

Nekateri načini poučevanja kulturne dediščine na primarni stopnji izobraževanja

Nina Gonza, prof. razrednega pouka / Maribor

Prof. dr. Vlasta Hus / Univerza v Mariboru, Pedagoška fakulteta

Kultura in izobraževanje sta med seboj povezana. Na eni strani je kultura z njeno simboliko, na drugi strani pa človek, ki je sposoben kulturo razumeti (Ott in Pozzi, 2011). Kulturna dediščina je del naše identitete, zato je ohranjanje in prenos na mlajše generacije le-te zelo pomembno. Šolski prostor in učitelji sooblikujejo spodbudno in raznoliko okolje za učenje o kulturni dediščini ter tako prispevajo k kvalitetnemu učenju o njej.

Teoretski vpogled prikazuje raziskave o poučevanju in učenju kulturne dediščine, ki so bile izvedene v različnih državah po svetu. Vse predstavljene raziskave imajo skupni namen, in sicer preizkušajo različne prakse poučevanja in učenja o kulturni dediščini z namenom izboljšanja učenja o le-tej.

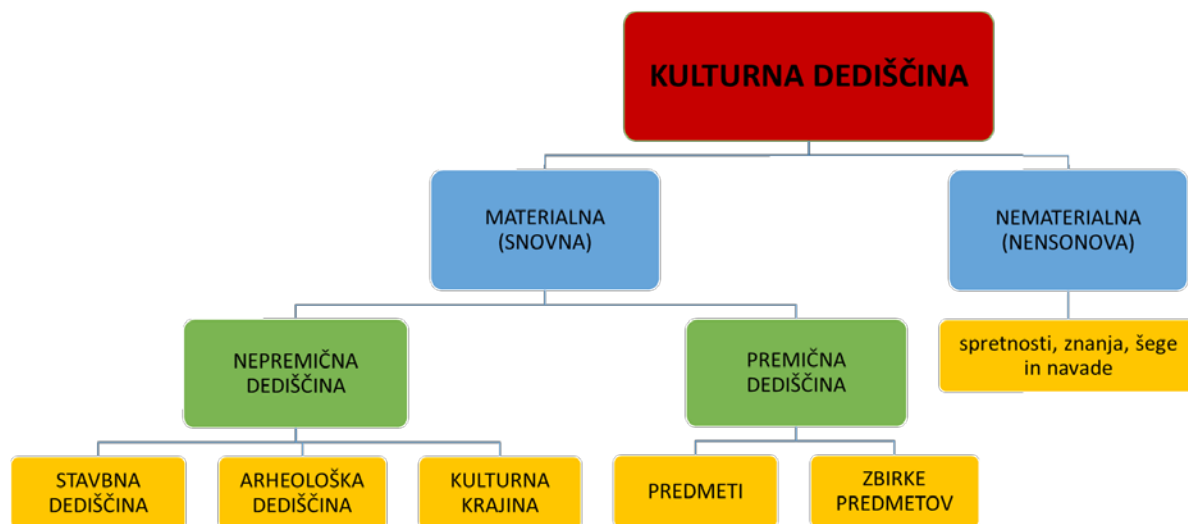
OPREDELITEV POJMA KULTURNE DEDIŠČINE

„Dobrine, podedovane iz preteklosti, ki jih državljeni Republike Slovenije opredeljujejo kot odsev in izraz svojih

vrednot, identitet, verskih in drugih prepričanj, znanj in tradicij. Dediščina vključuje vidike okolja, ki izhajajo iz medsebojnega vplivanja med ljudmi in prostorom skozi čas“ (ZVKD-1, Ur. l. RS, 16/2008).

DELITEV KULTURNE DEDIŠČINE

Kulturno dediščino delimo na materialno in nematerialno. Med **nematerialno kulturno dediščino** uvrščamo spretnosti, znanja, šege in navade, vrednote in prepričanja, kot jih uresničujejo in zaznavajo ljudje, povezani z uporabo, razumevanjem, ustvarjanjem in njenim posredovanjem sedanjim in prihodnjim rodovom. Materialno kulturno dediščino pa v prvi vrsti delimo na nepremično in premično dediščino. K nepremični kulturni dediščini uvrščamo stavbno, arheološko dediščino in kulturno krajino, medtem ko k premični dediščini uvrščamo predmete in zbirke predmetov. Materialno kulturno dediščino delimo na premično (predmeti in zbirke predmetov) in nepremično (stavbna dediščina, arheološka dediščina, kulturna krajina) (Zavod za varstvo kulturne dediščine Slovenije (b. d.)).



Slika 1: Delitev kulturne dediščine (Zavod za varstvo kulturne dediščine Slovenije (b. d.)).

KULTURNA DEDIŠČINA SKOZI VIRTUALNE IGRE

Realistična tehnologija v virtualnem okolju pripomore k doživljanju kulturne dediščine. Služi lahko kot dopolnitev k sedanjim orodjem (muzeji, razstave, knjige in vizualne vsebine). Gre za video igre, v katerih učenci aktivno sodelujejo in so izdelane na podlagi izobraževalnih ciljev. Učenci se na tak način učijo o kulturni dediščini skozi zabavno izkušnjo.

Kategorije, ki jih krepijo učenci s pomočjo virtualnih iger

- **Kulturna zavest.** Na kulturno zavest se osredotočamo pri nematerialni dediščini. Ob jeziku, običajih, tradicijah, duhovnih prepričanjih, folklori in pravih obnašanja v družbi je pri oblikovanju kulturne zavesti pomemben tudi vpliv preteklih dogodkov v družbi. Na tem področju lahko s pomočjo resnih iger zagotovimo ponovno izkušnjo. Le-ta je lahko izvedena slušno (npr. zvok – tradicionalna glasba) ali odigrana v igri vlog. Pomemben predstavnik iger za kulturno zavest so realistična 3D okolja, ki so podprta s tradicionalno glasbo, ki se predvaja v ozadju. Igralec tako izve vse o kulturi in bontonu, hkrati pa le-to poveča zanimanje za raziskovanje druge kulture.

- **Zgodovinska rekonstrukcija.** Igre v tej kategoriji imajo za glavni cilj zgodovino (resnične dogodke ali procese, ki so se zgodili v preteklosti). Ko gre za konstrukcijo posebnega dogodka, je pomembno, da se igralec aktivno vključi (npr. igra vlog), saj lahko tako spozna vzroke in razvoj samega dogodka. Take igre so še posebej aktualne za dogodke, kjer so nam od literature ostali le stari, tekstualni opisi dogodkov. V teh primerih so virtualna okolja v pomoč za poznavanje preteklosti na bolj dostopen način. Igre so večinoma v 3D tehnologiji, učenec pa prevzame vlogo v bitki. Cilj je zagotoviti zgodovinski kontekst in približati pomen bitke učencem ter hkrati spoznati kulturne razlike obeh strani in strateške usmeritve.

- **Zavest o dediščini.**

V umetniških/arheoloških igrah je igralec v stiku z zapuščino fizičnih artefaktov ter se uči o zgodovini, arheologiji in umetnosti. Sem spadajo npr. virtualni muzeji. Večina iger o arhitekturni/naravni dediščini pa ponuja realistično rekonstrukcijo z namenom učenja arhitekturnih, umetniških ali naravnih vrednot.

Pri igranju virtualnih iger po Bloomovi taksonomiji zadostimo trem ciljem: kognitivnemu, psihomotoričnemu

in afektivnemu. Igre so za učenje o kulturni dediščini posebej primerne na afektivnem področju, saj je empatija lahko zelo koristna za razumevanje zgodovinskih dogodkov in različnih kultur, občutij drugih ljudi, problemov in vedenj (Mortara idr., 2014).

KULTURNA DEDIŠČINA SKOZI IKT TEHNOLOGIJO

IKT tehnologija nam omogoča, da lahko do kulturne dediščine nekega določenega naroda pristopamo preko spleta. Tako lahko izmenjujemo informacije med ljudmi, kar posledično pospeši izmenjavo znanja in idej. Tak način učenja učencem omogoča, da zraven pridobivanja vsebin pridobijo na izboljšanju sposobnosti za pridobitev informacij ter sposobnost vrednotenja. IKT ponuja novo, interdisciplinarno dimenzijo, ki zagotavlja možnost, da gledamo vsak artefakt v širšem omrežju zgodovinskih, socialnih, kulturnih, ekonomskih in geografskih povezav. Hkrati nam omogočajo tudi boljše razumevanje in razlago. S tega vidika nam IKT ponuja razsežne možnosti do videnja kulturne dediščine iz globalne perspektive in ne le kot nekega izoliranega objekta. IKT dosledno širi število priložnosti za učenje, kar se odraža tudi na področju kulturne dediščine. IKT zagotovi poglobljenost formalno obravnavane snovi, hkrati pa spodbuja samoregulacijo učnih pristopov. Orodja in metode, ki so plod IKT tehnologije, pomagajo preprečiti ali zmanjšati kulturne ovire. IKT pa je tudi v veliko pomoč učencem s posebnimi potrebami, saj s posebnimi računalniškimi orodji ter interaktivnimi poskusi pripomore k učenju.

Kljub vsem naštetim prednostim pa je potrebno poudariti, da se znanje s samo uporabo IKT tehnologije še ne razlikuje od znanja brez uporabe IKT. Izobraževalne enote je potrebno skrbno načrtovati, saj bo le tako prišlo do učinkovite didaktične uporabe tehnoloških orodij (Ott in Pozzi, 2011).

KULTURNA DEDIŠČINA SKOZI IGRE VLOG

Igro vlog, ki v bistvu predstavlja neko življenjsko situacijo in je odigrana, lahko najdemo na različnih področjih izo-

braževanja. Obogati življenje otrok in mladih ljudi, saj v njih spodbuja samozaupanje ter sposobnost interakcije z drugimi ljudmi. Učencem lahko skozi igre vlog predstavimo veliko zgodovinskih situacij. Otroke spodbuja, da prevzamejo vloge ljudi v današnjem času ter improvizirajo s poudarkom na vprašanjih, ki so povezana s kulturno dediščino. V muzejih in na zgodovinskih mestih je postala priljubljen pristop za učenje o kulturni dediščini.

Dramske aktivnosti učencem omogočijo, da delijo mnenja in občutke o vprašanjih dediščine. Skozi resnične situacije imajo možnost zgraditi svoje pozitivno mnenje o kulturni dediščini, hkrati pa jim omogoča, da iz prve roke izkusijo svojo. Izvedba dramske dejavnosti omogoča neposredno izkušnjo s kulturno dediščino in spodbuja razvoj interakcije med učenci. Potrebno je dodati, da bi se takšne aktivnosti morale izvajati pogosteje, saj bi le tako dosegale boljše rezultate. Hkrati pa je potrebno upoštevati, da igre vlog potrebujejo podporo druge metode, saj se veliko učencev na tem mestu z muzejem sreča prvič (Simšek in Elitok Kesici, 2012).

KULTURNA DEDIŠČINA SKOZI UMETNIŠKO IZRAŽANJE

Pristop povezuje kognitivno, socialno in moralno poučevanje. Učenci se skozi umetniško izražanje naučijo spoštovati vrednost kulturne dediščine okolja. Pri tem svobodno in reflektirano interpretirajo kulturo ter se vanjo aktivno vključujejo preko „izkustvenega učenja“. Učenci se hkrati naučijo pomena ohranjanja kulturne dediščine.

Tri faze projekta:

- obiski kulturnih in naravnih spomenikov ter ozaveščanje o izkušnjah kulturne dediščine;
- proces umetniške realizacije;
- kolektivna refleksija in vrednotenje otroških likovnih del ter razstava del.

V prvi fazi projekta je najpomembnejša naloga učitelja, saj mora učencem omogočiti izkušnje iz prve roke (obični pomembnih območij kulturne dediščine, srečanja z

Ljudmi, ki so pomembni za temo študije, neposredno opazovanje okolja, zbiranje zanimivih predmetov, kot so slike, knjige, ki se nanašajo na obravnavano temo). V tej fazi učitelj spodbuja učence, da postavljajo vprašanja, izražajo mnenja in povejo že znano o obravnavani temi ter delijo svoje izkušnje z drugimi. V drugi fazi projekta učitelj učence spodbuja, da se umetniško izražajo v pristnem območju kulturne dediščine (muzej, galerija, samostan, delavnice za umetnost itd.) Vloga učitelja je spremljanje ter spodbujanje umetniškega izražanja. V tretji fazi sledi refleksija in vrednotenje umetniškega ustvarjanja učencev. S pomočjo učiteljev, kustosov in vodij galerij učenci organizirajo razstavo svojih del. Kakovost predstavljenih umetnin se odraža v dejstvu, da so učenci ustvarili svoje izdelke na podlagi svojih izkušenj. Skozi diskusijo pridemo do pomembnih zaključkov, ki so pomembni za kulturno dediščino, hkrati pa razvijamo kulturno zavest učencev.

Pri raziskavi o kulturni dediščini skozi umetniško izražanje je bilo zelo pomembno timsko delo učencev, učiteljev, vzgojiteljev, staršev in strokovnjakov na različnih področjih umetnosti in kulture. Rezultat učenja o kulturni dediščini je znanje, ki so ga ob tem vsi zgradili. Odnos med kulturno dediščino in šolo kaže učinke kulturne tradicije na vzgojo in izobraževanje ter opozarja na potrebo po ohranitvi in obnovi kulturnih tradicij. To nam pomaga razumeti nas same in naše mesto v svetu (Ivona in Kruščević, 2013).

KULTRNA DEDIŠČINA SKOZI „GOOGLE MAPS“ APLIKACIJO

Z željo po ponovnem odkrivanju zgodovinskih in arheoloških spomenikov v urbanih okoljih so študentje obli-

kovali digitalne zemljevide v izobraževanju (ETwinning). Digitalni zemljevidi prispevajo k spodbujanju ohranjanja kulture na način inovativne pedagoške prakse. Portal je večjezična spletna stran, ki ponuja orodja za sodelovanje in storitve za učitelje za ustvarjanje partnerstev in skupnih projektov na različnih področjih. Spodbuja večstranske korporacije na področju izobraževanja kulturne dediščine in geo-medijev ter ponuja možnosti za oblikovanje evropske identitete.

Učenci imajo možnost mestne znamenitosti videti skozi drugačno perspektivo, kot je navada v šolskem sistemu. Različna digitalna orodja (ArcGIS online, Google Maps, myHistro) omogočajo razvoj prostorskega razmišljanja. Prednost teh orodij je, da ponujajo kakovostne digitalne zemljevide s prostim dostopom. Učitelji bi se morali zavedati učinkovitosti IKT tehnologije ter z njihovo pomočjo načrtovati didaktične enote (Apostolopoulou idr., 2014).

SKLEP

Kulturna dediščina so vsa verovanja, vrednote, prepričanja, ki dajo nekemu prostoru poseben značaj. Iz tega razloga pomena kulturne dediščine ne moremo podcenjevati. Tega smo se začeli zavedati že zelo hitro in tako se izobraževalni programi povezani s kulturno dediščino začeli hitro naraščati po vsem svetu. Hkrati pa so jo vključili tudi v osnovnošolsko izobraževanje. Kulturna dediščina je lahko poučevana na več načinov, v članku je predstavljenih le nekaj možnosti vključevanja kulturne dediščine v izobraževanje na način, da učenci kulturno dediščino „začutijo“ oz. se poistovetijo z njo. Le tako bodo naši zanamci postali zavedni državljani Republike Slovenije ter ohranjali in prenašali našo kulturno dediščino.

LITERATURA

- Apostolopoulou, A. P., Carvoeiras, L. M. in Klonari, A. (2014). Cultural Heritage and Education. Integrating Tour Maps in a Bilateral Project. *European Journal of Geography*, 67–77.
- Ivon, H. in Krušević, D. (2013). School and the Cultural-Heritage Environment: Pedagogical, Creative and Artistic Aspects. *CEPS Journal*, 29–50.
- Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M. in Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 318–325.
- Ott, M. in Pozzi, F. (2011). Towards a new era for cultural heritage education: Discussing the role of ICT. *Computers in Human Behavior*, 1365–1371.
- Simšek, G. in Elitok Kesici, A. (2012). Heritage Education for Primary School Children Through Drama: The Case of Aydin, Turkey. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 3817–3824.
- Zavod za varstvo kulturne dediščine Slovenije (b. d.). (3. februar 2016). Pridobljeno iz <http://www.zvkds.si/sl/zvkds/varstvo-kulturne-dediscine/o-kulturni-dediscini/kaj-je-kulturna-dediscina/>.