iz njihove izbire in želje po sodelovanju na srednji šoli in v njihovi soseski, kjer si delijo branje in izboljšujejo svoje življenje in življenje vseh ljudi, ki sobivajo tukaj in zdaj.

METODOLOGIJA

V pesniškem prostoru IES CID 3F so bile organizirane naslednje dejavnosti:

- Priprava pesniških recitalov,
- izvedba pesniških recitalov ob določenih dnevih na določeno temo ali kot poklon pesniku (slika 7),
- predstavitev pesniških zbirk,
- vabljenje pesnikov k sodelovanju v pesniškem prostoru in 3 F,
- Dejavnosti pesniškega branja in pisanja pisateljske delavnice,
- objava v reviji IES Cid Campeador,
- Sodelovanje s koordinatorjem načrta za spodbujanje branja ter usklajevanje s knjižničarko in učitelji.

PREDNOSTI

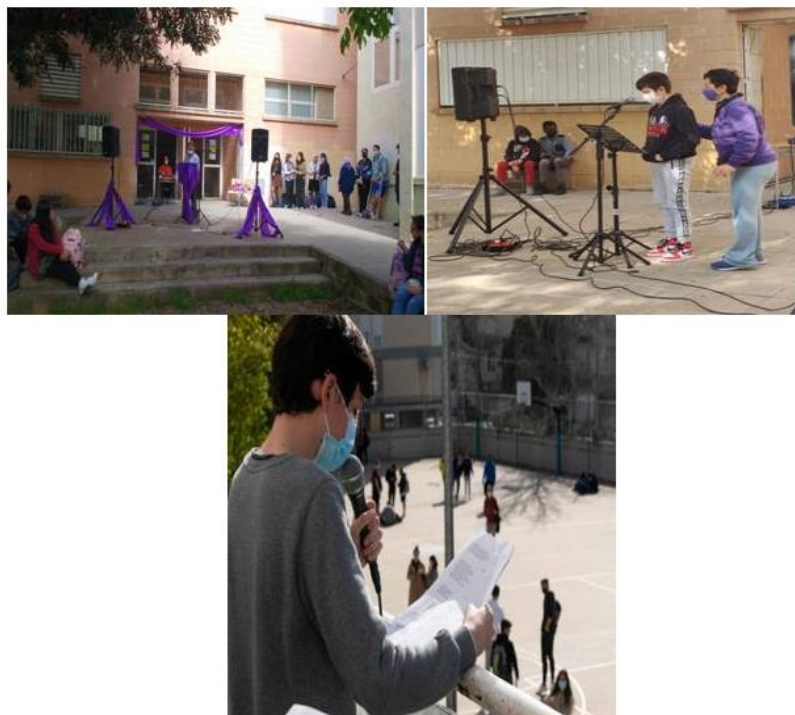
Projekt zagotavlja skupne učne trenutke za učence, ki se soočajo z novimi izzivi in bogatimi izkušnjami. Ta pristop krepi vidike osebnosti učencev, kot so njihove komunikacijske spretnosti, ustvarjalnost in samozavest. Izboljšuje tudi njihovo samozavest in jim pomaga izražati čustva. Ker so

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

te dejavnosti odprte za sosesko, imajo vpliv tudi na to območje, saj sodelujejo s sosedskim in kulturnim društvom, ki svoje prostore ponuja za nastope učencev (slika 8).



Slika 7. Projektno gradivo



Slika 8. Projektno gradivo

Najboljša praksa 3: Glasba in vizualna umetnost

PREDLOG - Batucada in koncerti

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Glasba je še ena umetniška disciplina, ki se prav tako poučuje v IES CID. Oddelek za glasbo že več kot deset let organizira različne dejavnosti. Te dejavnosti segajo od koncertov v določenih trenutkih med šolskim letom, na katerih sodelujejo vsi učenci, do batucade ali sodelovanja z gledališkimi skupinami, ki za vsako priložnost oblikujejo različne skupine instrumentov (sliki 9a in 9b).



Slika 9^a. Projektno gradivo

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Slika 9^b. Projektno gradivo

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Najboljša praksa 4: Fotografski natečaj

PREDLOGI - Ozaveščanje o prekomerni uporabi plastike

Še en projekt, ki združuje umetnost in družbeno ozaveščenost, je fotografski natečaj, na katerem je bila ena od nagrad rezervirana za najboljšo fotografijo, povezano s problemom plastike.

METODOLOGIJA

Fotografije se pošljejo koordinatorju. Učenci morajo posneti fotografije, ki prikazujejo problem plastike, recikliranje, zmanjšanje njene uporabe itd. Ko so poslane vse fotografije, učenci in učitelji glasujejo za najboljšo fotografijo projekta Relearn Plastics. Nagrada je komplet šolskih potrebščin, izdelanih iz recikliranih materialov. Letos je prvo nagrado prejela fotografija "Genocid nad plastiko" (slika 10).



Slika 10. Projektno gradivo

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Najboljša praksa 5: Umetnost nad nasiljem med spoloma

PREDLOG - projekt za preprečevanje nasilja med spoloma

Srednja šola IES CID Campeador razvija projekt za preprečevanje nasilja zaradi spola z naslednjimi cilji:

- Spodbujanje ukrepov ozaveščanja izobraževalne skupnosti za preprečevanje nasilja na podlagi spola,
- analizirati in razložiti spolne stereotipe,
- odpraviti spolne stereotipe,
- ozavestiti razsežnost problema nasilja nad ženskami in posledice, ki jih ima na njihova življenja,
- spodbujati potrebne spremembe v izobraževalni skupnosti za preprečevanje nasilja nad ženskami in ga soglasno zavračati.

METODOLOGIJA

Način za doseganje teh ciljev je umetnost s predmetom likovne in vizualne vzgoje. Vsako leto ob 25. novembru, mednarodnem dnevu boja proti nasilju nad ženskami, učenci pri pouku likovne vzgoje pod vodstvom učitelja pripravijo umetniško instalacijo (slika 11).

Vse to delo podpirajo vsi drugi oddelki, ki predlagajo vzporedne dejavnosti, da bi učencem pomagali razmišljati o tej temi. Na šoli je tudi koordinator za enakost, ki sodeluje z učiteljem likovne vzgoje in dopolnjuje projekt.

PREDNOSTI

Od tega letnega projekta imajo koristi vsi učenci, tisti, ki razvijajo umetniško delo, in tisti, ki ga lahko cenijo, ko je razstavljeno. To delo pomaga učencem, da imajo jasno zavest o problemu in se zavedajo signalov, ki lahko vodijo v nasilje nad ženskami. Ena od neposrednih koristi je, da se je na šoli oblikovala skupina učencev, ki sestavljajo komisijo za enakost, kjer se redno srečujejo in razpravljajo o različnih vidikih, povezanih s preprečevanjem nasilja nad ženskami in spodbujanjem enakosti kot načina za odpravo te družbene nadloge.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Slika 11. Projektno gradivo

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Metode učenja z ustvarjalnim razmišljanjem na splošno

Veliko se govori o pomenu ustvarjalnosti, vendar žal še vedno obstajajo šole, kjer je ne poznajo. Pouk, ki temelji na ustvarjalnosti, je učencem bližji in kakovostnejši od tradicionalnih metod poučevanja. Velja prepričanje, da ima vsakdo ustvarjalni potencial, ki ga je treba razvijati že od zgodnjega otroštva. Tradicionalno izobraževanje je bolj osredotočeno na družbo kot na otrokove potrebe. Za razliko od te vrste učenja je ustvarjalno učenje podobno učenju, ki temelji na popolnem zavedanju, ko je um odprt za novo in drugačno, ko je učenec aktiven in med učenjem razmišlja, tako da so vključeni višji duševni procesi [16].

Ustvarjalno učenje je ključ do rešitve številnih težav v izobraževanju, saj vsebuje ustvarjalne in eksperimentalne učne metode, ki bodo učencem omogočile razvoj lastnega mišljenja in izvirnost. Vsaka šola bi morala imeti ustvarjalno-inovativnega pedagoškega strokovnjaka z zelo širokim spektrom interesov, ambicij, sposobnosti in ustvarjalnosti.

Ustvarjalno mišljenje je kompetenca za generiranje različnih oziroma ustvarjalnih idej, pa tudi instrument za vrednotenje in izboljševanje idej. S krepitvijo ustvarjalnih kompetenc so učenci sposobni učinkovito reševati realne probleme, obenem pa pomembno napredujejo v znanju in učinkovitem izražanju domišljije.

Ustvarjalno mišljenje je ključni element vseh izobraževalnih reform do leta 2030, saj je ideja ključna za reševanje različnih problemov in izzivov, kar ustvarjalnost povezuje z veščinami reševanja problemov. Številni psihologi trdijo, da je ustvarjalnost veščina, ki jo je mogoče razvijati v šolskem okolju z vajo in spodbujanjem, zato na podlagi tega ločimo tri vrste ustvarjalnih pristopov [17]:

1. Ustvarjalnost z oblikovanjem in prispevanjem predstavlja razvoj ustvarjalnih izkušenj in udejstvovanja otrok/učencev;
2. Ustvarjalnost skozi proces poskuša praktične dejavnosti spremeniti v nepozabne izkušnje za učence, s čimer zaobide tradicionalne učne stile in
3. Ustvarjalnost skozi rezultate podpira idejo, da je opolnomočenje učencev s krepitvijo njihovih spretnosti zanesljiva pot do njihove izpolnjene prihodnosti.

Za razvijanje ustvarjalnosti pri učencih mora učitelj: na vsako srečanje z učenci priti z novimi scenariji in novim učnim gradivom, se nenehno učiti in izpopolnjevati, imeti vedno nove zamisli za skupne dejavnosti z učenci, prilagajati metodične scenarije z določenimi učenci ter slediti strokovni in znanstveni literaturi.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Metode in tehnike za ustvarjalen način življenja

Ustvarjalno življenje lahko opredelimo kot sposobnost razumevanja medosebnih in znotraj osebnih odnosov na način, ki olajša in izboljša kakovost teh odnosov. Pogoji ustvarjalnega načina življenja vključujejo (a) motivacijo (b) vrednote in značaj (c) odprtost za nove ideje in nove oblike delovanja ter (d) usposobljenost, razvito z vajeništvom, ljubeznijo do dela in predanostjo ustreznemu idealu [18]. Metodologije in tehnike za spodbujanje ustvarjalnega načina življenja so bile preučene z različnih vidikov, v različnih kontekstih in z različnimi idejami. Metode in tehnike se običajno osredotočajo na razvoj skupnosti, njihov cilj pa je gojiti vodenje skupnosti, delovanje in krepitev moči pri posameznikih [19].

Ena od metod za spodbujanje ustvarjalnega načina življenja je pripovedovanje zgodb. S spodbujanjem in predstavljanjem zgodb in izkušenj je mogoče spodbujati družbeno udejstvovanje. Zgodbe vključujejo čustveno tveganje in psihološko ustvarjalnost, omogoča pa jih okolje držanja, ki je na voljo udeležencem. Pripovedovanje zgodb lahko učence spodbudi k večji odprtosti za nove ideje in nove oblike delovanja. Pripovedovanje zgodb je bilo uporabljeno kot metoda za boj proti rasizmu in drugim oblikam ustrahovanja v šolah [20].

Pojem in metodologijo živih laboratorijev je mogoče uporabiti pri ustvarjalnem načinu življenja [21]. Živi laboratorij je okolje za vključevanje udeležencev, ki običajno sodelujejo pri inovacijah in razvoju, in velja za način soočanja z inovacijskimi izzivi, s katerimi se soočajo ponudniki storitev informacijske in komunikacijske tehnologije (IKT).

Živi laboratoriji so tako v zadnjih nekaj letih na področju IKT vzbudili veliko zanimanja, zagotovljeno metodologijo pa je mogoče uporabiti tudi v šolskih okoljih [22].

Živi laboratoriji se lahko uporabljajo za pridobivanje izkušenj in eksperimentiranje s težkimi temami v šolah, kot odprte inovacijske platforme za izmenjavo idej, misli in praks ter za predstavitev različnih aplikacij in metodologij uporabnikom. Učilnice se lahko uporabljajo kot živi laboratoriji, ki uporabljajo digitalna orodja, povečujejo motivacijo učencev in jih spodbujajo k novim oblikam delovanja pri različnih predmetih [23].






RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Metode in tehnike za ustvarjalni način poučevanja

Izobraževanje za aktivno državljanstvo je za našo družbo in institucije križišče, vendar ima še vedno veliko slabosti in se sooča z več ovirami: najprej mu običajno manjkajo pripovedi, ki bi lahko pritegnile ljudi, in tudi razsežnost osebne, neposredne izkušnje s problemom. Prav tako ji ne uspe premagati psiho-čustvenih ovir za spremembo vedenja itd. Umetnost je lahko ključ za premagovanje teh ovir in omogočanje učinkovite komunikacije. Zlasti vizualna umetnost, ki uporablja bolj čustven in osebno relevanten jezik, lahko pomaga premostiti prepad med znanstvenimi informacijami in osebno odgovornostjo. Pripovedni filter omogoča eksperimentiranje možnih scenarijev ter lažje zaobidejo predsodke in dajejo prednost premikom v primerjavi z utrjenimi prepričanji.

Poleg tega je pripovedni jezik vedno pomagal opredeliti etična in vrednostna merila, ki pomagajo usmerjati vedenje v družbenem življenju. Spodbuja tudi kulturne izkušnje, s čimer želi spremeniti način poučevanja in učenja s pomočjo umetnosti [24].

Catterall in drugi so našli dokaze, ki potrjujejo pozitivne odnose med umetnostjo in akademsko sfero, kot sledi:

-  Drama razvija jezikovne in spretnosti pismenosti višjega reda;
-  glasba izboljšuje učenje jezikov;
-  glasba krepi prostorsko razmišljanje;
-  likovne izkušnje razvijajo pisne spretnosti in
-  umetniške izkušnje razvijajo pismenost in računske spretnosti.

Nekaj referenc in najboljših praks je na voljo v nadaljevanju:

1. "Uporaba šestih klobukov za razmišljanje in tehnik SCAMPER: zgleden primer", objavljeno v *Mevlana International Journal of Education (MIJE)*. Ta metodologija in analiza sta bili izvedeni v šolskem letu 2012-2013 v sedmem razredu srednješolskega izobraževanja v okrožju Beykoz v pokrajini Istanbul (Turčija). Povprečna starost učencev je 13 let. Raziskovalno skupino sestavlja skupaj 20 učencev, od tega 10 deklet in 10 fantov. V tem delu je bila opravljena analiza, ki je temeljila predvsem na opazovanju, obliki vprašanj odprtega tipa, kot sekundarni vir podatkov pa so bili uporabljeni intervjuji. Uporabljena metodologija učencem zagotavlja orodja, kot sta tehniki »The Six Thinking Hats« in SCAMPER, in kot rezultat je bilo videti, da so učenci izboljšali primerjavo ekosistemov z vidika biotske raznovrstnosti in podnebnih značilnosti.
2. Doživljanje naravnega okolja s pomočjo AEE. Ustvarjanje "malega sebe" z glino. To delo temelji na izkušnjah, ki jih je izvedel Jan Van Boeckel, strokovnjak za okoljsko učenje na podlagi umetnosti, njegov namen pa je izpostaviti, kako se lahko izkušnja skozi umetnost in naravo poveže z bolj notranjim delom nas samih, tako da aktivira zavedanje in predanost okolju ter odkrije nove spretnosti in sposobnosti. Eden od razlogov za dejavnost "malo-me izdelovanje" je raziskati, ali izkušnja z naravnim materialom, kot je glina, nekako izboljša občutek povezanosti z naravnim svetom. Poleg tega bi spoznanje, ali bi razvijanje takšnega odnosa skozi proces umetniškega ustvarjanja prineslo tudi nove učne izkušnje.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

3. Gledališče kot izobraževalno orodje za okoljsko ozaveščanje. V tem modulu je predstavljena raziskava, ki sta jo izvedli E. Andrikopoulou in K. Koutroub z univerze Harokopio (Grčija). V njem so opisani izvedena raziskava in njeni glavni rezultati, ki dokazujejo učinkovitost uporabe gledališča pri okoljskem izobraževanju.

Po drugi strani pa bomo raziskali in razvili vrsto inovativnih orodij, s katerimi se bo mogoče korak za korakom naučiti oblikovati učinkovito pripovedno strukturo, ki bo posredovala vsebino tega projekta. Uporaba tehnologije v razredu bi lahko pripomogla k vključevanju učencev v različne vrste reševanja in ustvarila okolje učenja, ki temelji na dejavnostih. Zaradi nje je vsebina v razredu bolj zanimiva, učenje pa bi moralo postati zabavno. Učiteljem tehnologija ponuja inovativen nabor virov, ki jih lahko uporabijo glede na potrebe učencev. Danes tehnologija učiteljem po vsem svetu dejansko omogoča številna inovativna orodja za razvoj učnih metod, kot so npr:

1. **Navzkrižno poučevanje:** učenje poteka v neformalnem okolju, kot so učni klubi po pouku ali izobraževalni izleti v muzeje in na razstave. Učitelj lahko vsebine poveže z izkušnjami, ki jih imajo učenci. Takšno poučevanje se dodatno okrepi z dodajanjem raziskovalnih vprašanj, povezanih s predmetom. Učenci lahko nato prispevajo k razpravam v razredu z zapiski s terena, fotografskimi projekti in drugimi skupinskimi nalogami, povezanimi z izletom.
2. **Poučevanje s pomočjo pametnih tabel:** Pametne table so učinkovit način za pomoč učencem ter za prenos izkušenj v razredu na globljo raven sodelovanja in razumevanja. Z njimi je vsebina interaktivna in vizualna. Ta orodja spremenijo izkušnjo poučevanja v interaktivno in sodelovalno izkušnjo, saj učitelji uporabljajo dinamične multimedijske vsebine, s katerimi pomagajo učencem učinkoviteje posredovati temo in jo naredijo vizualno in zanimivo.
3. **Poučevanje z obračanjem učilnic:** S to tehniko učenci postanejo aktivni udeleženci učnega procesa, saj se odgovornost za učenje prenese nanje. Od učiteljev zahteva, da se umaknejo v vlogo ponudnikov virov, učenci pa sami prevzamejo odgovornost za zbiranje konceptov in informacij. Z uporabo različnih tehnoloških orodij se učence spodbuja, da sami pridobivajo znanje, zapolnjujejo informacijske vrzeli in po potrebi argumentirajo. Na ta način se učenci bolj poglobijo v predmet, se bolj zanimajo zanj in se bolje učijo. Ta metoda poučevanja spodbuja samostojno učenje.
4. **Poučevanje s sodelovanjem:** Pri različnih projektih je treba spodbujati sodelovanje učencev. Učitelji lahko pomagajo spodbujati to spretnost v razredu tako, da učencem omogočijo učenje, študij in delo v skupinah. Na primer tako, da dodelijo skupinsko domačo nalogo ali spodbujajo učence k skupnemu delu pri gledaliških igrah, predstavitev in drugih poročilih. Skupinsko delo je tudi zelo zahtevana mehka veščina, ki jo danes zahtevajo učni načrti v svetu dela. Sodelovanje kot oblika poučevanja se danes vse bolj uveljavlja kot močno učno orodje, pri katerem je odgovornost ponovno na skupini učencev, kjer so pedagogi tisti, ki imajo vlogo vodnikov, mentorjev, nadzornikov za učence. Učence uči tudi empatije, pogajalskih veščin, timskega dela in reševanja problemov.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- Poučevanje z virtualno resničnostjo:** Tehnologija virtualne resničnosti učencem pomaga pri učenju z interakcijo s 3D svetom. Tehnologija virtualne resničnosti učencem ponuja dragoceno priložnost, da se učijo na potopljiv način, ki lahko ustvari trajen vtis v njihovem umu. Učenje postane zabavno, učencem pa pomaga, da snov obdržijo dlje časa - vse to so bistvene točke pri razmišljanju o učinkovitih metodah poučevanja v razredu.
- Poučevanje s pomočjo računalništva v oblaku:** Vnos tehnologije v učilnico učiteljem omogoča eksperimentiranje z inovativnimi metodami poučevanja. Uporaba računalništva v oblaku je ena od takšnih metod, pri kateri lahko učitelji v razredni oblak shranijo pomembne multimedijske vire, kot so učni načrti, zapiski, zvočne lekcije, videoposnetki in podrobnosti o nalogah. Do tega lahko učenci po potrebi dostopajo iz udobja svojega doma, tako da se učilnica z enim klikom vrne k učencem. Prav tako zagotavlja, da so učenci, ki so zamudili pouk, ves čas na tekočem. To spletno orodje lahko vsekakor pomaga pri širjenju digitalne pismenosti.

Eklektični pristop učiteljem omogoča, da v svoje postopke v razredu vključijo in nadgradijo najboljše tehnike jezikovnih učnih metod ter jih uporabijo za boljše vključevanje učencev v vsako pripovedovanje zgodb. Kot je razvidno, lahko učitelji uporabljajo različne metode poučevanja. Iz različnih virov lahko izvajajo kar koli, za kar menijo, da bo bolj verjetno koristno in učinkovito za vse posamezne učence.

Ustvarjalni učitelj je tudi nekdo, ki lahko učinkovito in eklektično uporablja razpoložljiva orodja glede na cilje pouka, potrebe, želje in učne stile učencev, pri čemer upošteva kontekst in razpoložljivost učnih gradiv. Tukaj je seznam glavnih elementov in pristopov ustvarjalnega poučevanja, ki lahko povečajo zavzetost učencev za temo pouka:

- Osebn element:** Dejavnosti, ki so povezane z vsakdanjim življenjem in skrbmi učencev.
- Element radovednosti:** Ključnega pomena je v učencih vzbuditi radovednost: vidiki dejavnosti, ki so novi in drugačni ali popolnoma nepričakovani. Dejavnosti, ki zadevajo dvoumna, problematična, paradoksalna, sporna, protislovna ali neskladna gradiva, lahko resnično spodbudijo radovednost. Zelo koristen je lahko tudi element domišljije.
- Zanimiva vsebina:** Teme, ki se učencem že zdijo zanimive in bi jih lahko sami raziskovali zunaj razreda, na primer zgodbe o športu, popularnih temah, trendih in zabavi.
- Individualna izbira:** Dejavnosti, ki učencem omogočajo osebno izbiro in odgovornost.
- Dejavnosti, ki spodbujajo prevzemanje tveganja:** Mlajših učencev ni vedno lahko pritegniti k sodelovanju zaradi njihove plahosti. Učitelji morajo učence spodbuditi, da sodelujejo pri kateri koli dejavnosti v razredu, ne glede na njihovo raven.
- Dejavnosti, ki spodbujajo izvirne misli:** Vedno je dobro spodbujati osebni in individualni odziv na to, kar je razred analiziral.
- Izzivi:** - Učenci se morajo naučiti, da bi se naučili, kaj jim je treba povedati, da je to pomembno za njihovo delo: Dejavnosti, pri katerih učenci rešujejo težave, nekaj odkrivajo, premagujejo ovire in iščejo informacije.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

3.BC NAKLO

Predlogi za najboljše umetniške prakse, ki so na voljo, temeljijo na spodbujanju kritičnega in ustvarjalnega razmišljanja ter temeljijo na resničnih izkušnjah. Ples in gledališče se srednješolci učijo na umetniških gimnazijah. Nekatere elemente plesnega in gledališkega procesa bi lahko prenesli v druge srednješolske izobraževalne programe, kjer je to ustvarjalno področje v učnih načrtih precej premalo zastopano.

Kot primer dobre prakse predstavljamo predmet Ustvarjalne delavnice, v okviru katerega se izvaja t. i. gledališki laboratorij in improvizacija, ki se izvaja v programih umetniških gimnazij v Sloveniji. Vsebina je povzeta po učnem načrtu Ustvarjalnih delavnic in priporočilih za izvedbo.

Didaktični in metodični elementi pri pouku plesa v programu umetniške gimnazije

Priporočila za izvajanje

Prvo obdobje gledališkega laboratorija je namenjeno sproščanju napetosti in doseganju ustvarjalnega stanja duha. To bomo postopoma dosegli s sproščanjem, igro in nato z improvizacijskimi prizori. Podobno začnemo z gibalno improvizacijo in jo v nadaljevanju nadgradimo s kompozicijo, ki je zavestna gradnja na ustvarjalni domišljiji, izbranih idejah in plesnih materialih. Eden od sklopov znotraj tečaja je namenjen temeljitejšemu odnosu med plesom in glasbo, ki ga lahko poljubno umestimo tudi v prva tri leta tečaja.

V začetnem obdobju zadnjega letnika študenti vstopijo v zadnjo fazo ustvarjalnega procesa programa: od priprave (gibalna improvizacija na podlagi plesnih tehnik) prek raziskovanja (gledališki laboratorij, improvizacija in kontaktna improvizacija) do zavestnega izbiranja in oblikovanja idej (kompozicija, interpretacija) ter oblikovanja (koreografija in interpretacija). To obdobje je namenjeno objektivizaciji in konceptualizaciji lastnega materiala.

V delavnici koreograf-interpret študent ustvari lastno koreografijo (izvirni solo) in sodeluje s sošolci kot interpret (skupinska koreografija). Pri pouku tega predmeta je nujna koordinacija med različnimi vsebinami delavnic. Prehodi iz ene v drugo morajo biti logični in se morajo medsebojno dopoljevati.

Tako od gledališkega laboratorija prek improvizacije, kompozicije in koreografije podajamo celosten pogled na ustvarjalni proces. Improvizacija je prisotna v vseh štirih letih in se ustrezno uporablja in nadgrajuje glede na različne spodbude (vsebina, gib) in teme (različni mediji, medpredmetne povezave):

- Učitelji ustvarjamo situacije, v katerih učenca spodbujamo k spontanemu odzivanju na zunanje ali notranje dražljaje, k hitremu odzivanju in odločanju; vzpostavljamo metode in s pomočjo različnih nalog in navodil ustvarjamo prostor za iskanje gibalnega materiala, uporabo rekvizitov, pripovedno gibanje, abstraktno gibanje;
- težo, središče telesa, periferno pozornost, ustvarjalno sodelovanje s partnerjem, raziskovanje prostora in njegovih zakonitosti;

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- povezave med gibom, plesom in zvokom, glasbo, tišino; uporaba giba kot osnove za iskanje že obstoječih glasbenih vsebin ali ustvarjanje lastnih ritmičnih in melodičnih vsebin;
- improviziranje na glasbeni podlagi in poznejša organizacija pridobljenega gradiva v plesno kompozicijo v skladu s strukturo glasbe, ritmom, tempom, melodijo;
- improvizacija na glasovni in zvočni podlagi, raziskovanje in ustvarjanje gibalnega materiala s pomočjo glasu, ritma, dinamike, trajanja; vpliv glasu na zunanje in notranje gibanje; raziskovanje diha kot pobudnika gibanja;
- konceptualizacija koreografskih postavitev, repertoar, interpretacija, ki temelji na znanju o oblikovanju in strukturiranju plesa;
- uporaba različnih predmetov, rekvizitov in spoznavanje drugih medijev;
- povezava med gibalno strukturo, ujeto na videu; osnove plesnega videa;
- priprava in produkcija plesnega videa.

Gledališki laboratorij in improvizacija

Gledališki laboratorij ponuja študentom aktivno igralsko izkušnjo, pri kateri razvijajo veščine, potrebne za ustvarjanje gledaliških prizorov v žanru improvizacijskega gledališča. Pristop gradi na možnostih domišljjskega ustvarjanja odrske resničnosti, ki temelji na osebni perspektivi. Učenci pridobivajo temeljne igralske izkušnje, spoznavajo odrski prostor in zakonitosti igre v njem, razvijajo odrsko prisotnost (prezenca), širijo svoja domišljjska, estetska in intelektualna obzorja, se usposabljaajo za kritično-analitično delovanje in ustvarjanje lastnega gledališkega, uprizoritvenega, ideološkega in estetskega sveta. Gledališka igra omogoča in zahteva stalno predanost in osebno svobodo ter povečuje osebne zmožnosti doživljanja na telesni, čustveni in intelektualni ravni.

VSEBINA

1. **Sprostitev:** telesna in duševna sprostitvev. Strah in napetost zavirata duševne in telesne procese ter izvajalcu preprečujeta, da bi dosegel ustvarjalno stanje duha.
2. **Zvok in gibanje:** izslediti spontani impulz, mu slediti in ga razvijati. Z zvokom in gibom razvijte idejo, čustvo in dejanje. Vaja spodbuja prevzemanje tveganja in razbijanje lastnih običajnih vzorcev.
3. **Predstavite se:** bodite pred drugimi, tukaj in zdaj.
4. **Igre:** v njih plesalec izraža svoje življenjske izkušnje in jih povezuje z domišljijo.
5. **Prizori:**
 - a) **Tihi (namišljeni) prizor:** psihofizično dejanje, katerega namen je osvoboditi telo v akciji in gibanju.
 - b) **Sodobni in klasični dramatik:** analiza besedila, psihofizično dejanje, notranji monolog in podtekst. Te vaje omogočajo organsko doživljanje besed in misli v povezavi s čutili). V povezavi z besedilom so možne različne vaje, namenjene osvobajanju samega besedila, akcije in giba.
6. **Improvizacija (besedna in gibalna):** izhodišče je namišljen prizor, na katerega se je treba odzvati; to je stopnja dela z besedilom in tudi možen pristop. To učencu pomaga razvijati domišljijo in iznajdljivost.










RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

7. Pozna pravila impro disciplin in zna v njih delovati/izvajati odrsko nalogo ter tekmovati z drugimi učenci na impro tekmovanju ali pri reševanju odrske naloge.

Pri teh vajah bomo razvijali koncentracijo, poznavanje sebe, drugih, okolice in širšega konteksta. Poudarjali bomo njihovo sposobnost oblikovanja lastnih zamisli, svobodo pri prevzemanju tveganja, prilagodljivost spreminjajočim se situacijam in trenutkom ter odpravljanje stereotipov, mehaničnost in razvijanje zavedanja in zavestnega delovanja.










Ples in glasba, gibanje ter glas

Ta del delavnice je namenjen praktični uporabi, raziskovanju in nadgradnji znanja osnovnih glasbenih principov iz glasbenega pouka, da bi udeleženec razumel in začutil muzikalnost in ples v telesu:

-  Zavedanje gibanja v povezavi z dihanjem in glasom;
-  izražanje in razvijanje lastnih ritmičnih impulzov;
-  išče ustrezne glasbene vsebine na gibalni podlagi (vzgojeno v delavnicah improvizacije in kompozicije);
-  poveže različne glasbene strukture s plesnim materialom in ustvari lastno plesno-glasbeno kompozicijo;
-  uporabi glasbeno podlago za raziskovanje in razvijanje gibalnega zaporedja;
-  raziskujejo povezave med ritmom in dinamiko v glasbi in plesu ter razumejo element časa v gibanju, glasbi in kompoziciji;
-  razume glasbo kot dopolnitev ali izboljšavo plesne kompozicije;
-  spozna skladnost osnovnih glasbenih pojmov s pojmi plesnega besedišča;
-  uporabi zgodovinski pregled glasbe za vzporedno raziskovanje zgodovinskega razvoja sodobne plesne umetnosti.

IMPROVIZACIJA IN KONTAKTNA IMPROVIZACIJA

Osnovne smernice za samospoznavanje:

-  Posamezni deli telesa;
-  Gibanje in mirovanje, različne dinamike in kontrasti;
-  Teža telesa, neravnovesje;
-  Oblika;
-  Dvo- in tridimenzionalnost, ravni;
-  Smeri v prostoru;
-  Hitrost, čas;
-  Ritem, melodija;
-  Energijski potencial.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION








Smernice so osnova za samoodkrivanje in raziskovanje kot posameznik, par in skupina. S postopnim uvajanjem vaj v parih in skupinah razvijamo kontaktno improvizacijo in njene osnovne elemente (sledenje, opora, vlečenje, potiskanje, vodenje, nevtralizacija, ritmično nasprotovanje itd.).

Vsebina:

1. **Sprostitev in zaupanje:** vaje za krepitev odgovornosti do partnerja, ustvarjalno vzdušje in budnost.
2. **Posameznik, par, skupina:** uporabimo fizično obliko (npr.: stik med partnerjema, začetni položaj v prostoru ipd.), raziskovanje osnovnega vodila (navedeno zgoraj) ali kakšno drugo spodbudo (literarno delo, fotografija, stavek, beseda, film itd.) kot osnovno vodilo za učence pri teh različnih vajah (odvisno od učiteljevega pristopa).
3. **Čutila:** določajo kvaliteto zaznave in s tem reakcijo, ki se izraža v gibanju. Vaje morajo biti izvedene tako, da izzovejo posameznika, da zunanji dražljaj uporabi kot motivacijo za gibanje.
4. **Elementi gibanja:** obdelava in raziskovanje prostora, časa, gibanja in njegovih lastnosti.





Kompozicija:

Kompozicija kot kompleksnejši pristop k ustvarjanju gradi na gledališkem laboratoriju, improvizaciji, kontaktni improvizaciji in plesno-glasbeni delavnici. Pri izdelavi kompozicije upoštevamo elemente konstrukcije ter način dela in sestave elementov:

-  Motiv, vzpostavljanje razmerja;
-  ponavljanje;
-  različice in kontrasti;
-  proporcije in ravnovesje;
-  prehodi;
-  logični razvoj;
-  enotnost.

Vsebina:

Primer za raziskovanje kompozicije, ki je lahko oblikovana za posameznike, pare ali skupine:






1. **Osnovni motiv,** razvit v temo z zgoraj naštetimi elementi konstrukcije.
2. **Različice osnovne teme:**
 -  Uporaba značilnosti akcije (npr.: obe strani telesa, različni deli telesa, dodatki k osnovni akciji: skoki, izpadni koraki, zasuki, tok, odvzem delov teme, simetrija-asimetrija);
 -  Uporaba različnih kvalitet (ponavljanje, sprememba hitrosti, teže, časa, toka, kontrasta);
 -  Uporaba prostorskih značilnosti in rekvizitov;
 -  Vzpostavljanje odnosov.
3. **Ponavljjanje:** pri delu s skupino s ponavljanjem tem in motivov razvijamo vidike časa (simultanost, kanon) in prostora, tehnično in estetsko dovršenost.
4. **Fraziranje motivov,** odsekov in oblikovanja (poudarek na ritmu).

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

KOREOGRAFIJA IN INTERPRETACIJA

V tem delu delavnice, ki je del izobraževanja sodobnega plesalca, želimo dati priložnost posameznikom, ki jih zanima koreografija. Zainteresirani in nadarjeni posamezniki bodo lahko sami koreografirali svoje skladbe, tisti, ki jih bo bolj zanimala vloga plesalca-tolmača, pa bodo v proces vključeni z druge strani.

Pri tej delavnici učenci večinoma delajo samostojno. Ta avtonomija dosega glavne cilje te delavnice. Vsi učitelji (plesnih tehnik, delavnic, teoretičnih predmetov, po potrebi tudi zunanji svetovalci) so jim na voljo s strokovnimi nasveti, usmerjanjem in pogovorom. Boljše koreografije se javno predstavijo na finalni prireditvi; sicer pa so vse izvedene na internih šolskih predstavah. Delavnica bo tudi razvila posameznikove interpretativne sposobnosti in posamezniku dala možnost, da veščine, pridobljene v štirih letih, uporabi v procesu in na odru. Namenjena je predvsem delu v zadnjem letniku izobraževanja, saj koreografsko delo zahteva kompleksno znanje in pristop. Ko se študent samostojno loti koreografije, je poudarek na:

-  Raziskovanje povezav med zvokom, glasbo in morebitno spremljavo;
-  Konceptualizacija koreografskih postavitev;
-  Razvijanje osebnega repertoarja;
-  Eksperimentiranje s prostorom, predmeti in drugimi mediji;
-  Izvedba (javna ali interna).

PLES IN OSTALI MEDIJI

Za dopolnitev procesa ustvarjalne delavnice lahko kadarkoli uporabimo druge medije. Drugi mediji so lahko spodbuda, navdih za nadaljnje raziskovanje in uporabo drugačnih pristopov in razumevanj. Služijo lahko dokumentiranju ali eksperimentiranju, npr. pokazati nam nastali produkt iz drugih perspektiv, razpravljati in teoretizirati ter ne nazadnje slediti tehnološkemu razvoju, biti kritičen in analizirati.



Viri:

Učni načrt gimnazija: Ustvarjalna delavnica, Umetniška gimnazija – Plesna smer; Modul B.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

Modul 3 – Metodološki Vodnik – “uporaba umetnosti s plastiko”

SPLOŠNE INFORMACIJE VKLJUČUJEJO:

-  Prenos znanja in veščin z učiteljev na učence, skozi nove, kreativne in resnične izkušnje, ki posledično motivirajo učence in prebudijo zavest o problemih s plastiko. Cilj je negovati metodologijo, ki daje poudarek študentom, njihovim čustvom, izkušnjam, idejam.
-  Določitev vsebin in s tem povezanih področij splošnega znanja o plastiki; pomagati študentom, da prepoznajo temo v vsakdanjem življenju, v svojih družinskih in socialnih stikih ter jo predstavijo skozi različne umetniške oblike (slikanje, ples, igra, petje, konceptualni performans ...).

Predlaganje novih ustvarjalnih tematskih metodologij (Utemeljenih na umetnosti in izobraževanju o uporabi plastike) naj temelji na načelih kot so: eksperimentiranje, izkušnje, razvoj kreativnosti... Prav tako naj metodologija prebuja intuicijo (deluje na temo znanja na občutljiv način), motivacija (iskanje načinov za zanimivo podajanje vsebine), načelo pozornosti do različnosti (temelji na tem, da smo vsi različni in skupini zagotavljamo nekaj osnovnega) in načelo socializacije.

Umetnost recikliranja



Da bi prispevali k zmanjšanju plastičnih odpadkov, ki jih ustvarjamo v naši družbi, predlagamo, da jih uporabimo na nove načine. Naš projekt bo sestavljen iz ustvarjanja umetnosti iz reciklirane plastike. Vse to delo temelji na občutljivosti in okoljski ozaveščenosti, na potrebi po iskanju rešitev, na kreativnosti snovanja in gradnje uporabnih ali zgolj lepih stvari ter na sposobnosti spreminjanja starega in neuporabnega v nekaj novega in uporabnega.

Če k vsemu temu dodamo še znanje znanosti in tehnologije, lahko v odpadkih najdemo neusahljiv vir materialov za ustvarjanje in izumljanje. Obstaja že veliko podjetij, ki uporabljajo odpadke za proizvodnjo predmetov, kot so svetilke, pohištvo, ulično pohištvo, ki jih kasneje prodajo in ustvarjajo delo ter trajnostna in inovativna delovna mesta.

NIVOJI IZOBRAŽEVANJA

Ta projekt bi lahko bil namenjen kateri koli stopnji obveznega srednješolskega izobraževanja kot tudi srednješolskega izobraževanja.

OSNOVNE KOMPETENCE

-  Socialna in državljanska kompetenca, povezana s poznavanjem okoljskih problemov in njihove interakcije v družbi;
-  Umetniška in tehnološko kulturna kompetenca glede ravnanja z recikliranimi proizvodi za ustvarjanje novih predmetov in zmanjšanje vpliva odpadkov na okolje;

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Kompetenca avtonomije in osebne iniciative, povezana z razvojem zmožnosti komuniciranja z drugimi in sodelovanja v skupinskih projektih ter v zvezi s samozaznavanjem in osebno konstrukcijo.

RAZVOJ AKTIVNOSTI

Cilj tega predloga je, da se učenci zavedajo vrednosti plastičnih odpadkov tako, da jih ponovno uporabijo in ustvarijo različne predmete iz teh odpadkov ter v tem procesu uporabijo svoje znanje fizike, tehnologije in umetnosti ter tako razvijejo svoje sposobnosti. za izum in ustvarjalnost.

Učenci bodo na internetu iskali rokodelce, umetnike in druge, ki ustvarjajo ali izumljajo stvari z recikliranjem in odpadnimi materiali. To jim bo pomagalo spodbuditi vaše lastne ideje, razmišljati o možnostih in virih, ki jih bodo potrebovali, da se jih dokopajo. Na koncu tega dokumenta so predlagana spletna mesta, ki bi lahko bila koristna. Skupine študentov lahko organiziramo glede na interese ali dovolimo tudi predloge študentov, ki želijo svojo idejo razvijati individualno.

PROCES PO KORAKIH

Za izvedbo tega projekta bodo dijaki sledili korakom tehnološkega procesa, korakom, ki jim sledijo pri tehnološkem predmetu, ki se poučuje v obveznem srednješolskem izobraževanju in v srednješolskem izobraževanju. Koraki so:

1. IDENTIFIKACIJA
2. RAZISKOVANJE
3. OBLIKOVANJE
4. NAČRTOVANJE
5. ZGRADBA
6. OCENJEVANJE
7. RAZŠIRJANJE

- 1. IDENTIFIKACIJA:** Identifikacija je prva stopnja tega, kaj je tehnološki proces in določa, kaj je potreba, ki jo moramo zadovoljiti s tehnologijo ali izdelkom, ki ga želimo pridobiti, in kakšni so pogoji, ki jih mora ta rešitev upoštevati.

Razmisliti moramo tudi o tem, kaj želim s svojim predlogom doseči, kaj nameravam posredovati drugim ali s katerimi novimi vidiki prispevam. Če gre za timski projekt, je treba dati čas, da se dogovorimo, kaj želimo narediti skupaj.

- 2. RAZISKOVANJE:** Ko že identificiramo problem ali potrebo, se začne faza iskanja informacij, gre za proces raziskovanja in zbiranja idej in podatkov preko vseh možnih sredstev: interneta, knjig, revij, neposrednega opazovanja, sestankov, brainstorminga, analize obstoječih tehnologij. ali izdelki itd. Te zbrane informacije se uporabljajo za ustvarjanje več idej, razjasnitev dvomov in konceptov, študijsko gradivo in razvojne tehnike itd.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- 3. OBLIKOVANJE:** Ta tretja faza je ena najpomembnejših v tehnološkem procesu, saj je tista, na kateri se bodo postavili temelji končnega razvoja izdelka ali tehnologije. Išče se najboljše ideje, ki optimalno rešujejo problem in se prilagajajo zahtevam, identificiranim v prvi fazi. Po nekaj prvih skicah je pripravljena stroga in resna zasnova, kjer se pokažejo vsi parametri, ki pridejo v poštev. Vključene bodo tudi potrebne indikacije za razvoj, pri čemer je vedno treba upoštevati, da so ideje, ki jih je treba izbrati, tiste, ki so optimalne z vidika rešitve, pa tudi z vidika stroškov, enostavnosti gradnje in trajnosti končnega izdelka.
- 4. NAČRTOVANJE:** Vključuje naloge, kot je izbira materialov in orodij, potrebnih za izdelavo rešitve. Navajajo korake, ki jim je treba slediti na urejen način, materiale in orodja, ki bodo uporabljeni v vsakem od korakov, čas in raspored za izvedbo projekta, delovno silo, prostore, ki bodo potrebni itd. Z vsem tem lahko se pripravi proračun ali procesni list. Če povzamemo, gre za jasno opredelitev tehničnih, ekonomskih in organizacijskih dejavnikov.
- 5. ZGRADBA:** Je faza, v kateri je vse, kar smo videli v prejšnjih fazah, določeno v izdelku ali tehnologiji. Gremo od ideje do pravega izdelka, skozi gradnjo izdelka, ki smo ga načrtovali. Pri tej gradnji je pomembno upoštevati vse, kar je navedeno v fazi projektiranja, predvsem glede časa, stroškov in materialov. V tej fazi je treba upoštevati varnostne predpise. Ena ali dve osebi bosta zadolženi za izdelavo poročila o celotnem procesu s fotografijami ali videoposnetki, da bo vse dokumentirano in da se bo lahko uporabilo po potrebi.
- 6. OCENJEVANJE:** Ko je izdelek razvit, moramo preveriti, ali izpolnjuje pogoje in ali rešuje problem, viden v prvi fazi, in tako zadovoljuje potrebe. V primeru kakršne koli težave se moramo vrniti v faze, celo v fazo načrtovanja, da poiščemo vzrok težave in popravimo vse, kar je potrebno. Običajno je pogost v kompleksnih procesih gradnje izdelkov, včasih se je treba večkrat vrniti v fazo načrtovanja.
- 7. RAZŠIRJANJE:** Ko je izdelek izdelan in preverjen, pridemo do zadnje faze tehnološkega procesa. Zdaj ga lahko objavimo in komercializiramo, če je bil to eden od naših ciljev. O lansiranju tega novega izdelka ali tehnologije je mogoče pripraviti tehnično poročilo in ga celo objaviti v tisku in specializiranih revijah.

Skupina ali umetnik bo razložil, kako je nastala ideja, kako se je razvijala, kakšne so bile težave pri procesu, rezultati, stopnja zadovoljstva ustvarjalcev, v čem so se obogatili kot skupina in kot posamezniki. pri izvajanju tega projekta. Na koncu bodo vsi končni izdelki razstavljeni v šoli. Nekateri primeri dela, ki ga je treba opraviti, so okraski, igre in freske (Slika 12 in Slika 13).

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Slika 12. Projektno gradivo









Slika 13. Projektno gradivo

MATERIAL

1. Zbojniki ali škatle za shranjevanje in ločevanje odpadkov za ponovno uporabo: plastenke, zamaški, kartoni, pločevinke, vrečke itd.
2. Odvisno od projekta bodo potrebna različna orodja in materiali.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

MOTIVACIJSKA VPRAŠANJA

-  Kakšne povezave najdete med nastajanjem odpadkov in izčrpavanjem naravnih virov?
-  Ali vse države sveta porabijo enako?
-  Ali so države z naravnimi viri najbogatejše? So tisti, ki porabijo največ?
-  Ali nas potrošnja in posedovanje dobrin osrečujeta?
-  Ali menite, da ponovna uporaba odpadkov prispeva k zmanjšanju črpanja naravnih virov in zmanjšanju porabe energije?
-  Ali bi bilo trenutno v naši družbi mogoče spodbujati kulturo ponovne uporabe na škodo kulture uporabe in odlaganja?

DODATNE AKTIVNOSTI

1. Ustvarite blog ali prostor na spletni strani centra, kjer bodo objavljene različne ideje in predlogi, ki izhajajo iz te delavnice, da bi jih delili z drugimi centri in zainteresiranimi ljudmi.
2. Stopiti v stik s podjetji, ki bi jih tovrstni izdelki utegnili zanimati, in v sodelovanju z njimi doseči dogovore, tako da lahko študenti svoje znanje in veščine recikliranja plastičnih odpadkov uporabijo v svetu dela.
3. Sodelovati z nevladnimi organizacijami in združenji, ki se posvečajo ponovni uporabi in predelavi odpadkov za izmenjavo idej in izdelkov.

SPLETNE STRANI:

www.reciclando.eu

www.reutilizadme.com

www.ecoart-didactic.com

www.floresenelatico.es

www.laollaexpres.com

www.truekenet.com

www.ecoinventos.com

www.drapart.org

www.basurillas.org

www.misslata.com/latas

BLOG:

www.sindinero.orgwww.imaginaryrecicla.blogspot.comwww.reciclandoenepiral.com

Prenos znanja in veščin z učiteljev na učence

Cilj je prenos/konstruiranje znanja, pridobivanje veščin ter spreminjanje zavesti in odnosa do uporabe plastike in onesnaževanja zemlje.

Učitelji bodo pripravili največ 10-minutno predstavitev, ki bo prikazovala video posnetke in fotografije ter statistična dejstva o uporabi plastike na zemlji. Zelo pomembno je, da učitelj učencem ne bo dal preveč informacij, saj je zelo pomembno, da poiščejo in konstruirajo lastno znanje, ne pa hranjenje po žlički.

Učenci se bodo skozi skupinsko delo naučili veščin, kot so timsko delo in sodelovanje, ustvarjalnosti skozi umetniške obrti in stripe, komunikacije s predstavitvami in videoposnetki, spretnosti koordinacije s 3D oblikovanjem, domišljjskih umetniških veščin in kritičnega mišljenja s pomočjo obrti in plakatov.



RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION




Po zaključku spodaj opisane metodologije je namenjeno temu, da učenci pridobijo etično razmišljanje o onesnaženosti in okolju, v katerem živijo, ter spremenijo odnos doma, šole in skupnosti do uporabe plastike. Pomen zgodnjega ozaveščanja je zelo potreben za izobraževanje učencev in učiteljev o dobrih praksah.

Oprelitev vsebin in s tem povezanih področij splošnega znanja o plastiki

Teme o onesnaževanju s plastiko







Spodaj bomo opisali projekt za razred študentov.

Kot je navedeno zgoraj, je namen projekta:

-  Graditi znanje o onesnaževanju s plastiko,
-  Učite spretnosti, kot so sodelovanje, ustvarjalnost, domišljija, komunikacija, kritično mišljenje, uporaba tehnologije,
-  Ozaveščati in spreminjati odnos do uporabe plastike in njenih učinkov.






PROJEKT/METODOLOGIJA

1. Prenos znanja: Predstavitev študentov aktualnih globalnih problemov s plastiko (Shema 1)

-  Globalno segrevanje,
-  Plastično onesnaževanje v oceanih,
-  Plastično onesnaževanje v zemlji,
-  Onesnaženost zraka s plastiko,
-  Onesnaženje podtalnice s plastiko,
-  Ubijanje živalim kratke predstavitve, videi/kratki dokumentarni filmi, slike in statistika.

2. Gradnja znanja: Za vsako od predstavljenih globalnih težav bi morali učenci uporabiti internet, da ugotovijo, kako plastika povzroča te težave.

3. Prenos znanja: Seznanitev študentov z vsakodnevnimi težavami, ki bi jih dejansko lahko povzročilo onesnaženje s plastiko:

-  rak,
-  prirojene napake,
-  težave z razvojem otroštva,
-  šibek imunski sistem,
-  bolezni srca in ožilja.

4. Osebna angažiranost: Za vsako od predstavljenih vsakodnevni težav naj bi učenci nato ugotovili, kako bi lahko bili osebno prizadeti v svojem vsakdanjem življenju.

- Refleksija pri dijakih – Razmislite o uporabi plastike doma. Koliko plastike porabimo doma, v šoli, v družbi, v državi?
- Kako bi bilo, če ne bi imeli plastike doma?

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

5. **Sodelovanje, razprava:** Učenci nato oblikujejo skupine in poskušajo identificirati druge primere, kjer na njihovo vsakdanje življenje vpliva plastično onesnaženje, in o ugotovitvah razpravljajo s svojimi skupinami.
6. **Predstavitve:** Vsaki skupini je dodeljena predstavitev in razprava o enem od vprašanj globalnega onesnaževanja skupaj z vsakodnevnim vprašanjem, ki se jim zdi najbolj prepričljivo od vseh.
7. **Komunikacija:** Vsaka skupina naj nato predstavi svojo predstavitev v razredu. Uporabljajo lahko PowerPoint, Prezi, Canva ali Microsoft Sway.
8. **Prenos in uporaba spretnosti:** umetniški projekt. Na koncu naj vsaka skupina izbere enega izmed spodaj razloženih umetniških projektov in predstavi vprašanja, o katerih so razpravljali v predstavitvi, skozi izbrani umetniški projekt.
9. **Komunikacija, prenos znanja:** Na šoli bo organiziran dnevni dogodek, ki se ga bodo udeležili učenci, učitelji in drugi ljudje iz skupnosti, kjer bodo predstavljeni vsi umetniški projekti. »Dogodek Relearn Plastic Day«.

Dogodek bo vključeval:

a. Informativni plakati o analiziranih vprašanih onesnaževanja.

b. Stojnice, postavljene po šoli, ki prikazujejo in ponazarjajo



videe



stripe



predstavitve študentov

c. Nastop v živo, ki bo kombinacija glasbenih, umetniških in plesnih projektov.

UMETNIŠKI PROJEKTI (Prednosti so opisane v modulu 1)

Stripi: ustvarite strip z uporabo spletne aplikacije, kot je Pixton, prek katere bodo predstavljena vprašanja onesnaževanja s plastiko.



Glasba/pesem: Napišite pesem o vprašanju onesnaževanja



Umetniška obrt / plastični instrumenti: Uporabite plastični material za ustvarjanje glasbil. Na primer plastična piščal s plastično steklenico vode ali dramti z velikimi plastičnimi posodami.



Umetnost / ozadje: Oblikovanje odrskega ozadja, ki prikazuje vprašanje onesnaževanja



Ples: Ustvarite plesno predstavo, skozi katero bo izražena problematika onesnaževanja s plastiko.

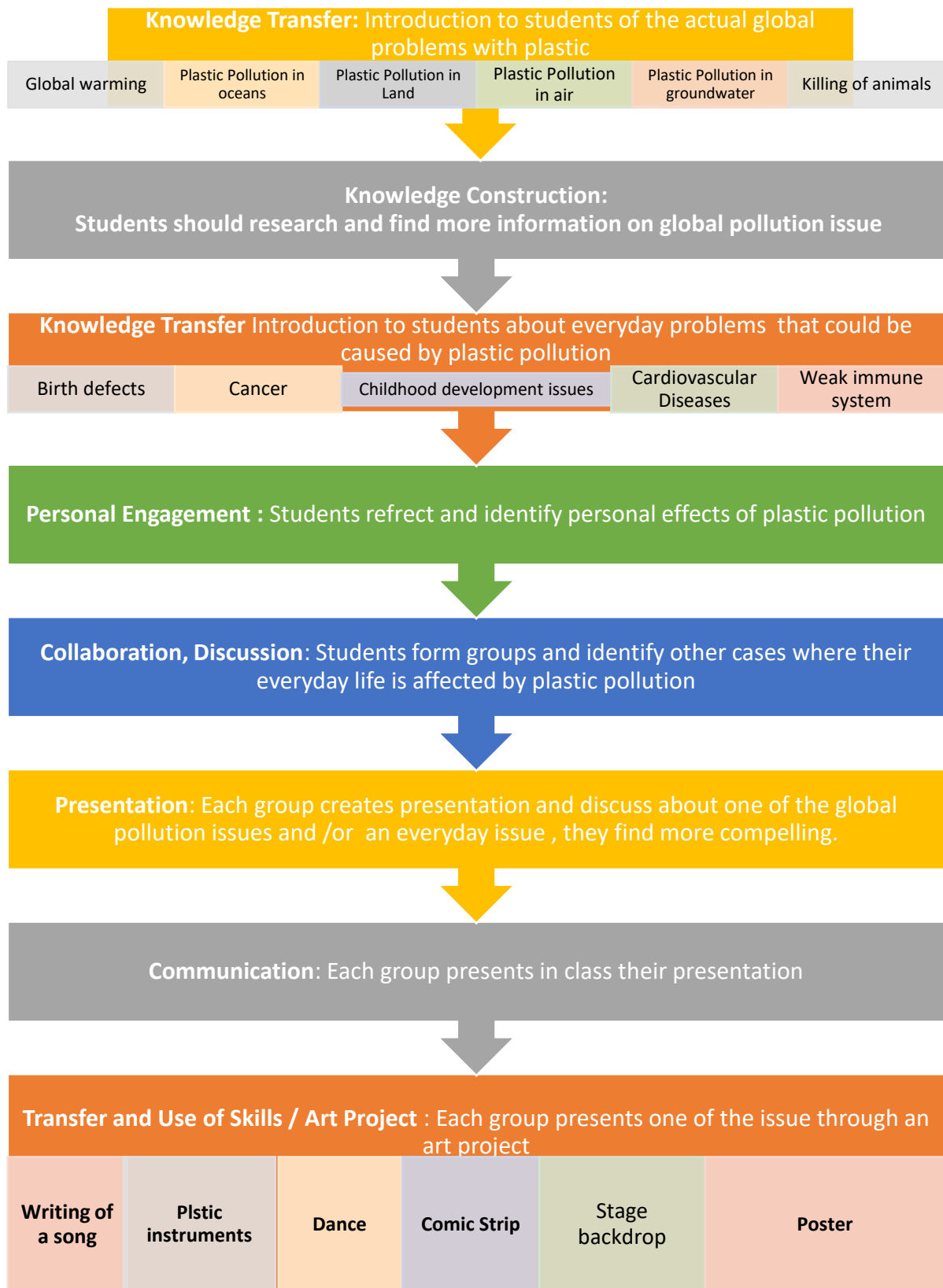


Glasbena umetnost in ples: Projektne skupine za glasbo/pesem, umetnostne obrti/plastične instrumente, umetnost/ozadje in ples bi morale sodelovati. Štirje projekti bodo nato združeni v predstavo, ki bo uporabljala glasbene instrumente, ustvarjene iz plastičnih materialov, pesem, posebej napisano o plastičnem onesnaževanju, in plesno predstavo z ozadjem, povezanim z onesnaževanjem. Študentom lahko pokažete spletno mesto STOMP, da dobijo idejo.



Plakat: uporabite aplikacije, kot je Figma, da ustvarite različne plakate o različnih vprašanih onesnaževanja s plastiko, ki bodo nameščeni po šoli med dnevom Relearn Plastic Day, kot tudi vabilni plakat za dogodek.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION



Shema 1. Prenos znanja



RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

VIRI IN LITERATURA

- [1] Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (2009). Socialni in moralni razvoj v zgodnjem otroštvu. V L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (ur.), Razvojna psihologija(525). Ljubljana: Rokus Klett.
- [2] Gostečnik, Christian (2016). So res vsega krivi starši? Ljubljana: Brat Frančišek.
- [3] Valdes, Irena (2014). Likovni razvoj mladostnika. Vzgoja (Ljubljana) (38-39).
- [4] Eisner, E.W. (2002). The arts and the creation of mind. New Haven: Yale University Press.
- [5] Burton, J., Horowitz, R., & Abeles, H. (1999). Learning through the arts: Curriculum implications. In E. B. Fiske (Ed.). Champions of change: The Impact of the arts on learning (pp. 35–46).
- [6] Hadži-Jovančič, N. (2010). The Role of Teaching Art in the Light of Contemporary Tendencies in General Education. Innovations in teaching, XXIV, 2010/4, 14-22.
- [7] Carey, J. (2005). Exploring future media. In J. Flood, S. B. Heath, & D. Lapp (Eds.), Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts (pp. 62–67). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- [8] Flood, J., Heath, S. B., & Lapp, D. (Eds.). (2005). Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- [9] Bresler, L. (2001). Agenda for arts education research: Emerging issues and directions. In M. McCarthy (Ed.), Enlightened advocacy: Implications for research for arts education policy and practice (pp. 43–71). College Park, MD: University of Maryland.
- [10] Bresler, L., & Ardichivili, A. (Eds.) (2002). International research in education: Experience, theory and practice. New York: Peter Lang.
- [11] The Arts and Education: Knowledge Generation, Pedagogy, and the Discourse of Learning, Article Information, 32 (1), pp. 29-61. Vivian L. Gadsden, University of Pennsylvania.
- [12] <https://www.senecaacademy.org/10-reasons-why-integrating-art-is-important-in-school/>.
- [13] https://www.washingtonpost.com/local/education/teachers-are-using-theater-and-dance-to-teach-math--and-its-working/2016/02/22/61f8dc0c-d68b-11e5-b195-2e29a4e13425_story.html?utm_term=.c7e0d6be99d2.
- [14] Fiske, E. B. (Ed.) (1999). Champions of change: The impact of the arts on learning. Washington, DC: The Arts Education Partnership and the President's Committee on the Arts and the Humanities.
- [15] Wolf, D. P. (2000). Why the arts matter in education or just what do children learn when they create an opera. In E. Fiske (Ed.), Champions of change: The impact of the arts on learning (pp. 91–98). Washington, DC: Arts Education Partnership and the President's Committee on the Arts and the Humanities.
- [16] Dwech, C. (2010). Mindsets, praise, and gifted education: How our messages help or harm gifted students. Paper, 12th International ECHA conference „Perspectives on the Education of Giftedness: from Binet to Today (7). Paris: Institute of Psychology, Paris Descartes University.
- [17] Aiomy, M., F. Haghani (2012). The effect of synectics & brainstorming on 3rd grade students' development of creative thinking on science, Procedia – Social and Behavioral Sciences 47, 610–613.
- [18] Alamshah, W. H. (1970). Creative living. The Journal of Creative Behavior, 4(2), 123–130. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1970.tb00851.x>.

RELEARN PLASTIC: INNOVATIVE METHODOLOGIES IN SCHOOLS FOR STRENGTHENING THE AWARENESS AND ACTIVE CITIZENSHIP ABOUT PLASTIC CONSUMPTION

- [19] Brushwood Rose, C. (2016). The subjective spaces of social engagement: Cultivating creative living through community-based digital storytelling. *Psychoanal Cult Soc* **21**, 386–402. <https://doi.org/10.1057/pcs.2015.56>.
- [20] Burgess, J. (2006). Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. *Continuum: Journal of Media and Culture Studies* 20(2), 201–214.
- [21] Følstad, A. (2008). Living labs for innovation and development of information and communication technology: a literature review.
- [22] Niitamo, V.P., Kulkki, S., Eriksson, M. and Hribernik, K.A. (2006). State-of-the-art and good practice in the field of living labs. In 2006 IEEE international technology management conference (ICE) (pp. 1-8). IEEE.
- [23] Lacasa, P., Martínez, R., Méndez, L. and Cortés, S. (2007). Classrooms as “living labs”: The role of commercial games. In *The 5th Media in Transition Conference*.
- [24] Cerreta, M., Elefante, A. and La Rocca, L. (2020). A creative living lab for the adaptive reuse of the morticelli church: The ssmoll project. *Sustainability*, 12(24), pp.10561.