

MUZEJSKO-PEDAGOŠKI PRISTUP PREZENTACIJE PROJEKTA “RIMSKE IGRE” – PET GODINA USPJEŠNE SURADNJE ZAVIČAJNOG MUZEJA VARAŽDINSKE TOPLICE I IV. OSNOVNE ŠKOLE VARAŽDIN

Na temelju prikupljenih i obrađenih podataka rad donosi rezultate petogodišnje suradnje na projektu “Rimske igre” provedenom u suradnji jedne muzejske i odgojno – obrazovne ustanove (muzej i škola), a služi kao kvalitetan primjer projektne nastave koja u suvremenom obrazovnom procesu sve više postaje važan segment komunikacijskih, suradničkih i organizacijskih sposobnosti. Upravo u takvoj školi usmjerenoj na promjene (istraživanje i korelacije) učitelji preuzimaju aktivnu ulogu u procesu istraživanja, za razliku od dosadašnje prakse gdje su uglavnom bili samo korisnici rezultata rada tuđih istraživanja.

Primjenom suvremenih oblika rada i didaktičkih pomagala, dobrim planiranjem rada, kvalitetnom pripremom za istraživanje i korelacije više predmeta, primjernom motivacijom učenika, poboljšanjem svojih komunikacijskih vještina i permanentnim usavršavanjem učitelji mogu uspješno izvoditi projektnu nastavu s ciljem unapređenja edukacije i poboljšanja pedagoške prakse.

UVOD

Početkom 2006./2007. školske godine na poticaj ravnateljice Zavičajnog muzeja Varaždinske Toplice Spomenke Vlahović i tadašnjeg ravnatelja IV. osnovne škole Varaždin Milivoja Purgarića prihvaćena je ideja na suradnji ove škole u muzejskom projektu “Rimske igre”, koji Zavičajni muzej Varaždinske Toplice provodi od 2004. godine. Nakon odlaska u mirovinu ravnatelja Purgarića i novoimeno-

na ravnateljica Jasmina Dvorski podupire ovaj već dobro uhodani oblik suradnje jedne muzejske ustanove i škole.

Iako se Projekt "Rimske igre" može provoditi u svim razredima razredne i predmetne nastave, te u izannastavnim programima, želja ravnateljice topličkog Muzeja bila je da se ovaj Projekt uskladi s redovitim programom nastave povijesti petog razreda. Nakon obrade nastavnih jedinica Rim: Rimski svijet, Rimska republika, Rimsko carstvo i Rimske pokrajine na hrvatskom povijesnome prostoru na terenu. Prema tome, *povijest* je okosnica tog Projekta, dok su se u njega mogli uključiti ostali učitelji predmetne nastave.

Zasluzeno mjesto u ovom Projektu, već od rađanja ideje imala je *likovna kultura* (likovne umjetnosti), jer je "oduvijek bila među najuniverzalnijim područjima ljudskog djelovanja. Zbog toga je lako u nastavi likovne kulture uspostaviti aktivan strukturalni odnos sa svim ostalim školskim predmetima." ¹ jer zadire u sva područja života od politike, gospodarstva, umjetnosti, zabave i sl.

U ovaj zanimljiv, Projekt uključili su se i učitelji: *geografije, matematike, hrvatskog jezika, tjelesne i zdravstvene kulture*, od izbornih predmeta *vjeronauka i informatika*, a od izvannastavnih aktivnosti *novinarska i knjižničarska te likovna grupa i grupa mladih tehničara*.

Iako projektna nastava još uvijek nije dobila zasluženno mjesto u hrvatskom suvremenom obrazovnom sustavu, ona je sve više prisutna u većini škola i postaje jedan od važnih oblika učenja i poučavanja. "Najvažnija obilježja projektne nastave su *korelacija* (zahvaćanje više područja istim pojmom ili problemom) i *istraživanje* (učenici jednim dijelom dolaze do informacija potpuno samostalno, dijelom timski, a dijelom uz pomoć nastavnika)." ²

Timskim radom učiteljice povijesti i gore navedenih predmeta ostvareno je *međupredmetno povezivanje* – korelacija nastavnih sadržaja i kreativniji i fleksibilniji odnos prema nastavi, u ovom slučaju pod geslom "Sačuvajmo kulturno – povijesnu baštinu za buduće generacije, a svake naredne godine dodano je i novo geslo na latinskom i hrvatskom jeziku, što je također jedna zanimljivost više (npr. *Mens sana in corpore sano*),".

„Na temeljima povezivanja različitih područja ostvaruje se najviši odgojno – obrazovni cilj – razvoj samostalne, samouvjerene i tolerantne osobe otvorene stjecanju novih znanja i sposobnosti tijekom cijelog života.“ ³

Tijekom proteklih pet godina projekt se širio pa su mu pristupili i učitelji *prirode, tehničke kulture, njemačkog i engleskog jezika*. Treba napomenuti da projek-

¹ BRAČUN, Jelena: *Magični materijali – vodič za korelaciju i projektnu nastavu*, Školska knjiga, Zagreb, 2008., str. 6.

² Isto, str. 6.

³ Isto, str. 7.

tna nastava iziskuje podjednak istraživački trud kako učitelja tako i učenika. Od ostalih zanimljivosti vezanih uz ovaj Projekt potrebno je istaknuti činjenicu da se isti provodi u tri razine:

- a) Tijek projekta u školi
- b) Terenska nastava na arheološkom lokalitetu Aquae Iasae u Varaždinskim Toplicama
- c) Tijek projekta u školi, završna faza prezentacije projekta za roditelje, učenike i učitelje.

TIJEK PROJEKTA U ŠKOLI

Projekt *Rimske igre* zamišljen je kao dopuna klasičnom načinu učenja u osnovnoj školi, tj. cilj je da učenici budu spremni prihvatiti sve izazove koje nudi suvremeni obrazovni sustav na početku 21. stoljeća. Zorno učenje, terenska i iskustvena nastava potiče samostalno učenje u djece, spoznaju vlastitih sposobnosti kao i potreba, a sve to kroz razgovor, diskusiju, istraživačke aktivnosti, izradu različitih predmeta, proizvoda, skica i sl.

„U školi usmjerenoj na promjene učitelji bi trebali preuzeti aktivnu ulogu u procesu istraživanja,⁴ za razliku od dosadašnje prakse gdje su bili najčešće samo korisnici gotovih rezultata. U skladu s autonomno postavljenim ciljevima učitelji mogu lakše (kreativnije) rješavati postavljene probleme i djelovati na unapređnju pedagoške prakse.

Treba naglasiti da je Projekt o kome je ovdje riječ usklađen s programima svih nastavnih predmeta koji sudjeluju u njemu, a detaljnu usklađenost i program svakog pojedinog predmeta donose predmetni učitelji. Isto tako i mikroprogramiranje planira svaki učitelj zasebno konzultirajući se prema potrebi s učiteljima ostalih predmeta. Činjenica je da ovaj način rada tijekom cijelog izvođenja iziskuje mnogo veći *trud i zalaganje* učitelja posebno u *početnoj fazi*, dakle kad se *dogovara i razrađuje ideja*, kad se daju sve *potrebne informacije* o zadanoj temi, ali i predlažu *izvori* koje će učenici koristiti u radu. Uspješnost projekta svakako ovisi o što kvalitetnijoj *motivaciji*, dobro odabranim već spomenutim izvorima (različite knjige – monografije, enciklopedije, rječnici, karte, mape umjetničkih djela, filmovi, CD-i, internet i sl.) koji trebaju biti učenicima dostupni tijekom rada (istraživanja). Za *projektanu nastavu* od posebne su važnosti *bilješke* tj. dokumentiranje procesa rada, koje prema dogovoru s učenicima može biti *grupno* ili *individualno*. I ovdje se mogu koristiti različiti *mediji*, dakle od klasičnih bilješki vođenih u bilježnicama, pa sve do digitalnih zapisa fotoaparatom, videokamerom i računalom.

⁴ BOGNAR, B. u Harris, na: <http://www.ufzg.hr/index>

Prikupljene bilješke, skice i crteži biti će od velike koristi i zanimljiva nadopuna sveukupnoj građi na kraju projekta, dakle u *završnoj prezentaciji* kad se sva dokumentacija može dobro iskoristiti za postavljanje završne izložbe (sistematično prikupljanje i obrada podataka).

Učitelji trebaju zainteresirati učenike za postavljeni problem i usmjeravati ih u radu, ali do krajnjeg rezultata istraživanja trebaju doći sami, dok učitelji tijekom istraživanja imaju ulogu *moderatora* koji usmjeravaju učenike u *kreativnom istraživanju*. Može se dogoditi, što nam potvrđuje iskustvo, kako upravo takvo samostalno istraživanje dovodi učenike do rezultata koje učitelj čak nije planirao, ili nisu planirani i obuhvaćeni ključnim pojmovima pojedinih predmeta (nisu planirani za određeni razred ili uzrast). Upravo ta činjenica potvrđuje najveću prednost projektne nastave – *individualiziranje znanja*, ali isto tako pokazuje i djetetovo individualno zanimanje i interes za planiranu temu. Na taj način cijeli proces istraživanja postaje fleksibilan i kreativan odgovor na potrebe sudionika istraživanja.

Tijekom istraživanja u školi, u pojedinim se fazama, koristi stručna pomoć i mišljenje vanjske suradnice Spomenke Vlahović koja cijeli projekt stručno usmjerava.

Ovisno o planiranim ciljevima i zadacima neki su predmeti problem rješavali *grupnim radom*, a takav način rada razvija kod učenika zajedništvo, međusobno poštovanje, toleranciju i pomaganje unutar grupe. Ovaj način rada posebno je pogodan za učenike s posebnim potrebama i one s poteškoćama u razvoju (po prilagođenom programu), jer se kao članovi grupe osjećaju sigurniji.

Nakon iznijetih glavnih smjernica projekta svaki predmet ili radionica razrađuje svoj izvedbeni program, koji ovdje donosimo onako kako je planirano *školskim elaboratom* (arhiva škole i muzeja):

Povijest

- stjecanje znanja o rimskom svakodnevnom životu, obitelji, kulturi, graditeljstvu, običajima, vjeri
- uspoređivanje i povezivanje poznatih nastavnih sadržaja s novonaučenima
- razvijati osjećaj za kulturnu baštinu i cijeniti njezinu važnost za sadašnje i buduće generacije
- razvijati kod učenika rodoljublje, svijest o vrijednostima povijesne i kulturne baštine Republike Hrvatske
- razvijanje kreativnosti i zajedništva
- izrada plakata i prezentacija

Ključni pojmovi: arheolog, arheologija, arheološki lokalitet, kultura, rimski forum, vjera, Jasi, kapitolijsko trojstvo, rimske terme

Likovna kultura

- usvajanje temeljnog vizualnog jezika poticanjem učenikova likovnog govora likovno – tehničkim sredstvima (crtež, slika, modeliranje i oblikovanje)
- razvijanje kreativnih i izražajnih sposobnosti učenika kao i sposobnosti potrebe za estetsko – ekološkim uređenjem okoline
- čuvanje i promocija hrvatske kulturno – povijesne i prirodne baštine za buduće generacije
- rimska peć za keramiku – namjena: pečenje uporabne keramike (suvenir), sistem gradnje na način antičkih tehnologija

Ključni pojmovi: arheološki lokalitet, arheolog, baština, terme, rimska peć, freska, reljef

Geografija

- upoznati učenike s osnovnim obilježjima i značenjem termalnih izvora za ljude i prostor na kojem se nalaze
- na terenu demonstrirati neke od pojmova koje su naučili tijekom nastavne teme – Voda na kopnu i reljef: voda temeljnica, izvor, vrste stijena, reljefni oblici
- stjecati vještine snalaženja i orijentacije u prostoru pomoću kompasa i topografske karte
- poticati učenike na promatranje prirode i donošenje logičkih zaključaka
- grupnim radom razvijati zajedništvo i međusobno poštovanje i pomaganje
- razvijati kreativnost i istraživački duh, ekološku svijest te poticati učenike na aktivno sudjelovanje u zaštiti okoliša

Ključni pojmovi: podzemne vode, izvor, mineralna voda, orijentacija, plan grada Varaždinske Toplice, topografska karta, topografski znakovi, geotermalna voda

Matematika

- procjena dimenzija arheološkog nalazišta
- mjerenje arheološkog nalazišta i izražavanje dimenzija u određenim jedinicama (razlomci i decimalni brojevi)
- opseg i površina: izvorišnog bazena, dimenzije bazilike, postamenti spomenika na terenu

Ključni pojmovi: mjerenje duljina, opsega i površina, dimenzije, postament

Hrvatski jezik

- vanjski opis
- latinski jezik i latinica
- subjektivno i objektivno opisivanje
- uporaba određenog i neodređenog pridjeva u opisu
- sklonidba pridjeva s imenicom
- stupnjevanje pridjeva u pisanom tekstu
- pisanje velikog početnog slova i brojeva

Ključni pojmovi: opis eksterijera, sklonidba, komparacija, promjenjive vrste riječi, veliko početno slovo

Priroda

- proučiti floru i faunu u parku lokaliteta
- fotografirati biljke i životinje i pokušati ih prepoznati i imenovati
- ljekovite biljke na terenu
- napraviti prezentacije

Ključni pojmovi: flora i fauna

Tehnička kultura

- replika rimske keramičke peći
- rimski zid
- građevni materijali: rimska opeka (sušena), šljunak, pijesak, glina, voda (termalna)
- različita veziva npr. sjeckana slama

Ključni pojmovi: graditeljstvo Rima, funkcionalno graditeljstvo, građevinski materijal, rimska cigla

Tjelesna i zdravstvena kultura

- razvijati sposobnost spretnosti i točnosti kroz doživljaj rimskih igara
- poštovanje pravila igara
- aktivno sudjelovanje u osmišljavanju i provođenju igara na arheološkom lokalitetu
- razvijati natjecateljski duh u učenika

Ključni pojmovi: preciznost, poštivanje pravila igara, agilnost, snaga, brzina pokreta

Engleski jezik

- stjecanje znanja o rimskom životu, naučiti imenovati bitne pojmove na engleskom jeziku
- razviti interes za povijest i prepričavanje doživljenog na engleskom jeziku
- služiti se internetom u svrhu daljnjih istraživanja

Ključni pojmovi: archeological localities and findings, turistic brosuere, re-telling a text, fresco

Njemački jezik

- upoznavanje osnovnih značajki rimske kulture
- izdvajanje prioritetnih sadržaja u životu Rimljana
- usporediti sadržaje s današnjim načinom života
- iztahnuti zanimljivosti

Ključni pojmovi: Termalbad, römische Kultur, Sehenswürdigkeiten, archeologisches Komplex Aquae Iase

Turistička agencija škole IMI- tours

- izradila je turistički promotivni listić nakon terenske nastave 27. svibnja 2008.
- listić su osmislile učenice V. A razreda Iva Šobak, Morana Bunić i Iva Hižak
- uključenjem engleskog jezika u projekt listić je preveden i na engleski jezik u suradnji učenika i učiteljice Sofije Fruk školske godine 2010 / 2011.

Izborna nastava

Vjeronauk

- obnavljanje kulturno – povijesne baštine
- spoznavanje kršćanskih temelja kulturno – povijesne baštine arheološkog lokaliteta na temelju upoznavanja kršćanskih simbola istog lokaliteta
- uočavanje nekih od prvih kršćanskih simbola koji se nalaze na lokalitetu
- povezivanje povijesnih osoba događaja i kršćanskih pojmova s lokalitetom

Ključni pojmovi: car Konstantin, edikt, katakombe, progoni kršćana, mučeništvo, sveci, aureola, bazilika, križ

Informatika

- priprema materijala za prezentaciju i izložbu u školi
- izrada prezentacije

Ključni pojmovi: power point, rekonstrukcija 3D, CD

Izvannastavne aktivnosti

Knjižničarska skupina (novinari)

- informacijska potreba i uloga školske knjižnice u pripremi terenske nastave
- knjižnica kao poticaj za istraživačku i terensku nastavu u različitim predmetima
- školska knjižnica kao središte za obradu novih informacija, izradu plakata, izložbi i čuvanje sređenih informacija
- članovi knjižničarske skupine postaju mladi istraživači – novinari sudjelujući u pripremi materijala za školske potrebe i školski list "Riječ do riječi,"

Likovna grupa

- učenici šestih i sedmih razreda uključeni su u projekt kao voditelji rimskih igara
- igre voditi: pošteno, u skladu s pravilima igara
- izrada i revitalizacija antičkih igračaka – različite životinje, lutke, zvrk, kocka, špekula
- revitalizacija izrade tunike i toge i rimske uljanice (učenici petog do osmog razreda)

Rimski zlatari

- razvijanje vještine i oblikovanja uporabnog nakita prema muzejskim predlošcima
- pokazati učenicima i javnosti da revitalizacija nakita može poslužiti i u današnje vrijeme kao uporabni nakit (replika narukvica, fibula, ogrlica, naušnica ukosnica i sl.)

TERENSKA NASTAVA NA ARHEOLOŠKOM LOKALITETU AQUAE IASAE U VARAŽDINSKIM TOPLICAMA

Nakon svih priprema za sve sudionike u Projektu "Rimske igre" planira se odlazak na terensku nastavu, što je tijekom pet godina trajanja ovog projekta

planirano u prvoj polovici mjeseca svibnja (uvjetovano vremenskim prilikama). U ovom trenutku od velike su pomoći cijelom timu učitelja *razrednici* učenika petih razreda, koji trebaju obaviti temeljite razredničke poslove kao što su: pisane obavijesti roditeljima (roditelji su upoznati s planiranim izletima i terenskom nastavom već na početku školske godine, što je sastavni dio i Plana rada škole za tekuću školsku godinu), koje daju temeljite upute što je potrebno za terensku nastavu i rad na specifičnom terenu (arheološkom lokalitetu): prikladna odjeća i obuća, kapa za zaštitu od sunca, krema protiv opekline, osigurati dovoljno tekućine, pecivo – sendvič, bilježnica, olovka, bojice i dr. Na *sat* *razrednika*, uoči terenske nastave, obavi se razgovor s učenicima vezano uz sljedeće napomene: ne guramo se pri ulasku i izlasku iz autobusa, u autobusu sjedimo na svojem mjestu i ne ustajemo, ne razgovaramo glasno, na terenu smo poslušni, ne guramo se, odgovorno i savjesno obavljamo zadatke (samostalno ili u grupi), slušamo upute voditelja, vodimo bilješke, ne hodamo po zaštićenim rimskim zidovima i sl.

Iskustvo nam govori o *velikom interesu i znatiželji* koje pokazuju učenici uoči svakog terenskog dana, jer u ovom slučaju školske kabinete mijenjamo za nastavu na rimskom lokalitetu, a i sam tijek odvijanja "nastave" je proces rada s *aktivnim učenjem – otvorenog tipa* tj. kreativniji, fleksibilniji, učenicima dostupniji.

Interakcija između arheologa, učitelja i učenika tijekom rada u grupi je specifična, posebno zbog aktivnosti, ponuđenih sadržaja i zanimljivosti koje, *nudi poznati arheološki lokalitet smješten u centru grada Varaždinske Toplice s ostacima rimske arhitekture koja datira od 1.- 4. st. p. Kr. – Aquae Iasae, a ubraja se među najznačajnije arheološke komplekse kontinentalne Hrvatske.*⁵

Vožnja autobusom planirana je do Varaždinskih Toplica starom cestom. Dolaskom na arheološki lokalitet učenici su podijeljeni u dvije grupe. I dok prva grupa pod vodstvom arheologa Spomenke Vlahović upoznaje znamenitosti lokaliteta, *proširuje znanje* usvojeno na satovima povijesti u školi, o svakodnevnom životu, obitelji kulturi, graditeljstvu, običajima, vjeri sl. ovdje doznaju brojne zanimljivosti o životu rimskih terma i antičkog naselja. Druga grupa pod vodstvom učitelja predmetne nastave dijeli se u manje grupe koje izvršavaju planirane zadatke prema programu pojedinih predmeta. Prikupljaju se i bilježe potrebne informacije za ostvarenje svih zadanih ciljeva npr. crtanje skica, popunjavanje unaprijed pripremljenih nastavnih listića i sl. Nakon četrdeset minuta vrši se zamjena grupa. Za to vrijeme nekoliko učenika pomaže učiteljici likovne kulture postaviti *prigodnu izložbu učeničkih radova* koji su nastali na satovima grupa slobodnih aktivnosti, likovne i tehničke kulture, a dio su projekta "*Antička igračka*",

⁵ VLAHOVIĆ, Spomenka: Izgradnja replike rimske keramičke peći u Varaždinskim Toplicama – Arheološki lokalitet Aquae Iasae Varaždinske Toplice, u: KAJ 4 - 5, Zagreb 2009., str. 82.

"Tunika i toga – odjevni predmeti rimskog stanovništva,, i "Magična snaga oblika nakit,, koji uspješno izrađuju školski "rimski zlatari" pod stručnim vodstvom učitelja tehničke kulture Danijela Labaša u korelaciji s likovnom kulturom i Zavičajnim muzejom Varaždinske Toplice.



Slika 1. Pogled na arheološki lokalitet Aquae Iasae

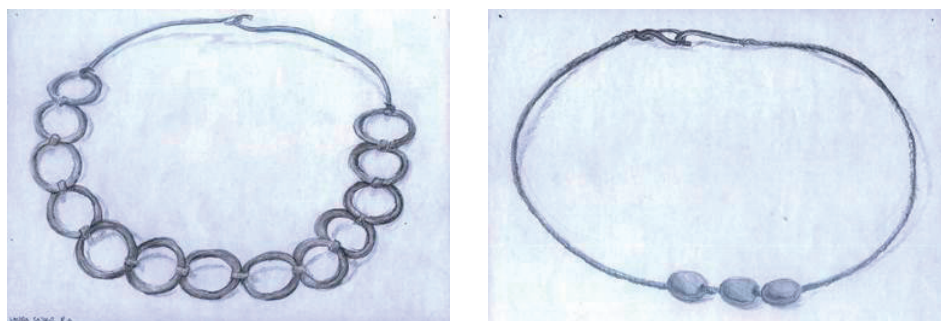


Slika 2. Antička igračka, keramika



Slika 3. Rimska lutka, terakota

Već smo u radu spomenuli da je početna ideja Projekta "Rimske igre," iz godine u godinu poprimala sve veći opseg, širila se i neprestano donosila nove zanimljivosti vezane uz povijest i rimsku civilizaciju u ovom sjeverozapadnom dijelu kontinentalne Hrvatske.



Slika 4. Replika rimskog nakita, skica, crtež olovkom



Slika 5. Rimski zlatar tijekom izrade nakita



Slika 6. Replike prstena



Slika 7. Različiti oblici rimskih naušnica

Školske godine 2010 / 2011. kao novinu vidjeli smo i naučili kako se izrađuju *antičke glinene lucerne (uljanice tj. svjetiljke)*. Za potrebu prezentacije na lokalitetu korištene su *replike kalupa lucerni* iz zbirke Zavičajnog muzeja Varaždinske Toplice. Nositelj projekta je učiteljica Biserka Vlahović, a istraživanje su proveli učenici likovne grupe sedmih i osmih razreda IV. osnovne škole Varaždin uz stručnu pomoć vanjske suradnice Spomenke Vlahović. Oblikovanje izrade replika antičkih svjetiljki obavljeno je utiskivanjem gline u kalup na način kako su to radili *rimski lončari* u lončarskim radionicama diljem Rimskog carstva. U radu su učiteljici pomagali učenici likovne grupe petih razreda koji su ovu tehniku već dobro usvojili na satovima slobodnih aktivnosti, a i inače su poznati u radu kao kvalitetni keramičari. To potvrđuju sudjelovanjem na brojnim izložbama i Međunarodnoj izložbi keramičara 2010.godine na temu "*Kao igračka*„.⁶ Na već unaprijed pripremljenim proizvodima (škola) učenici su naučili kako se keramički proizvodi *poliraju* npr. kamenčićem, a također smo znanje proširili i stručnim nazivima dijelova svjetiljki. Prvi primjerci uljanica s ostalim proizvodima pečeni su u *replici rimske keramičke peći* na ovom lokalitetu izgrađenoj u svibnju 2009. godine.

U planiranoj pauzi svi sudionici terenske nastave mogli su se tijekom proteklih pet godina okrijepiti *rimskom limunadom*, poznatim topličkim specijalitetom koji se dobiva od limuna i termalne vode, probati rimske specijalitete iz "*Muzejske rimske pekarnice*", a to su brojne vrste *rimskog kruha* i *rimske slastice* kao datulje u medu i rimske medenjake. U provedenoj igri trebalo je pogoditi sve sastojke rimskog kruha kao i mirodije upotrijebljene u ovim receptima. I ovaj zadatak uspješno je riješen, jer je *istraživanje vezano uz rimsku hranu* pokazalo da su Rimljani u hrani koristili brojne *mirodije*, ali i *med*. Za one najbolje nije izostala nagrada.

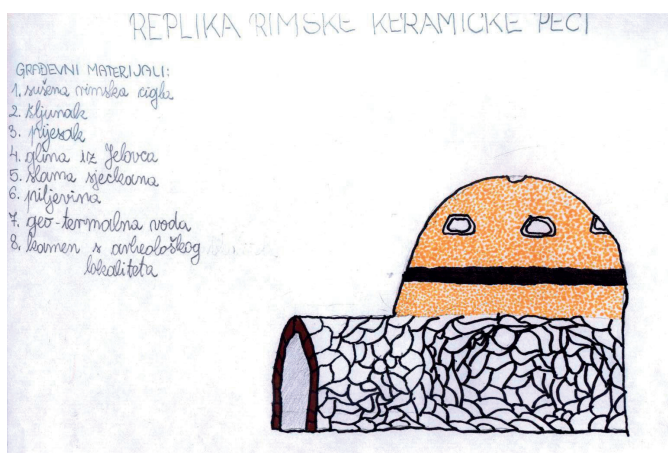
Nakon pauze učenici sudjeluju u *rimskim igrama* kojima su prethodila provedena istraživanja dostupne literature uglavnom iz područja arheologije i likovnih umjetnosti (reljef, freska, skulptura i dr.). Na taj način učenici su upoznali povijesni razvoj igračaka i igara starih naroda. Tijekom pet godina uz pomoć muzejske suradnice revitalizirane su sljedeće rimske igre: *omilla*, *orca*, *ludus castellorum*, *tropa*, *povlačenje užeta na legionarski način*, *borilačke igre mačem i štitom*, *preskakanje užeta*, *igra konjića* i dr. U projektu se koriste igračke kao pomagala a zapravo su replike antičkih igračaka izrađenih prema originalnim predlošcima i nalazima, a vlasništvo su topličkog muzeja. Zanimljivo je da su učenici na grupama likovnih aktivnosti izrađivali antičke igračke: špekule, kocke, lutke, različite životinje i dr.

Projekt Rimske igre i dalje se širi i obogaćuje novim znanjima i spoznajama. Svako novo otkriće nova je radost za sve sudionike projekta. Tako je školske godine 2010. / 2011. u sklopu projekta "Rimske igre" svim sudionicima prikazan u topličkoj kinodvorani *dokumentarni film "Aquae Iasae"* snimljen na arheološkom

⁶ Katalog izložbe Kerameikon i prijatelji, "Kao igračka", Varaždin, prosinac 2010.



Slika 8. Učenički listić, rimske igre, flomaster u boji



Slika 9. Učenički listić, replika rimske keramičke peći s opisima građevinskih materijala



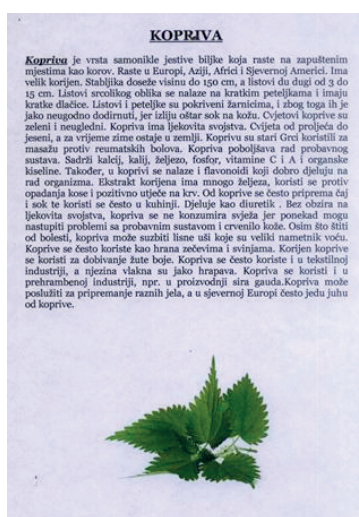
Slika 10. Replika rimske keramičke peći na arheološkom lokalitetu Varaždinske Toplice

lokalitetu u Varaždinskim Toplicama 2009.godine u suradnji Hrvatskog filmskog saveza i Škole medijske kulture "Ante Peterlić" i Zavičajnog muzeja Varaždinske Toplice.

Za potrebe muzejsko – pedagoškog pristupa prezentacije projekta "Rimske igre" i vanjska stručna suradnica Spomenka Vlahović osmislila je *kreativne nastavne listiće*, podjednako zanimljive svim uzrastima učenika, na temelju kojih cijeli tim projekta dobiva *konačne povratne informacije* o provedenoj terenskoj nastavi na arheološkom lokalitetu.⁷

TIJEK PROJEKTA U ŠKOLI – ZAVRŠNA FAZA – PREZENTACIJA PROJEKTA ZA RODITELJE, UČENIKE I UČITELJE

Nakon provedene terenske nastave u školi slijedi *ocjenjivanje* nastavnih listića, *provjera znanja* a nakon toga svi sudionici u projektu izrađuju plakate za potrebe postavljanja *izložbe* na kojima se koriste materijali tj. cjelokupna arhiva ovog projekta (skice, bilješke, foto – dokumentacija, fotokopije iz literature, nastavni listići, keramika, nakit i dr.). Projektna nastava je *"temeljem Školskog kurikula integrirana u živu nastavu IV. OŠ Varaždin koja u svome Godišnjem planu i programu rada planira i tzv. Projektno dane koji se redovito predstavljaju javnosti, na ponos Škole i svih zaslužnih za njihovo uspješno ostvarivanje ..."*⁸



Slika 11. Nastavni listić iz prirode, ljekovite biljke na terenu

⁷ Arhiv Zavičajnog muzeja Varaždinske Toplice, "Projekt rimske igre", 2005.

⁸ Projektna nastava u IV. OŠ Varaždin – "Od rimskih igara i glagoljice do baroka", Školske novine br. 24/25., Zagreb, 14. lipnja 2011., str. 10. - 11.



Slika 12. Nastavni listić ZMVT-a, dio listića

U bogatoj arhivi elaboriranog projekta za školsku godinu 2009/2010. nalazimo zanimljiv listić "Projektni dan" tiskan za roditelje, učenike i učitelje uz Projektni dan održan 4. svibnja 2010. godine. Uspješne prezentacije tog dana završile su druženjem svih sudionika učitelja i roditelja uz pripremljene *rimske slastice* u izradi kojih su se uključile mame, bake, tete, ali i učiteljice Škole. Stoga zasluge za postignuti izuzetan uspjeh u ostvarivanju projekta pripadaju podjednako svim sudionicima kao i roditeljima koji svesrdno podupiru ovakav način provođenja nastave, a sljedeće školske godine Projekt može dobiti novi sadržaj u razgledavanju *Novog stalnog arheološkog postava Zavičajnog muzeja Varaždinske Toplice*.



Slika 13. Učenici petih razreda na terenskoj nastavi na području rimskog foruma



Slika 14. Rimska igra mačem i štitom



Slika 15. Različite vrste rimskog kruha i
rimska limunada

Tijekom pet godina u "projektu Rimske igre" sudjelovalo je prema evidenciji škole 370 učenika petih razreda i 90 učenika izvannastavnih aktivnosti, 15 razrednika petih razreda i brojni učitelji voditelji određenih nastavnih predmeta. Kako su upravo oni nositelji najzahtjevnijih sadržaja projektne nastave (korelacije, istraživanje i dr.) objavljujemo ih na kraju ovog rada:

POVIJEST: Antonija Benjak

LIKOVNA KULTURA: Biserka Vlahović

GEOGRAFIJA: Mira Vujasinović, Davorica Bišćević

MATEMATIKA: Dragica Šestanjan-Perić, Marija Plantak, Vedran Mavrek, Martina Knežić, Brankica Čumbelić

HRVATSKI JEZIK: Natalija Lovreković, Jasmina Dvorski, Andrea Ivek,
Silvija Špiranec

PRIRODA: Branka Getoš

TEHNIČKA KULTURA: Danijel Labaš

TJELESNA I ZDRAVSTVENA KULTURA: Nevesin Vusić

ENGLJSKI JEZIK: Sofija Fruk, Silvija Hrnčić

NJEMAČKI JEZIK: Antonija Buljan, Sara Kolar

VJERONAUK: Aleksandra Lukavečki, Nenad Škerbić, Ivka Šmuc

INFORMATIKA: Damir Vrbanec, Gordana Foder

KNJIŽNJIČARSKA SKUPINA: Ivanka Tomljenović, Marina Mavrek

LIKOVNA GRUPA: Biserka Vlahović

RIMSKI ZLATARI I FOTO GRUPA: Danijel Labaš

Tijekom pet godina u Projektu je stručnim savjetima i iskustvom pomagala ravnateljica Zavičajnog muzeja Varaždinske Toplice Spomenka Vlahović, koja je

oduševljena suradnjom s učenicima i učiteljima posebno u pronalasku novih sadržaja s ciljem unapređenja i poboljšanja muzejsko-pedagoške prakse.

*„Igra je najvažnija ljudska aktivnost,
ona nas ljude čini sretnijima.“*

Ulrich Schröder

Geslo V. Rimskih igara, školske godine 2010/2011.

LITERATURA

1. BALEN – LEUTIĆ, D., RENDIĆ – MIOČEVIĆ, D. (1983): Igračke u pret-historiji i antici, Katalog izložbe, Arheološki muzej Zagreb, Zagreb.
2. BOGNAR, B.(2009): Akcijska istraživanja u školi, na: <http://hrcak.srce.hr/file/41429>
3. BOGNAR, B.(2009): Kritičko emancipacijski pristup u savršanju učitelja osnovne škole, na: <http://mzu.sbnet.hr/cgi-bin/download.cgi?00363magistarskirad.doc>
4. BRACUN, J.(2008): Magični materijali – vodič za korelaciju i projektnu dokumentaciju, Školska knjiga, Zagreb.
5. FITTA, M., THEISS (1998): Spiele und Spielzeug in der Antike, Stuttgart, Njemačka.
6. HARRIS, N.(2000): History of ancient "Rome", London.
7. LÜTZLER, H.(2008): Bild Wörterbuch der Kunst, Komet, Berlin.
8. PEACOCK, J.(2007): Povijest odijevanja na zapadu / Od antičkog doba do kasnog 20.st., Tehnička knjiga, Zagreb, str. 20 - 23, 30 – 32.
9. ŠOIĆ ŠTEBIH, B. (2010): Kao igračka, Kerameikon Hrvatsko keramičarsko udruženje & prijatelji VII., Varaždin.
10. VUKOVIĆ, E. (2009): Nastavnici kao istraživači / Akcijsko istraživanje, na: http://www.vrtic-zepce.com/akcijsko_istrazivanje.doc
11. Grupa autora (2011): *Projektna nastava u IV.osnovnoj školi Varaždin – Od rimskih igara i glagoljice do baroka*, Školske novine br. 24 - 25, Zagreb, str. 10 - 11.
12. Uspješna primjena HNOSA, Četvrta osnovna škola, u suradnji sa Zavičajnim muzejom iz Varaždinskih Toplica, provela projekt Rimske igre, Varaždinske vijesti (2007), 29. svibanj, Varaždin.
13. Arhiva IV. osnovne škole Varaždin projekt "Rimske igre",

14. Arhiva Zavičajnog muzeja Varaždinske Toplice projekt "Rimske igre",.
15. CD –ROM (2007): History's great Civilisations: Troya, Pompeji, Persepolis & Tutankhamon Egypt, Herculanium, Gradska knjižnica i čitaonica Metel Ožegović, Varaždin.
16. CD – ROM (2007): Školska knjiga, Povijest 5. razred, Gradska knjižnica i čitaonica Metel Ožegović, Varaždin.

SAŽETAK

MUZEJSKO – PEDAGOŠKI PRISTUP PREZENTACIJI PROJEKTA „RIMSKE IGRE“ – PET GODINA USPJEŠNE SURADNJE ZAVIČAJNOG MUZEJA VARAŽDINSKE TOPLICE I IV. OSNOVNE ŠKOLE VARAŽDIN

Početak školske godine 2006/2007. na poticaj ravnateljice Zavičajnog muzeja Varaždinske Toplice Spomenke Vlahović i tadašnjeg ravnatelja IV. osnovne škole Varaždin Milivoja Purgarića prihvaćena je ideja da škola sudjeluje u muzejskom projektu "Rimske igre",. Nakon odlaska u mirovinu ravnatelja Purgarića i nova ravnateljica Jasmina Dvorski podupire ovaj već dobro uhodani oblik suradnje jedne muzejske ustanove i škole.

U ovaj zanimljivi Projekt uključili su se učitelji predmetne nastave i to na sljedeći način: projekt se provodi u tri razine: a) u školi, b) na arheološkom lokalitetu u Varaždinskim Toplicama i c) prezentacija projekta za roditelje učenike i učitelje u školi.

Nakon što se u petom razredu na redovitoj nastavi povijesti obradi nastavna jedinica Rim, učenici usvojeno znanje proširuju i povezuju na terenskoj nastavi na arheološkom lokalitetu Aquae Iasae, dakle u Varaždinskim Toplicama.

Prve školske godine 2006./2007. u ovaj zanimljiv Projekt uključili su se učitelji sljedećih predmeta: povijest, likovna kultura, geografija, matematika, hrvatski jezik i tjelesna i zdravstvena kultura. Od izbornih predmeta uključili su se vjeronauk i informatika, a od izvannastavnih aktivnosti novinarska i knjižničarska, te likovna grupa. Svaki predmet u pripremi prije odlaska na teren trebao je razraditi detaljni plan rada, ciljeve i zadatke te ključne pojmove, a pripremljeni su nastavni listići, karte, razne tabele, igre, radionice i sl.

Tijekom proteklih pet godina u Projekt su se uključili i drugi učitelji tako da su do 2011. zastupljeni bili i sljedeći nastavni predmeti: priroda, tehnička kultura, engleski i njemački jezik, a *zanimanje učitelja i učenika za ovaj oblik nastave najbolje pokazuje interes samih učenika koji su tražili i više od dogovorenog*. Tako se od početne ideje došlo do tzv. specijaliziranih projekata, a svi se oni bave kulturno – povijesnom baštinom Rima na tlu Varaždinskih Toplica što smo na školskim izletima planirano proširili i na ostale gradove antičke civilizacije u Hrvatskoj kao što su: Pula, Brijuni, Ščitarjevo (Andau-

tonija), Split i dr. Treba naglasiti da je glavno geslo pod kojim se projekt "Rimske igre" provodi: "Sačuvajmo kulturno – povijesnu baštinu za buduće generacije", a svake naredne godine dodano je i novo geslo na latinskom i hrvatskom jeziku, što je također jedna zanimljivost više. Svi projekti temeljito su pripremani uz stručnu suradnju vanjske suradnice Spomenke Vlahović na izvannastavnim aktivnostima, posebno na nastavi likovne i tehničke kulture. Tako npr. na grupama slobodnih aktivnosti likovne kulture osmišljeni su projekti "Tunika i toga – odjevni predmeti rimskog stanovništva", "Antička igračka", "Antička glinena lucerna (svjetiljka)", a pod stručnim vodstvom učitelja tehničke kulture u suradnji s Muzejom nastao je projekt "Rimski nakit" koji uspješno izrađuju učenici šestog razreda "Rimski zlatari". Izrađene su skice nakita prema muzejskim predlošcima koje je odabrala ravnateljica Muzeja, a crteže izradili likovnjaci (skice). Naučili smo kako se izrađuju antičke glinene lucerne (uljanice) utiskivanjem gline u kalup tj. na način kako su to radili rimski lončari. Korištene su replike kalupa lucerni iz zbirke Muzeja u Varaždinskim Toplicama, a na gotovim proizvodima učenici su naučili kako se suhi predmeti poliraju, a zatim i peku u replici rimske keramičke peći na arheološkom lokalitetu (izgrađena 2009.).

Tijekom pet godina *revitalizirane* su rimske igre: omilla, orca, povlačenje užeta na legionarski način, igra mačem i štitom, preskakanje užeta, igra konjića, ludus castellorum, tropa i dr. Namjera igara je: poštivanje pravila igara, razvijanje sposobnosti spretnosti, preciznosti, brzine pokreta i sl. U igri su korištene replike izrađenih muzejskih rekvizita prema originalima.

Od ostalih brojnih zanimljivosti ovog projekta treba spomenuti i okrjepu za vrijeme odmora na terenu kad svi sudionici terenske nastave mogu probati rimske specijalitete iz "Muzejske rimske pekarnice", a to su brojne vrste rimskog kruha, rimski medenjaci i rimska limunada napravljena iz geotermalne vode.

U cijelom projektu značajna je suradnja i korelacija više predmeta što kod učenika potiče razvoj interesa za istraživanje, kreativnih i izražajnih sposobnosti kao i potrebe za grupnim radom kojim se razvija zajedništvo međusobno poštovanje, potreba za estetsko – ekološkim uređenjem okoline, ekološka svijest, smisao za čuvanje i promicanje hrvatske kulturno – povijesne i prirodne baštine za buduće generacije.

Nakon provedene terenske nastave u školi, slijedi izrada plakata učeničkih radova (keramika, rimski nakit i dr.), ocjenjivanje nastavnih listića, provjera znanja, postavljanje izložbe i prezentacija projekta za roditelje, učenike i učitelje na "Projektom danu", IV. osnovne škole u Varaždinu.

Ključne riječi: kulturno – povijesna baština; arheološki lokalitet Aquae Iasae (Varaždinske Toplice); arheolog; termalna voda; fango (peloid); muzejsko – pedagoški pristup; revitalizacija igara i običaja antike; graditeljsko nasljeđe bio- ekološke različitosti.

SUMMARY

JOINT MUSEUM AND SCHOOL APPROACH: PRESENTATION OF THE PROJECT "ROMAN GAMES" - FIVE YEARS OF SUCCESSFUL COOPERATION BETWEEN THE REGIONAL MUSEUM IN VARAŽDINSKE TOPLICE AND THE 4TH PRIMARY SCHOOL IN VARAŽDIN

At the beginning of the school year 2006/2007, as suggested by the director of the Regional Museum Varaždinske Toplice Spomenka Vlahović and the dean of the 4th Primary School in Varaždin Milivoj Purgarić, the idea was adopted of the school cooperating on a museum project called "The Roman Games". After dean Purgarić retired, the new dean Jasmina Dvorski also threw her support behind this already well structured cooperation between the school and the museum.

Teachers were also included in the project, which is to take place on three levels: a) in the school, b) at the Varaždinske Toplice archaeological site, and c) project presentation for parents and pupils (in the school).

After completing the study of Rome in grade 5 history, the pupils expand on their knowledge in a practical way, by visiting the Aqua Iasae archaeological site in Varaždinske Toplice.

During the school year 2006/2007, teachers of the following subjects were included in the project: History, Art, Geography, Mathematics, Croatian and Physical and Health Education. Non-compulsory subjects Religious teachings and IT were also included, as were the news reporting club, the book club and the art group. Before going out to the site, teachers and pupils in each subject had to draft and organise their plan of approach, goals and tasks. Prepared in advance were also teaching notes, maps, tables, games, workshops, etc.

Other subject teachers came on board during the last 5 years as well, so that the following subjects were also included by 2011: Natural Science, Technical Education and English, and the interest by both teachers and pupils can best be described by the fact that the pupils were asking to do more than it was foreseen. The initial idea thus grew into specialised projects, all of which delve in cultural and historical heritage of Rome on the location of Varaždinske Toplice. We managed to expand on this through class trips to other antic civilization locations in Croatia, such as: Pula, Brijuni, Ščitarjevo (Andautonia), Split, etc. The main slogan of "The Roman Games" is: "Let us preserve the cultural and historical heritage for the future generations", and, interestingly, each new year brought to the project an additional Latin and Croatian slogan. All projects are prepared using out-of-school activities/groups with expert aid by Spomenka Vlahović, especially in segments of art and technical education. For example, the Art gro-

up thought up projects "Tunics and Togas - Roman Population Clothes", "Antic Toys", and "Antic Clay Lamp", and the Technical Education class, in cooperation with the museum, began the project "Roman Jewellery", which is successfully being produced by the 6th grade - "The Roman Goldsmiths". Jewellery sketches were made according to museum templates (as chosen by the museum director), and the drawing was done by the art pupils. We learned how to make antic clay (oil) lamps by pressing clay into the cast, i.e. the way Roman potters used to do it. Lamp casts used were borrowed from the Varaždinske Toplice museum collection, and the final products were used for training the pupils in polishing and baking them in Roman ceramic kiln replicas at the site itself (constructed in 2009).

During the five years of the project, the contributors also revitalised Roman games: omilla, orca, rope-pulling (Legionnaire style), skip rope, "horsy", ludus castellorum, tropa, etc. The goals of these games were to play them while respecting their rules, to develop dexterity, preciseness, quickness of movement, etc. Various faithful replicas of museum items were used for the games.

We should also add another special feature of the project: the lunch break. While resting at the site, all participants are invited to try Roman delicacies from the "Museum's Roman Bakery" - various types of Roman bread, sweet-bread and Roman lemonade made using geo-thermal water.

The correlation of various subjects is very important for the project, as it spearheads the development of interest in pupils for various aspects of research, creativity and abilities. It creates the need for teamwork, thereby building mutual respect; the need for aesthetic and ecological organization of the surroundings; the spirit of ecology, and the need to preserve and promote Croatian cultural and historical heritage for future generations.

After the trips to the site are over, the pupils are tasked with making posters of their experience (containing ceramics, jewellery, etc.), teaching notes are graded, pupil knowledge tested, and finally, an exhibit and presentation is made for the parents, pupils and teachers alike during the so-called "Project day" at the 4th Primary School in Varaždin.

Key Words: Cultural and historical heritage; archaeological site Aqua Iasae (Varaždinske Toplice); archaeologist; thermal water; fango (peloid); joint museum and school approach; revitalization of antic games and customs; construction-based heritage of ecological diversity.