

Implementacija nacionalne urbanističke baštine projektnom metodom u nastavu likovne umjetnosti

UDK: 372.8:711.58(497.5 Osijek)

711.55(497.5 Osijek)

Stručni članak

Primljeno: 22. 2. 2012.



Lana Skender¹

Škola za tekstil, dizajn

i primijenjene umjetnosti, Osijek

lanaskndr@gmail.com

Sažetak

Svrha implementacije nacionalne kulturne baštine u kurikulum je poticanje kvalitetnog poučavanja baštine temeljenog na razumijevanju i razvijanje senzibiliteta za kulturni identitet. Glavni problemi implementacije su: vrijeme koje planom i programom nije predviđeno te nedostatak materijala za pripremanje nastavnika. Kompleksnost učenja urbanizma učinkovito se rješava koncep-

¹ Lana Skender je rođena 1976. god. u Vinkovcima. Na Filozofskom fakultetu u Zagrebu je stekla zvanje diplomirani povjesničar umjetnosti i informatolog- smjer muzeologija. Radi kao profesorica povijesti likovne umjetnosti. Sudjelovala je kao jedan od tri predstavnika Hrvatske na Forumu inovativnih nastavnika u Parizu (Innovative Teachers Forum) 2007. godine s projektom *Osijek – vječna utvrda*, koji je odabran na javnom natječaju Microsofta Hrvatske i Agencije za obrazovanje „Primjena računala u obrazovanju“. Vanjska je suradnica (asistentica) na Umjetničkoj akademiji u Osijeku za kolegij Nastava metodike povijesti umjetnosti.

tima nastave koji zahtijevaju učenikove i nastavnikove istraživačke aktivnosti pa je projektna metoda (s integriranim problemskim i istraživačkim učenjem) pogodna za istraživanje nacionalne urbanističke baštine na lokalnim primjerima *in situ*. U tekstu je objašnjen provedeni školski projekt istraživanja osječke barokne utvrde (Tvrđe) u kojem je problematika Tvrđe prezentirana s više aspekata pa su zato uključena četiri različita nastavna predmeta a učenici su morali iskoristiti različita znanja i vještine karakteristične za odsjek koji pohađaju.

Ključne riječi: kulturni identitet, likovna umjetnost, nacionalna urbanistička baština, Osijek (Tvrđa), projektna metoda

Uvod

Kulturna baština je, prema Ivi Maroeviću, složen fenomen „vrijednost prošlosti koju prepoznajemo u sadašnjosti da bismo ju sačuvali za budućnost“ (Maroević, 1998., 3). Ona je nasljeđe (materijalno i nematerijalno) koje je proizvela socijalna zajednica povezana istom kulturom u dužem vremenskom periodu te je dokaz postojanja kulture i tvorac njezinog identiteta. Određena je protokom vremena (materijal i oblik predmeta prenose informacije o vremenu u kojem je predmet nastao i mijenjao se), prostorom (koji je fizički kontekst postojanja materijalnog predmeta) i društvom (koje simbiozom mjesta i vremena stvara socijalni kontekst) (Maroević, 1998.). Svjetska globalizacija, iako humana u svojoj temeljnoj misli, dovela je male države do krize kulturnog identiteta pa je kulturna baština postala indeks prepoznatljivosti jednog društvenog entiteta među velikim brojem društvenih zajednica.

Implementacija nacionalne kulturne baštine u kurikulum

Još 80-ih godina, UNESCO-v regionalni sastanak u Bangkoku, održan je s temom „Upotreba umjetničke i kulturne baštine u nastavi“, (UNESCO, 1983.) čime je istaknuta važnost implementacije nacionalne kulturne baštine u postojeće obrazovne kurikulume. Obrazovanjem se razvija osjetljivost za kulturne i moralne vrijednosti koje su temelj za odnos društva prema nacionalnoj ostavštini i identitetu. Osim obitelji, škola je važna institucija koja direktno djeluje na prosuđivanje pojedinca odgojem, razvijanjem interesa i izgrađivanjem kritičkih stavova te je nezamjenjiva u stvaranju kulture života. Važan čimbenik u odgoju pojedinca je svijest o sebi, koja počiva na shvaćanju i poznavanju korijena i kulture zajednice iz koje pojedinac

dolazi. Kako cijeniti sebe znači cijeniti i drugoga, kulturna baština nije sredstvo za razvijanje nacionalizma, kako se često iskorištava u političke svrhe, nego je temelj za uspostavljanje kritičke svijesti spram drugoga kao jednako vrijednog. Omogućava i povezivanje s drugim nacijama prema kulturnoj sličnosti kao i osjećaj posebnosti zbog razlika koje su dokaz autentičnosti naroda. Tada su određeni i glavni ciljevi implementacije nacionalne kulturne baštine u obrazovne kurikulume (UNESCO, 1983.):

- Poticanje kvalitetnog poučavanja baštine
- Promocija kulturnog identiteta
- Sprječavanje uništenja kulturnih dobara radi pomodarstva

U Hrvatski nacionalni kurikulum integrirano je 8 temeljnih kompetencija koje propisuje Europska Unija od koji je jedna razvijanje kulturne svijesti kroz poznavanje i uvažavanje lokalne, nacionalne i europske baštine te prepoznavanje njihovog mjesta u svijetu (MZOS, 2010.).

Glavni problemi implementacije

Jedan od glavnih problema implementacije je nedostatak vremena u planu i programu koje je potrebno da se razviju kritički stavovi te potreba za suvremenim didaktičkim sustavima (projektna, problemska, istraživačka nastava), koji su teško dosljedno provedivi u ustaljenom organiziranju nastave. Važna otežavajuća okolnost je nedostatak pripremljenih materijala za profesore koji bi služili kao kvalitetan izvor za pripremanje. Nepremostive barijere u realizaciji čak i malih školskih projekata su administrativne prepreke koje kočje autonomiju nastavnika potrebnu za projekt (diktat gradiva u nastavnom planu i programu, nemogućnost dislociranja nastave izvan učionice, nerazumijevanje uprave i kolega u promjenama rasporeda i organizacije nastave).

Projekt – metoda

Projektna nastava ili metoda općenito se može opisati kao korisno učenje s primjenom znanja u praktičnom radu. Svaki cjelovit i složen pothvat, čija obilježja i ciljeve možemo definirati, odvija se u predviđenom vremenu i nastaje suradnjom više ljudi ili institucija (Matijević, 2008.). Učenje nije pasivno, kao kod frontalnih oblika rada gdje profesor tumači i prikazuje a djeca isključivo mirno slušaju, već se zasniva na različitim aktivnostima u kojima je nastavnik mentor, suradnik i organizator (Matijević, 2008.). Koristi se učenje navođenjem jer se učeniku ne nude gotova rješenja nego ga se različitim aktivnostima usmjerava da samostalno otkrije. Osim znanja o konkretnom objektu poučavanja ostaju vještine koje su primjenjive

na druge situacije. Pripada suvremenim nastavnim metodama koje su usmjerene na učenika i istovremeno potiče tri različita načina učenja: kognitivno, motoričko i čuvstveno (Bognar i Matijević, 1993.). Projektna metoda često se upotrebljava kada tradicionalna nastava ne daje očekivane rezultate i ukaže se potreba za učinkovitijim načinom učenja. Učenje nastavnih sadržaja koji pripadaju nacionalnoj umjetnosti učenici doživljavaju teško, rade bez motivacije i ne vide svrhu jer negdje na svijetu je u tom području netko to napravio puno bolje. U korijenu takvog razmišljanja vjerojatno leži neosvijestjenost vlastitog kulturnog identiteta i mišljenje da sve što je naše jest nužno lošije. S takvim temeljem teško je potaknuti interes i ponirati dublje u materiju što je preduvjet za razvijanje osjetljivosti spram konkretne likovne problematike.

U nastavi likovne umjetnosti, zbog malog broja sati i uvjetovanošću nastavnim planom i programom, lakše se usmjeriti na male projekte koji se mogu provesti kroz nekoliko sati. Izrazito zahvalna su područja urbanističke baštine koja se nalaze u neposrednoj blizini i dio su svakodnevnog životnog iskustva. Različita istraživanja američkih sveučilišta Vanderbilt i Stanford pokazala su da je projektna metoda najučinkovitija ako je povezana s problemskom i istraživačkom nastavom. Problemsko poučavanje polazi od definicije na temelju koje učenici postavljaju pitanja i tako dolaze do objašnjenja dok je istraživanje metoda kojom se na vlastitom iskustvu proučava stvarnost (Bognar i Matijević, 1993.). Ono što ujedinjuje problemski pristup, istraživanje i projekt, je strategija učenja otkrivanjem koja se sastoji od ove tri faze. Uspjeh projekta (pod uspjehom smatram zadovoljavajuću količinu znanja o određenom području i sposobnost primjene na druga područja) ovisi o dobro razrađenoj strategiji koja je „postupanje usmjereno ostvarenju cilja nakon sustavne pripreme i planiranja“ (Matijević, 2008., 3). Time naglašava važnost definiranja ciljeva na samom početku planiranja, koji su u procesu nastajanja projekta glavne vodilje.

Principi osmišljavanja projekta

Centar za tehnologiju u učenju Vanderbilt sveučilišta i Škola edukacije Stanford sveučilišta su zajedno proveli istraživanja vezana za problemsku i projektnu nastavu jer se činilo da projekti postaju sami sebi svrhom i ne rezultiraju nikakvim oblikom znanja. Proučavali su više projekata u različitim školama i utvrdili da projektna metoda sama za sebe daje loše rezultate jer učenici nisu svjesni što su i zašto radili, zadovoljenje je postignuto samom činjenicom da se nešto radilo. Nekoliko uspješnih primjera je pokazalo da kvaliteta projekta proizlazi iz njegove interakcije s problemskom i istraživačkom metodom. Objašnjena su 4 principa u osmišljavanju projekta koji vode razumijevanju u učenju (Barron i sur.,1998.):

- Određivanje odgovarajućih ciljeva (smjeravanjem na ciljeve učenja učenici dobivaju uvid u to kako i zašto nešto uče)
- Koncept koji potiče učenikovo i nastavnikovo učenje (u uočavanju i definiranju problema trebaju sudjelovati i nastavnik i učenici i postaviti ga tako da zajedno istražuju)
- Česte prilike za samoprocjenjivanje i vrjednovanje (usporedba znanja naučnog tradicionalno i suvremeno, usporedba stvaranja logičnih veza i primjena na novim primjerima)
- Socijalna organizacija koja potiče sudjelovanje i učinkovit rezultat

Principi nužno slijede jedan iz drugog i ostvaruju upotpunjavanje učenja sadržaja razvijanjem vještina. Učenici stalno moraju biti svjesni etapa i aktivnosti učenja da ih mogu primijeniti u drugim situacijama i razviti metaznanje (naučiti kako učiti). Učenje projektom organizira se oko radnih pitanja koja moraju biti jasna i navoditi na kristalizirane ciljeve učenja. Tako se izbjegava lutanje po materiji u nepotrebnu širinu i gubitak motivacije učenika. Ako ciljeve učenja pretvorimo pomoću pitanja u probleme javlja se potreba za razumijevanjem gradiva i moraju se uspostaviti uzročno posljedične veze. Nakon postavljanja problema kreće se u istraživanje prema unaprijed pripremljenoj literaturi i vizualnim materijalima korištenjem različitih medija i izvora. Nastavnikova aktivnost je ovdje logistička, važno je da unaprijed prouči literaturu i probere izvore radi izbjegavanje nepotrebnog trošenja vremena čime radi na svom usavršavanju i produbljivanju znanja. Formiranje radnih grupa također mora biti promišljeno i unaprijed planirano radi zadovoljavanja interesa i sposobnosti učenika na individualnom nivou. Sama grupa kao i odnos među grupama u povezivanju dijelova problema važni su čimbenici u stvaranju socijalne organizacije u kojoj će učenici objašnjavati jedan drugom. Nakon istraživanja korisno je zaključke organizirati u neki oblik mentalne mape koja će vizualno predočiti odgovore na probleme i njihove međusobne veze. Tek na kraju planiranog procesa slijedi izvođenje projekta kojem je cilj povezati teoretska znanja s motoričkim ili praktičnim vještinama učenika.

Zašto grad?

Prema Ibn Khaldūnu (Khaldūn, 1967.) grad je prirodna posljedica razvoja civilizacije a cilj svake civilizacije je održavanje kulture. Gradovi su od svog nastanka bili mjesta razvijanja većine kulturnih obilježja i svojevrsne nastambe u kojima je kultura ostavljala materijalni trag.

Morfologija grada je uvjetovana različitim čimbenicima, sociološkim i gospodarskim razvojem, vjerom, društvenim odnosima, geografskim područjem, znanstvenim otkrićima i obilježjima razdoblja u kojem nastaje. Zbog te povezanosti sa

raznim aspektima ljudskog života i okoline izuzetno je pogodan za korelaciju s različitim predmetima. Cilj učenja urbanizma je osvijestiti grad kao organizam čiji je rast povijesno slojevit zbog čega je pogodan za istraživanje geneze oblikovanja. Oblik grada je apstraktan jer je tlocrt zapravo pogled od gore koji nikad ne doživimo iz naše točke gledišta. Iskustvo grada stječemo kretanjem kroz krvotok (ulice) i zaustavljanjem na euritmijским točkama (vitalne građevine i trgovi) zbog čega je pogodan za komunikacijske strukture istraživanja. Perceptualna i kognitivna složenost doživljaja i razumijevanja grada zahtijeva učenje temeljeno na iskustvu koje se pojavljuje u projektnoj, istraživačkoj i problemskoj nastavi.

Opis projekta tvrđa

Projekt Tvrđa primjer je provedenog projekta u Školi za tekstil, dizajn i primijenjene umjetnosti Osijek iz područja urbanističke nacionalne baštine, koja se obrađuje kao dio nastavnog plana i programa predmeta Povijest likovne umjetnosti u 3.razredu. Glavni poticaj za provođenje projekta bila je nedostatna, za nastavu prilagođena literatura i oskudna kvalitetna vizualna prezentacija barokne utvrde, koja je do tada bila razlog za površno obrađivane teme u nastavi. Iako sam često u obradi karakteristika baroknog utvrđivanja provodila terensku nastavu, odnosno obilazak utvrde *in situ*, učenici nisu nikako mogli shvatiti kako je taj sustav utvrđivanja bio proveden. Samo rijetki su mogli prepoznati zvjezdoliki oblik iz tlocrta u današnjim ostacima i obliku terena. Nastava *in situ* do provedbe projekta bila je samo razonoda i razbijanje dosade učionice jer učenici nisu stekli nikakve nove spoznaje niti iskustva. Iz današnjeg stanja teško je raspoznati barokni izgled i sustav utvrđivanja zbog čega je primjer pogodan za istraživanje i razvijanje prostornog mišljenja. Projekt je bio način kako zainteresirati učenike za usvajanje baroknih karakteristika utvrđivanja u Hrvatskoj na primjeru koji imaju u neposrednoj blizini i značajan je dio vizualnog identiteta grada. Problematiku Tvrđe smo htjeli prezentirati s više aspekata pa su zato uključena tri različita nastavna predmeta i učenici su morali iskoristiti različita znanja i vještine karakteristične za odsjek koji pohađaju. Povijesni aspekt, geneza oblika te njezina umjetnička i kulturna vrijednost obrađeni su tijekom nastave (6 školskih sati) povijesti likovne umjetnosti metodom istraživanja različitih dostupnih izvora: knjige, Internet, tlocrti i presjeci grada, izlazak na teren (Tvrđa je u neposrednoj blizini škole). Nakon teoretskog istraživanja po segmentima, zadaci, koje su odabrali u skladu sa svojim vještinama i sklonostima, obrađivali su se na nastavi stručnih predmeta (grafički dizajn, industrijski dizajn i slikarski dizajn) u trajanju četiri školska sata.

Opis definiranja i ostvarivanja ciljeva učenja

Određivanje ciljeva učenja, koji su primjereni nastavnoj strategiji, znanju i sposobnostima učenika, olakšalo je i ubrzalo proces provedbe projekta. Pomoglo mi je da pročistim koje su spoznaje i informacije važne i nužne a koje će samo otežati svladavanje zadatka jer nisu primjerene interesima i znanju učenika. Ciljevi su preoblikovani u problemska pitanja (utemeljena na pitanjima koje su učenici postavljali dok sam predstavljala temu) koja su navela učenike da se u proučavanju literature skoncentriraju na uzročno posljedične veze između informacija.

Ciljevi:

Uspostavljanje veze između materijala, funkcije i oblika. (pitanje: Kako su materijal i funkcija odredili oblik barokne Tvrđe?)

Cilj učenja urbanizma jest shvatiti kako je oblik grada uvjetovan različitim čimbenicima u ovom slučaju vojnom obrambenom funkcijom i nizinskim tipom gradnje utvrda od zemljanih nasipa i vodenih kanala. Pitanjem su navedeni na traženje konkretnih objašnjenja i nisu nepotrebno duboko ulazili u sadržaj tekstova.

Elementi utvrđivanja i način komponiranja cjeline. (pitanje: Kako ući u baroknu utvrdu?)

Istraživanjem mogućnosti ulaska u utvrđeni grad morali su upoznati cijeli sustav utvrđivanja koji se sastoji od različitih elemenata čiji su oblik i funkciju morali objasniti.

Usporedba renesansne zatvorene forme i barokne otvorene forme utvrđivanja grada (pitanje – zadatak: Usporedi oblik utvrde Karlovac i Tvrđa?)

Temeljem usporedbe dva tlocrta trebali su uočiti vizualno zatvaranje i otvaranje forme grada i povezati s općim karakteristikama renesanse i baroka.

Uvjetovanost oblika grada povijesnim razvojem (pitanje – zadatak: Označi na tlocrtu tri glavne povijesne faze u nastanku grada.)

Označavanjem različitih povijesnih faza (srednjovjekovnu, osmanlijsku, baroknu) postaju svjesni uvjeta rasta i prilagođavanja različitim religijama.

Istraživanje današnjeg stanja utvrde i njezine uloge u organizmu grada (pitanje: Koje su prednosti i mane rušenja obrambenih elemenata radi otvaranja grada?)

U konzervatorskom uredu su razgovarali sa stručnjacima o današnjem stanju Tvrđe i prenamjени baroknih objekata. Namjera je bila da osvijeste grad kao živi organizam u kojem dijelovi koji se ne koriste atrofiraju i postaju smetnja.

Obilazak utvrde in situ

Organizirali smo obilazak utvrde (2 školska sata) tijekom kojeg su u tlocrt današnjeg Osijeka morali ucrtati preostale dijelove barokne utvrde i fotografirali su prožimanje starog tkiva i novog života.

Iza teoretske obrade teme na stručnim predmetima su prema dogovoru osmislili i izveli praktične zadatke. Grafički dizajneri su vizualno pročistili tlocrte dok su slikarski dizajneri različitim tehnikama interpretirali formu grada, čija su rješenja iskorištena za dizajn reklamnog proizvoda (print na svili) odnosno kulturni suvenir. Kipar su fotografirali Tvrđu i započeli rad na maketi za koju im je vremenski bilo potrebno tri mjeseca. Na kraju smo na nastavi povijesti likovnih umjetnosti spojili pojedinačne uratke u cjelovitu prezentaciju, koja je predstavila Tvrđu kao vrijedno urbanističko rješenje, koje je odredilo razvoj i vizualni identitet grada. Sve elemente prezentacije moguće je koristiti tijekom izvođenja nastave kada se obrađuje barokno utvrđivanje jer je likovno pročišćeno i vizualno jasno. Namjera mi je bila navesti učenike na povezivanje teoretskog znanja s praktičnim vještinama, koje razvijaju na pojedinim odsjecima, radi osamostaljivanja u realizaciji gotovog proizvoda. Kroz pojedinačne zadatke, pri kojima je učenik imao izbor u primjeni medija i tehnika, svatko se iskazao u onome što najbolje zna i u čemu je najsigurniji. Konačni projekt je rezultat timskog rada u kojem je svatko karika pa je bila nužna tolerancija i uvažavanje tuđeg mišljenja. Osim što je potaknuto razvijanje specifičnih i konkretnih vještina (služenje grafičkim programima, primjena kiparskih i slikarskih tehnika, fotografiranje), razvija se i samopouzdanje zbog stjecanja osobne važnosti.

Opis skupine korisnika – učenika kojoj je projekt namijenjen

Projekt je namijenjen učenicima 3. razreda Škole za tekstil, dizajn i primijenjenu umjetnost iako se može primijeniti i na ostale učenike. Razred se sastoji od 28 učenika koji samo povijest likovne umjetnosti pohađaju zajedno dok se na stručnim predmetima dijele na tri smjera: grafički, slikarski i kiparski dizajner. Obzirom da su već treći razred, trebaju poznavati likovni jezik, pravila kompozicije te osnovne karakteristike barokne umjetnosti. Osim osnovnih teoretskih znanja trebaju imati razvijene vještine karakteristične za smjerove koje pohađaju. Grafički dizajneri, uz sposobnosti likovne stilizacije i redukcije motiva, znaju raditi u grafičkom programu Photoshop koji im je nužan za obradu slika. Slikari su iskazali sposobnosti analize i interpretacije motiva slikarskim tehnikama te njegovu primjenu na gotov proizvod (suvenir). Kiparski dizajneri su iskazali sposobnost kadriranja i prostornog predočavanja motiva kroz fotografiranje postojećih elemenata utvrde. U kasnijoj fazi izrade makete izrazit će se vještina modeliranja u materijalu.

Opis učinkovitosti primijenjene tehnologije u postizanju obrazovnih ciljeva

Iako je upotreba tehnologije u nastavi danas dio pedagoškog standarda, uređaji zapravo služe nastavniku i metodama prikazivačke nastave pa tehnika postaje sama sebi svrhom (Matijević, 2009.). Za razliku od takve tradicionalne nastave u suvremenoj nastavi sva oprema trebala bi se koristiti za potencijalne aktivnosti učenika dok je nastavnik samo savjetnik i pomagač. Svi učenici, bez obzira na smjer, ili su već znali, ili su imali priliku naučiti osnovne operacije na računalu kao što je pretraživanje interneta, skeniranje, printanje, prenošenje podataka s jednog na drugi medij u digitalnom obliku.

Pristup internetu omogućio je samostalno istraživanje izvora i pronalaženje sličnih primjera koji su pomogli učenicima u kasnijem selektiranju informacija. Nacrti pronađeni u tradicionalnim izvorima, skeniranjem su prebačeni u digitalni oblik i postali su lako dostupni svakom učeniku za buduće učenje. Radi grafičke obrade tlocrta morali su analitički promisliti, selektirati i izdvojiti sve bitne dijelove utvrde, te na taj način usvojiti njezinu logiku, odnosno bitne karakteristike. Osim što su istančali percepciju i već stečene vještine, pokazali su znanja u grafičkoj obradi, koja su premašila naučeno u školi. Zbog vizualne prirode teme i samog predmeta (učenje umjetnosti se prije svega oslanja na kvalitetnu reprodukciju), digitalna tehnologija je neophodna i trenutno najpovoljnija za reproduciranje umjetničkih djela i kvalitetan vizualni dojam. Upotreba digitalnog fotoaparata omogućila je učenicima da formu utvrde i način na koji ona živi danas prikažu iz svog „kuta“ gledanja. Prebacivanje svih materijala u digitalni oblik olakšalo je sintezu u jedinstvenu cjelinu upotrebom Power point programa za prezentacije. Upotreba tehnologije u nastavi je uvijek prihvaćena s odobrenjem. Učenici vole rad na računalu jer pruža određenu slobodu. Mogu slušati glazbu, sami odrediti tempo kojim će raditi i kreativno realizirati osobne ideje. Samostalno su rasporedili zadatke prema sposobnostima. Oni koji nisu vješti u Photoshopu i zahtjevnijim softverima, obavljali su pretraživanje interneta, tipkanje podataka, skeniranje i printanje.

Od ideje do ostvarenja

Početna ideja o projektu Tvrđa temeljila se samo na terenskom obilasku lokaliteta i upoznavanju elemenata utvrđivanja na preostalim ostatcima, što je potaklo interes učenika ali nije posebno nadogradilo znanje. Vremenom sam dodala probleme koji su se istraživali na nastavi prije obilaska utvrde, a tek kasnije, na inicijativu učenika je ostvarena suradnja s kolegama iz stručnih predmeta radi primjene znanja na dizajn gotovih proizvoda. Za realizaciju projekta bilo je potrebno malo izmije-

niti postojeći operativni program i povećati broj sati koji je planiran za tu nastavnu temu. Proširili smo mjesto učenja koje je do sada bila učionica, na nekoliko različitih mjesta (vanjski prostor, učionica 2, knjižnica, atelje) i pasivno slušanje pretvorili u aktivnu istraživanje teme a kasnije i interpretaciju. Postojeću učionicu, koju koristimo za nastavu, transformirali smo u didaktičku radionicu u kojoj je omogućeno nesmetano korištenje tehnike različitim grupama učenika. Povremeno su radi istraživanja literature koristili i školsku knjižnicu dok je izvedbu projekta olakšala dobra informatička opremljenost učionice grafičkog dizajna (6 računala s grafičkim programima). Projekt se jednostavno uklopio u nastavu stručnih predmeta jer je likovna obrada motiva prisutna u obradi bilo koje nastavne cjeline. Planiranje projekta zahtijevalo je od mene kao nastavnika pregledavanje i čitanje stručne literature koja nije prilagođena učenicima. Adaptirala sam ju za nastavu bilježenjem dijelova teksta i slika koji bi učenicima mogli pomoći u rješavanju problema. Drugi važan korak u planiranju bilo je točno određivanje ciljeva i postavljanje problema kroz pitanja koja usmjeravaju učenike na relevantne zaključke. Organiziranje brojnih učenika u razredu pokazao se važan čimbenik u postizanju radne discipline i ostvarenju ciljeva. Grupe sam organizirala prema interesima, sposobnostima i znanju učenika vodeći računa da sve budu jednako kvalitetne i konkurentne. Tijekom rada stalno je bilo potrebno održavati i usmjeravati interes prema planiranim ciljevima. Puno više slobode imali su u stručnom dijelu izrade projekta kada su mogli interpretirati temu prema vlastitim idejama i koristiti tehnike koje im najviše odgovaraju. Strukovni dio projekta, osim razvijanja specifičnih vještina karakterističnih za smjer, omogućio im je sagledavanje teme u društveno korisnom kontekstu jer dizajn proizvod s motivom urbanističke baštine može služiti kao kulturni suvenir i tako doprinijeti vizualnom identitetu grada. Baš zbog takvih mogućnosti povezivanja teoretske i stručne nastave strukovne škole su idealne za provođenje projekata. Cilj strukovnog školovanja je da se razvijaju specifične vještine i stekne osposobljenost za suočavanje sa stvarnim životnim potrebama stečenog obrazovanja. Iako je projekt bio namijenjen samo korištenju u nastavi i obogaćivanju nastavnih metoda, prijavljen je za natječaj Microsofta „Primjena računala u obrazovanju“ i predstavljao je Hrvatsku (uz još dva projekta) na Forumu inovativnih nastavnika u Parizu (ITF) 2007. godine. Nužna promjena koju mora ostvariti nastavnik ako želi provesti neku od suvremenih strategija poučavanja koje su usmjerene učeniku je da, barem ponekad, napusti tradicionalne oblike izvođenja nastave. Kreativni nastavnik je stalno u istraživanju i planiranju novih scenarija koji su usmjereni aktivnostima učenika, usavršava se i ne podilazi propisanim metodičkim načinima (Matijević, 2009.). Tako ostvaruje interaktivni proces u kojem svatko uči svakoga, a vremenom takvo ponašanje postaje odgoj, duboko utemeljene navike i vrijednosti koje će voditi pojedinca u životu i poslu kojim se bavi.

Sustavna organizacija na razini države

U nastavi likovne umjetnosti glavni problem je nedostatak ili teška dostupnost vizualnih materijala iz područja nacionalne umjetnosti, dok je svjetska umjetnost dobro dostupna preko mnoštva kvalitetnih Internet stranica. Ono što u Hrvatskoj nedostaje je sustavno organiziranje i sistematiziranje vizualnih materijala, njihovo obogaćivanje ne samo iz područja nacionalne kulturne baštine već umjetnosti uopće. Značajan korak učinjen je projektima digitalizacije arhivske i muzejske građe koji su omogućili dostupnost vrijednih umjetničkih djela ne samo za nastavnike već i za učenike, iako su neke digitalizirane zbirke i dalje ostale nedostupne za širu javnost jer im se ne može pristupiti internetom nego se mora otići u matičnu ustanovu. U takvom slučaju smisao digitalizacije je samo očuvanje originala a nije iskorištena njezina neprocjenjiva društvena korist koja proizlazi iz lakoće dostupnosti i korištenja. Najsveobuhvatniji projekt je Europeana (www.europeana.eu/portal/), portal kojeg financijski podupire Europska unija a okuplja na jednom mjestu digitaliziranu baštinu knjižnica, muzeja, arhiva, galerija i privatnih zbirki svih europskih država. Ministarstvo kulture Republike Hrvatske osiguralo je, za sada, samo partnerstvo s Europeanom i pokrenulo projekt digitalizacije nacionalne baštine čiji materijali su dostupni na portalu Hrvatska kulturna baština (<http://kultura.hr/>). Urbanistička nacionalna baština i dalje ostaje problem jer je većina postojećih materijala neprikladna za nastavu. Kartografski prikazi iz arhiva, koji su dokaz izgleda grada u određenom vremenu, teško su čitljivi i laicima nejasni. Sagledavanje grada u cjelini zahtjeva mnoštvo pogleda (iz zraka, s različitih strana, iz ljudske perspektive) pa je idealno zapravo materijale stvarati fotografiranjem na dostupnom lokalitetu. Time smo ograničeni na obrađivanje primjera koji su u neposrednoj blizini, a i onda je potrebno preoblikovati postojeće materijale da učenicima budu jasni. Što je s urbanističkom baštinom koja je udaljena od mjesta gdje radimo, otuđena od gradskih sredina ili zapuštena do granica neprepoznatljivosti? Djelomično rješenje moglo bi biti u organiziranju prilagođenih nastavnih materijala na jednom mjestu, odnosno formiranje Internet stranice koja će nastavnicima služiti kao izvor za pripremanje sata. Ujedno bi bila mjesto gdje svaki nastavnik može staviti različite materijale koje je prikupio istraživanjem određenog objekta čime bi riješili problem fizičke nemogućnosti istraživanja. Dijeljenjem kvalitetnih vizualnih materijala i mapiranjem literature u kojoj su objekti obrađeni, vremenom bi stvorili opsežnu bazu podataka koja bi bila kvalitetan izvor za planiranje projekata ili drugih oblika suvremene nastave.

Prednosti takve sustavne organizacije su prije svega ušteda vremena koje ćemo provesti tražeći literaturu i upotrebljive vizualne materijale te organizacija i preglednost baštine u cjelini. Karakter takvog izvora nadilazi mogućnosti nastavnčkog priručnika jer je otvoren za stalno širenje i nadograđivanje materije. Može se

nadopunjavati dodavanjem novih elemenata ili proširivanjem već obrađenih tema s drugog aspekta. Za individualni stručni razvoj nastavnika najkorisnije je dijeljenje iskustava s kolegama jer se tako dobiva poticaj za stvaranje novih ideja i mogućnost za analiziranje već ostvarenih projektata.

Zaključak

Urbanistička baština poseban je dio nacionalne kulture jer se ne može odvojiti od života, integrirana je u tlo na kojem živimo i oblikovana povijesnim razvojem kojeg uvjetujemo. Izgraditi kod učenika vrijednosti, osposobiti ih za kritičko prosuđivanje i navesti na razumijevanje urbanističke pojave u cjelini zahtijeva suvremene načine učenja (učenje otkrivanjem) i metode koje zadovoljavaju spoznajne, psihomotorne, i doživljajne interese osobe. Zbog mogućnosti integracije istraživačke i problemske metode učenja i mogućnosti uvođenja različitih tipova aktivnosti, projektna metoda je adekvatna za implementiranje urbanističke baštine u kurikulum.

Literatura

- Barron, B., Bransford, J., Moore, A., Petrosino, A., Schwartz, D., Vye, N., Zech, L. (1998.). *Doing with Understanding: Lessons from Research on Problem- and Project-Based Learning*. The Journal of the Learning Sciences, Learning through Problem Solving, 7, 1, 271-311.
- Bognar L., Matijević, M. (1993.). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
- Khaldún, I. (1967.). *The Muqaddimah: An Introduction to History* (Bollingen Series). Clchester, West Sussex: Princeton University Press.
- Maroević, I. (1998.). Fenomen kulturne baštine i definicija jedinice građe. U: Willer, M., Katić, T. (ur.), *Arhivi, knjižnice, muzeji (Mogućnosti suradnje u okruženju globalne informacijske infrastrukture)*. Zagreb: Hrvatsko bibliotekarsko društvo, str. 3-10.
- Matijević, M. (2008.). Projektno učenje i nastava. U: Drandić, B.(ur.), *Nastavnički suputnik 2008./09*. Zagreb: Znamen, str.188-255.
- Matijević, M. (2009.). Od reproduktivnog prema kreativnom učitelju. U: *Poticanje stvaralaštva u odgoju i obrazovanju: Knjiga radova – priručnik za sadašnje i buduće učiteljice i učitelje*. Zagreb: Profil, str.17-23.
- Ministarstvo znanosti obrazovanja i sporta (2010.). *Nacionalni okvirni kurikulum*. Zagreb: <http://public.mzos.hr/Default.aspx?sec=2685>, pristupljeno 20.5.2011.
- UNESCO Regional Office for Education in Asia and Pacific (1983.). *Classroom Use of Artistic and Cultural Heritage*. Report of regional meeting. Bangkok: <http://unesdoc.unesco.org/images/0005/000572/057284EB.pdf>, pristupljeno 16.4.2011.

Popis kratica:

UNESCO, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
MZOS, Ministarstvo znanosti obrazovanja i sporta
ITF, International Teachers Forum

The Implementation of the National Urban Heritage by Project Method in Teaching Visual Art

Abstract

The main purpose of cultural national heritage implementation in school curriculum is to encourage high standards in teaching, based on understanding and developing the sensibility for cultural identity. The main problems of the implementation of the topic in school curriculum are the lack of time, as well as the lack of adequate teaching materials for teachers' preparation and classroom activities. The complexity of teaching urbanism can be successfully solved by didactic methods where both the teacher and the students are involved in research activities, so the project method (enriched by problem and research lessons) is convenient for local urban heritage research in situ. In the text, the conducted school research project on Osijek baroque fortress (Tvrđa) was explained and the issues of Tvrđa were presented from several points of view, so four different school subjects were included and students had to use specific knowledge and skills, characteristic for school departments they attended.

Key words: cultural identity, national urban heritage, Osijek (Tvrđa), the project method, visual art

