ULOGA NASTAVE LIKOVNE KULTURE U SUVREMENOM DRUŠTVU

Krklec, Matea

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:076074

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

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

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA VIZUALNE I MEDIJSKE UMJETNOSTI
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ
LIKOVNA KULTURA

MATEA KRKLEC

ULOGA NASTAVE LIKOVNE KULTURE U SUVREMENOM DRUŠTVU

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:
doc. art. Zlatko Kozina

Osijek, 2020.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Matea Krklec potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom „Uloga nastave likovne kulture u suvremenom društvu" te mentorstvom doc.art. Zlatka Kozine rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, 29. 09. 2020.

Potpis

Krklec M.

SADRŽAJ

1. SAŽETAK 1
2. UVOD 3
3. LIKOVNA KULTURA U SUVREMENOM DRUŠTVU 4
3.1. Likovnost 6
3.2. Suvremeno društvo 7
3.3. Kreativnost 9
3.4. Slobodno vrijeme 11
4. ULOGA NASTAVE LIKOVNE KULTURE U SUVREMENOM DRUŠTVU 13
4.1. Nastava likovne kulture u Republici Hrvatskoj 13
5. STE(A)M UČENJE 18
6. MONTESSORI ŠKOLA 21
7. WALDORFSKA ŠKOLA 22
8. SUVREMENA ISTRAŽIVANJA 23
8.1. Novi oblici komunikacije umjetnosti – uloga kulturne i umjetničke medijacije u cjeloživotnom obrazovanju nastavnika likovne kulture 23
8.2. Utjecaj novomedijske okoline na kreativnost kod učenika u nastavi likovne kulture od 5. do 8. razreda 25
8.3. Osnovna škola za vizualnu umjetnost 28
8.4. Umjetnički projekt ‘Koju igru igraš?’ 31
9. ZAKLJUČAK 33
10. LITERATURA 34
Web poveznice 35

1. SAŽETAK

U radu „Uloga nastave likovne kulture u suvremenom društvu“ istražena je likovnost, kreativnost, slobodno vrijeme i suvremeno društvo i njihova pozicija u međusobnim odnosima.

Činjenica da se dugi niz godina nije ništa mijenjalo u konceptualnom smislu nastave likovne kulture, daje naslutiti kako je s vremenom možda postalo i općeprihvaćeno od strane samog društva da je normalno da nastava likovne kulture ostane nepromjenjiva. Struka se s time ne slaže te, kako se čini, uspijeva pronaći neke kanale kako bi se situacija barem pomaknula s mjesta.

U trećem poglavlju istražuje se konkretnija uloga nastave likovne kulture u suvremenom društvu, prvenstveno gledajući nastavu likovne kulture u Hrvatskoj, baveći se problemom satnice nastave koja uza se veže duboke probleme koji se u konačnici odražavaju u različitim kulturnim i gospodarskim sektorima na razini države.

Poglavlja 4, 5 i 6 istražena su kao dobri primjeri i smjernice koje fokusiraju svoje nastavne metode na razvoj pojedinca u cijelosti. Postoje različiti pristupi učenja koji se na drukčiji način odnose prema pojedincu u odnosu na klasičan model.

Kroz suvremena istraživanja u poglavlju 7 prikazana su detaljna istraživanja koja bi implementacijom mogla podići društvenu svijest. Ista istraživanja mogu poslužiti kao temelj pozitivnih promjena i dio rješenja nedostataka likovne kulture u suvremenom društvu.

Ključne riječi: uloga, likovna kultura, metodika, suvremeno društvo, razvoj

SUMMARY

The paper "The role of teaching art culture in contemporary society" explores art, creativity, leisure and contemporary society and their position in mutual relations.

The fact that for many years nothing has changed in the conceptual sense of art education, suggests that over time it may have become generally accepted by society itself that it is normal for art education to remain unchanged. The profession does not agree with this and, as it seems, manages to find some channels to at least move the situation.

The third chapter explores the more specific role of art education in modern society, primarily looking at art education in Croatia, dealing with the problem of teaching hours that involve deep problems that are ultimately reflected in various cultural and economic sectors at the state level.

Chapters 4, 5, and 6 have been explored as good examples and guidelines that focus their teaching methods on the development of the individual as a whole. There are different approaches to learning that relate to the individual in a different way compared to the classical model.

Through contemporary research, Chapter 7 presents detailed research that could raise social awareness through implementation. The same research can serve as a basis for positive change and part of the solution to the shortcomings of art culture in contemporary society.

Key words: role, art culture, methodology, contemporary society, development

2. UVOD

U Republici Hrvatskoj struka se već godinama bori protiv degradacijske percepcije nastavnog predmeta Likovne kulture u društvu. Stječe se dojam kako velik broj roditelja, učenika, pa i samo društvo već dugi niz godina smatraju da Likovna kultura kao nastavni predmet služi za odmor i popravljanje prosjeka školskog uspjeha ne imajući na umu konstruktivan utjecaj koji umjetnički izražaj ima na razvoj djeteta.

Problematika je složenije prirode samim time što struka već dugi niz godina nije pronašla potporu u nadležnim institucijama u vidu dugo odgađane reforme školstva. Imajući to na umu, istražen je širi kontekst likovne kulture u suvremenom društvu sagledavajući temeljne elemente koji određuju njezinu realnu poziciju u kakvoj jest.

Propituje se klima suvremenog društva u Hrvatskoj i međusobni odnosi čimbenika koji utječu na njezin razvojni put. Kroz različite poglede na nastavu likovne kulture pozicionira se njezina uloga u suvremenom društvu. Način na koji pozicioniramo pojedinca u nastavi likovne kulture bitno utječe na cjelokupan razvoj društvene zajednice.

Uloga nastave likovne kulture u suvremenom društvu izravno je povezana s praćenjem njezina konteksta u društvenoj zajednici u kojoj se odvija, na nacionalnoj razini. Postoje različite škole, pristupi i metode učenja nastave likovne kulture, a njih uvjetuju različiti pogledi na djetetove potrebe u samoostvarenju kroz potrebe suvremenog društva. Suvremenim istraživanjima pokazuju se moguće buduće suvremene metode koje bi se možda trebale početi implementirati u suvremeno društvo.

3. LIKOVNA KULTURA U SUVREMENOM DRUŠTVU

Likovnom kulturom naziva se nastavni predmet u osnovnoškolskom odgojno-obrazovnom procesu, gdje se predmet Likovna kultura uvriježeno dovodi u svezu s likovnom umjetnošću, koja je odgojno-kulturološkog karaktera promičući slobodu umjetničkog izražaja.

Struka se već godinama bori protiv degradacijske percepcije nastavnog predmeta Likovne kulture u društvu. Stječe se dojam kako velik broj roditelja, učenika, pa i samo društvo već dugi niz godina smatraju da Likovna kultura kao nastavni predmet služi za odmor i popravljanje prosjeka školskog uspjeha ne imajući na umu konstruktivan utjecaj koji umjetnički izražaj ima na razvoj djeteta.

Prethodno navedeni destruktivno ukorijenjeni stavovi u društvu najvjerojatnije potječu iz nedostatka shvaćanja važnosti likovne kulture za mentalni i duhovni razvoj pojedinca. Činjenica da se dugi niz godina ništa nije mijenjalo u konceptualnom smislu nastave likovne kulture, daje naslutiti kako je s vremenom možda postalo i općeprihvaćeno od strane samoga društva da je normalno da nastava likovne kulture ostane nepromjenjiva.

Budući da je priroda nastavnog predmeta Likovne kulture u izravnoj povezanosti s kreativnošću, Krajček (2015: 5) se referira na Nietzschea koji tvrdi da se kreativnost u pojedincu može i razvijati, ali i uništiti.
Umjetnički izražaj i razvoj stoga može imati i konstruktivan i destruktivan utjecaj na društvo u cjelini. Ako se tematika razmatra iz perspektiva „što je društvo bez kulture i kreativnosti?“, „ima li napretka bez kreativnosti?“, „ima li tradicije bez kulture?“, „postoji li identitet bez tradicije?“, daje se zaključiti da je destruktivno za društvenu zajednicu degradirati likovnu kulturu kao oblik nastavnog predmeta, ali i likovno-umjetničkog izražaja uopće.

Ukorijenjene percepcije ponekad je teško promijeniti, stoga struka ima ključnu ulogu u promicanju važnosti likovne kulture.

Kao što je navedeno i u prijedlogu nacionalnog kurikuluma (2016: 4), nastavni predmeti Likovne kulture i Likovne umjetnosti pripadaju umjetničkomu, ali i društveno-humanističkomu području odgoja i obrazovanja. Cilj je nastavnog predmeta uvesti učenike u

svijet likovnih umjetnosti, čiji nastavni sadržaji pridonose oplemenjivanju i obogaćivanju individualne slike o sebi i svojoj okolini te razvoj kreativnog načina razmišljanja i djelovanja. Polazište organizacije i proučavanja nastavnog predmeta proizlazi iz značajne uloge koju likovna kultura i umjetnost imaju na stvaranje i razvoj osobne ličnosti i identiteta. Razvojem likovnog jezika i pismenosti učenici se upoznaju s različitim alatima i medijima te učenici stječu sposobnosti razumijevanja složene vizualne okoline i aktivnog sudjelovanja njezina oblikovanja, vrednovanja i kritičkog rasuđivanja. Ovim nastavnim predmetom učenici stječu različita znanja iz područja likovne i vizualne kulture kao što su crtež, slikarstvo, strip, skulptura, fotografija, film, grafika, dizajn, primijenjene umjetnosti, umjetnička praksa te arhitektura i urbanizam. Predmetom se angažira učenika te se proširuju individualni interesi s temeljem koji pruža neprekidan rast i nadograđivanje ideja, znanja i iskustava.

»Povezivanjem s umjetničkim zajednicama i raznovrsnim kulturno-znanstvenim ustanovama, kao alternativnim prostorima učenja, učenicima se likovno stvaralaštvo, umjetnička događanja i kulturna baština predstavljaju kao dio osobnoga identiteta i šireg društvenoga konteksta.« (*ibid*)

Nadalje, u lijepo ilustriranom TEDx govoru (eng. *TEDx Talk*) Ralph Ammer (2019) objašnjava kako crtanje i likovni izražaj individualnih misli može biti moćan alat za poboljšanje i razvoj individualnog razmišljanja, kreativnosti i komunikacije, koje u konačnici imaju svoju ulogu u motivaciji i samorealizaciji.

Likovna kultura kao predmet u osnovnoškolskom obrazovanju, a u smislu likovne umjetnosti daje jedinstven prostor za slobodu izričaja subjektivnog karaktera, izgradnju i razvoj kreativnosti s ciljem produktivnosti i samoostvarivanja pojedinca.

„Između ostaloga, likovna kultura igra važnu ulogu u poticanju učenika da budu inovativniji u svojem razmišljanju kada promišljaju o umjetničkim djelima i drugim vizualnim medijima.“ (Usp. Negovetić 2019: 5)

3.1. Likovnost

Prema navodima prijedloga nacionalnog kurikuluma nastavnoga predmeta Likovna kultura i Likovna umjetnost korijen riječi 'likovno' sadrži 'oblik' te se likovnim smatra ono što je oblikovano ljudskom rukom, što se, nadalje, čini važno „ ... jer vizualne pojave mogu biti i prirodne, a umjetnost nije prirodna, što joj i sam naziv kaže („umjetnost“ je umjetna, engl. art is artificial)“ (Huzjak 2016: 93). Huzjak nadalje ističe kako se likovnim smatra ono što je intelektualno osmišljeno, dok je vizualno ono što „nije ništa posebno za vidjeti, referirajući se na rad slovenskog autora Jurij Selan iz 2012 godine. (...) na kraju zaključuje da sve što je vizualno nije istodobno i likovno.“

U suvremenom društvu likovnost se obraća svima kroz različite sadržaje, različite podražaje i na različite načine. Ona stvara i razvija unutarnju i vanjsku estetiku opažanja, razvija unutarnje procese koji su nužni općenito u vrednovanju okoline i samovrednovanju, stvaralaštvu, motivaciji stvaratelja, koji se na sebi jedinstven način izražava i samoostvaruje.

Likovnost širi svoj utjecaj na ostala područja učenja, a samim time čini se kao da fraktalno širi svoje područje djelovanja kako u odgojno-obrazovnom procesu tako i u suvremenoj društvenoj zajednici.

Daljnjim istraživanjem likovnosti i njezine uloge u likovnoj kulturi, likovnoj umjetnosti u korelaciji sa suvremenim društvom i njezinim bitnim utjecajem na pojedinca, ali i na društvo u globalu, likovnost se očituje kao baza za druge discipline kao što su arhitektura, dizajn, film, fotografija i slične.

U ranije navedenom prijedlogu kurikuluma navodi se kako postoji poseban slučaj u odnosima likovne umjetnosti i vizualne umjetnosti, gdje je „(...) vizualna umjetnost maleni podskup likovne umjetnosti. (...) Za razliku od likovne umjetnosti vizualna umjetnost ne preoblikuje, već ponovno (sekundarno) semantizira vidljivo, tj. daje mu nova značenja. Ovo je posve legitimno u suvremenim umjetnostima (...). Unutar sustava obrazovanja, razumijevanje likovne umjetnosti didaktički je preduvjet da bi se shvatila njezina nelikovna, vizualna negacija. Nastavom vizualne umjetnosti nije moguće objasniti svu ljudsku likovnu djelatnost

od prapovijesti do sredine dvadesetog stoljeća. (...) „Zbog svega navedenoga, mišljenja sam da aktivnost i sadržaj ovoga ishoda treba biti ponajprije likovnost, kroz likovno izražavanje i stvaranje, a ne vizualnost i vizualno izražavanje.“(*ibid*: 95)

3.2. Suvremeno društvo

U pokušaju definiranja kulture dolazi se do zaključka kako ju je teško definirati bez da ju se stavi u kontekst društva. U suvremenom društvu postoje različiti pogledi na samu definiciju kulture. Tako je Cvjetko Milanja (2012: 13–26) istražio i razradio opis i definicije kulture u djelu *Konstrukcije kulture – Modeli kulturne modernizacije u Hrvatskoj 19. stoljeća* iz različitih kutova stajališta, od polazišta, gdje se kulturu pokušava definirati kao ukupnost načina života nekog društva, preko načina ispijanja kavice, sve do kulture ratova i povezivanja s tradicijom.

Wikipedija definira kulturu kao „(...) cjelokupno društveno naslijeđe neke grupe ljudi, to jest naučeni obrasci mišljenja, osjećanja i djelovanja neke grupe, zajednice ili društva, kao i izrazi tih obrazaca u materijalnim objektima“. (2020) Korijen riječi 'kultura' dolazi iz latinskoga *'colere'*, a znači: nastanjivati, uzgajati, štititi, štovati. Postoje mnogobrojne definicije kulture koje uporište definiranja pronalaze u različitim teorijama za razumijevanje i vrednovanje ljudske djelatnosti.

Bez obzira na to iz koje perspektive pokušavamo definirati kulturu, čini se kako je jedno zajedničko i neizostavno; kultura je definirana u smislu i povezanosti s društvom, a u izravnoj je konotaciji s tradicijom određene skupine ljudi zajedničkih karakteristika – koje mi danas zovemo društvo općenito.

Kultura je prihvaćanje od strane društva što znači da ju društvo kreira i oblikuje samim prihvaćanjem. U razmatranje se uvodi promišljanje što je suvremeno društvo bez kulture, a s druge strane što je suvremeno društvo bez tradicije. Nameće se pitanje može li se ostvariti individualni i društveni identitet bez da se suvremenost poveže s tradicijom. Nadalje se razmatra kultura općenito, koja je jedna od poveznica, te se postavlja pitanje nije li kultura ta koja nas djelomično definira kao pojedince, ali i društvo kao cjelinu.

U kontekstu gdje je likovna kultura, prvenstveno kultura, kultura koja njeguje individualni umjetnički izražaj, a s kojom se potiče, razvija i nadograđuje osobni rast pojedinca, učenje, napredak, samoostvarivanje, promiče se raznolikost – nije li likovna kultura tada grana koja povezuje individualno i društveno?

Likovna kultura iliti likovna umjetnost daje jedinstven prostor slobode individualnog izričaja gdje se njeguje različitost. Ako se stereotipima pokušava različitost zbiti u kalupe, nameće se pitanje može li takav stav imati destruktivan učinak na individualnu kreativnost kako pojedinca tako i društva u cjelini. Ako ne napredujemo i ne rastemo kao društvo, iskorištavamo li mi svoj životni potencijal? Degradira li se suvremeno društvo bez likovne kulture i nedostatka razvoja kreativnosti? Kao logičan odgovor nameće se odgovornost svakog pojedinca suvremenog društva, a pozicija je struke podizati svijest o konstruktivnosti i dobrobitima likovnog izražaja te promovirati beneficije koje pojedinac, ali i društvo kao cjelina, ima dugoročno gledano.

U radu *Marginalizacija vizualne kulture i umjetnosti u obrazovnom procesu* Gordane Košćec i Jelene Bračun (2011: 34), izdanom u časopisu za suvremena likovna zbivanja, autori se osvrću na problematiku vezanu uz suvremene reforme školskog obrazovnog sustava, ali i na onu smanjenja nastavne satnice Likovne kulture, te se dodatno analiziraju i sabiru posljedice takvih reformi. Autori analiziraju javne „(...) rasprave o nakupljenim problemima i nesposobnosti školskog sustava da osigura radnu, proizvodnu, intelektualnu i kulturnu osnovu društva sposobnog da odgovori na zahtjeve suvremenog života. (...) Društvo u cjelini i obrazovni sustav uvijek se zrcale. Vrijednosti (činjenice, stavovi i sposobnosti) koje se promiču tijekom osnovnog obrazovanja uspostavljaju i zrcale vrijednosni sustav društva u kojem živimo, proizvodimo, konzumiramo“.

Nadalje, autori proučavaju i uspoređuju nastavne programe i satnice Likovne kulture Hrvatske sa zemljama u susjedstvu i zemljama članicama Europske unije.
Proučavajući priložene podatke i analizirajući postavljene pretpostavke i teze, daje se zaključiti kako autori teksta dovode životni standard i pozitivnost društva u izravnu korelaciju s individualnim umjetničkim izražajem, u nas ekvivalentnu s likovnom kulturom. (*ibid*: 34–43)

3.3. Kreativnost

U razmatranje se uzima kreativnost općenito, ali i u kontekstu likovne kulture, sa svrhom boljeg razumijevanja njezine uloge u razvoju suvremenog društva kroz različita područja i iz različitih kutova gledišta. Kako bi se analizirao, proučio i razumio utjecaj i važnost kreativnosti, nameće se pitanje znanstvenoistraživačke definicije kreativnosti. Pokušava se odgonetnuti je li kreativnost sposobnost, je li kreativnost proces, koji su preduvjeti za ostvarivanje kreativnosti, može li se kreativnost razviti, kakav je stav društva i znanstvene zajednice o važnosti i ulozi kreativnosti, a ponajprije kakav utjecaj kreativnost ima na razvoj pojedinca kao jedinke te suvremenog društva u cjelini.

Nadalje, u razmatranje se uzima razvoj i njega kreativnosti u osnovnoj školi kao zalog za sigurnu budućnost, baziranu na razvijenoj prosperitetnoj sposobnosti aktiviranja i ostvarivanja kreativnosti kroz obrazovni sustav likovne kulture, ali i suvremenog društva u cjelini.

Posavac (2013: 4) u svom radu pomno razmatra kreativnost te istražuje odnos između kreativnosti i sposobnosti, ali i razvoja individualne ličnosti te zaključuje kako osobu s razvijenom kreativnošću odlikuju povjerenje u vlastite sposobnosti, ekstrovertiranost te sposobnost stvaranja kreativnog načina života i kreativnih produkata.

Iz vlastitog istraživanja te istraživanja mojih prethodnika daje se zaključiti kako postoje različiti kompleksni pokušaji definiranja kreativnosti, a i same uloge u stvaralačkom procesu, ali koherentnost razmišljanja očituje se u slučaju gdje se zaključuje kako je kreativnost kompleksan pojam, ujedno je i proces, razumije se i ostvaruje kroz sposobnost, a jednako tako može se dovesti u izravnu vezu sa samostalnošću, prosperitetom, snalažljivošću, rješavanjem kompleksnih problema u životu pojedinca, ali i društva u cjelini.

U kontekstu osnovnoškolskog obrazovnog programa, kvantitativno vremenski gledano, nakon što završi osnovnoškolsko obrazovanje, učenik je za osposobljavanje kreativnosti u obrazovnoj ustanovi imao priliku razvijati kreativnost 35 sati godišnje. Iz toga proizlazi indirektna tvrdnja Ministarstva znanosti i obrazovanja, kao i institucije osnovne škole, da će učenik nakon 8 godina osnovnoškolskog obrazovanja u sveukupno 280 sati (po 45 min)

nastave likovne kulture biti kreativno osposobljen u životu.

Sažimanjem ovakvog pristupa, kvantitativno vremenski gledano, prethodna računica svodi brojke na poražavajuće podatke da je to samo 8,75 dana u 8 godina života gledanih očima likovne kulture.

Kada se gore navedeni podatci stave u korelaciju s istraživanjem Gordane Košćec i Jelene Bračun (34–43) u radu *Marginalizacija vizualne kulture i umjetnosti u obrazovnom procesu*, izdanom u časopisu za suvremena likovna zbivanja, nameće se pitanje može li se razvoj kreativnosti u osnovnoškolskom obrazovanju kroz različite vidove likovnog izričaja i kulture dovesti u izravnu povezanost s materijalnim standardom društva, indeksom sreće pojedinih grupacija/zemalja te s emotivnim i senzibilnim stanjem društva u cjelini.

Iz istraživanja provedenog u ovom i prethodnim poglavljima daju se iščitati plemeniti i duhovni motivi za koje se zalaže znanstvena i akademska zajednica za likovnu kulturu, a protivni poražavajućoj statistici izloženoj ranije. U konačnici, svaki pojedinac suvremenog društva, ali i suvremeno društvo kao kolektiv snosi odgovornost za razvoj kreativnosti koja se kao produkt manifestira kroz rezultate, produktivnost, samoostvarenost i integritet kako pojedinca tako i suvremenog društva. Što se nadalje dopunjuje definicijom kreativnosti preuzetoj iz dokumenta pod nazivom 'Strategija razvoja kreativnosti u osnovnoškolskom i srednjoškolskom odgoju i obrazovanju', koji će u kasnijem poglavlju biti detaljnije istražen kao STEAM model učenja, a glasi: „Kreativnost (hrv. stvaralaštvo) je mentalna aktivnost koja obuhvaća kognitivni, psihološki i sociološki aspekt“. (2014: 1) Autori nadalje nadopunjuju definiciju kreativnosti kao „psihološki fenomen u kojem prevladava divergentno mišljenje, uz određenu količinu konvergentnog mišljenja, a kao faktori divergentnog mišljenja vode fleksibilnost, fluentnost, originalnost, elaborativnost, osjetljivost za probleme i redefiniciju“. (*ibid*)

3.4. Slobodno vrijeme

Ovom se temom pokušava analizirati, istražiti i razumjeti slobodno vrijeme kao prozor mogućnosti osobnog i društvenog razvoja obogaćenih kreativnim i korisnim sadržajima s ciljem životno duhovnog obogaćivanja pojedinca, razvoja njegove ličnosti i identiteta, ali i suvremenog društva kao skupa pojedinih ličnosti.

Slobodno vrijeme učenika/studenta/pojedinca vrlo je važan segment pozicioniran u suvremenom društvu. Slobodnim vremenom definira se ono vrijeme koje pojedinac koristi izvan okvira vlastitih obveza, odnosno ono vrijeme koje utroši na osobne potrebe.

U suvremenom društvu, koje obiluje mnoštvom različitih sadržaja, mogućnosti i pristupnosti, teško je razabrati i odrediti granice smislenosti u svoj toj raspršenosti i uživanju različitosti. U vremenu kada je brzina kolanja informacija postala toliko velika da je nemjerljiva, teško je jednoznačno odrediti i usmjeriti kvalitativno korištenje slobodnog vremena pojedinca. Kreativnost razvija unutarnji kurs u kojem će se usmjeriti afiniteti pojedinca. Unutarnji kurs kroz koji se nadalje razvija pojedinac u suvremenom društvu izložen je konstantnom bombardiranju o mogućnostima i potrebama suvremenog društva.

U stručnom radu Vesnice Mlinarević i Vesne Gajger (2010: 43–58) pod nazivom *Slobodno vrijeme mladih, prostor kreativnog djelovanja* analizira se dimenzija slobodnog vremena mladih, izazovi suvremenog društva prilikom zadovoljavanja različitih interesnih potreba djece i mladih te izazovi s kojima se suvremeno društvo susreće prilikom pokušaja zadovoljavanja potreba mladih kroz produktivno razvojne sadržaje u vidu angažiranja te društveno odgojne uključenosti. Razmatraju se i analiziraju svijetli primjeri poticanja i usmjeravanja ka kreativno-produktivnom izražaju s krajnjim produktom manifestirani kroz društvenu uključenost i samoostvarenost.

Kako autori navode, istraživanjima se uporište tražilo u hipotezi kako „(...) aktivno i kreativno provođenje slobodnog vremena pridonosi razvoju cjelovite ličnosti (...)“, a ujedno se preispituju „(...)mogućnosti slobodnoga vremena kao prostora samorealizacije i samoaktualizacije mladih kroz različite oblike kreativnog djelovanja (...)“ te se navode svijetli „(...) primjeri Škole stvaralaštva Novigradsko proljeće i Međunarodne kolonije mladih u

Ernestinovu (...)“ komparirajući rezultate u svrhu izvođenja zaključaka na inicijalno postavljenu hipotezu te autori dolaze do zaključka kako sve slobodne aktivnosti imaju nekakvu razvojnu, samoaktualizirajuću ulogu i primarno-preventivnu ulogu. U radu se nadalje zaključuje da ako aktivnosti u slobodno vrijeme postanu potrebom za samoostvarivanjem osobnosti, tada slobodnovremenske aktivnosti ispunjavaju obje ranije navedene uloge. Autorice nadalje zaključuju da ako „ ... prostor slobodnog vremena postane „poligonom" dosade i „praznog vremena", tada je njegova razvojnoostvarivajuća uloga dovedena u pitanje i traži hitnost društvene intervencije kako ne bi došlo do većih poremećaja koje će osjetiti pojedinac i društvo.“ Ističe se „(...) kako mladi predstavljaju neku vrstu »ogledala« u kojem se mogu prepoznati obrisi svih relevantnih institucija koje sudjeluju u oblikovanju njihova identiteta. Kroz procese identifikacije, interiorizacije i asimilacije, mladi usvajaju temeljne stavove i oblikuju svoje ponašanje“. (*ibid*)

Daljnjim povezivanjem zaključaka ovog i prethodnih poglavlja daje se zaključiti višedimenzionalna beneficija likovnog umjetničkog izražaja i likovne kulture kao odgojno-obrazovnog programa u smislu osobnog i društvenog obogaćivanja, razvoja, rasta i sposobnosti samooblikovanja identiteta ličnosti, što se može tumačiti kao manifestacija kako kvalitativnog tako i kvantitativnog učinka u cjelini.

4. ULOGA NASTAVE LIKOVNE KULTURE U SUVREMENOM DRUŠTVU

Postoje različiti pristupi učenja nastave likovne kulture, a njih uvjetuju različiti pogledi na odnose i ciljeve, potrebe suvremenog društva. Uloga nastave likovne kulture u suvremenom društvu izravno je povezana s praćenjem njezina konteksta u društvenoj zajednici u kojoj se odvija, na nacionalnoj razini. Svaka država ima vlastiti pristup poučavanja likovne kulture u odgojno-obrazovnom procesu. Istraživanjem različitosti istih kroz kurikulume i nastavne planove i programe očituju se razlike u shvaćanju važnosti metodike nastave likovne kulture. Samim time država izražava svoj stav prema struci i shvaćanju njezine uloge.

4.1. Nastava likovne kulture u Republici Hrvatskoj

Provođenje nastave likovne kulture u Republici Hrvatskoj trenutno je podijeljeno na eksperimentalno i tradicionalno. (Smoljanec 2019) Drugim riječima, nastava likovne kulture u Republici Hrvatskoj u tranzicijskom je razdoblju. Tek s vremenskim odmakom moći će se provoditi daljnja ciljana istraživanja. Eksperimentalno provođenje nastave bazira se na izrađenom kurikulumu nastavnog predmeta Likovne kulture koji će s vremenom istisnuti tradicionalni oblik. Novi, eksperimentalni kurikulum nastave Likovne kulture primjenjuje se za učenike 1. i 5. razreda od školske godine 2019./2020., za učenike 2., 3., 6. i 7. razreda od školske godine 2020./2021., a za učenike 4. i 8. razreda primjenjuje se od školske godine 2021./2022. (Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj, NN 7/2019)
Na slici 1 vidljivi su različiti pristupi poučavanju likovne kulture u nastavi.

	KURIKULUM LIKOVNE KULTURE
Nastavni sadržaj organiziran prema zadanim ključnim pojmovima likovnog jezika i obrazovnim postignućima	Organizirani sklop nastavnih sadržaja, ciljeva, metoda i procesa učenja prema predviđenim ishodima učenja; Ishodi – kompetencije na kraju određenog odgojno-obrazovnog razdoblja (npr. nastavni sat, nastavna godina itd.)
Unificiran i zatvoren; previše strukturiran	Mogućnost promjena i prilagodbe
Izoliran od konceptualnih okvira, svakodnevnog života i osobnog iskustva	Uzima u obzir objektivnu društvenu stvarnost
Moderni pristup: • redukcija forme na likovni jezik odnosno likovne elemente i principe • akademsko nasljeđe - informacije iz profesionalnih disciplina • umjetničko djelo prosuđuje se kroz vizualnu formu, izolirano iz prostornih, društvenih, vremenskih i kulturnih konteksta • polaženje od detalja; prvo se uče fragmenti likovnog jezika koji se naknadno povezuje s idejom • fokus na produkciju odnosno na finalni produkt • odvajanje znanja od emocija	Postmoderni pristup: • likovni jezik je dio šireg nastavnog sadržaja • važnost učenikovog iskustva (u i izvan škole) • znanje o umjetnosti i stvaranje uključuju ideje, stavove, vrijednosti, emocije i kontekste • polaženje od cjeline; prvo se uči kako nastaje ideja, zatim kako se ideja može izraziti likovnim jezikom, a onda vještina • cjelina s početkom, procesom i krajem ili sekvencama • društveni kontekst umjetnosti • proces je jednako bitan kao i produkt • stjecanje kompetencija za čitanje slojevitih značenja slika iz vlastite okoline te komuniciranja tim slikama • razvoj generičkih kompetencija

TRADICIONALNI PRISTUP UČENJU I POUČAVANJU	SUVREMENI PRISTUP UČENJU I POUČAVANJU
Usmjerenost na učitelja	Usmjerenost na učenika (učenik je u središtu odgojno-obrazovnog procesa)
Zatvoreni sustav; nastavni sadržaj izdvojen iz konteksta	Otvoreni sustav; važnost konteksta stvaranja, konteksta umjetničkog djela i konteksta svakodnevnog života
Dominantni oblici rada: frontalni, individualni	Dominantni oblici rada: grupni, u skupini, u paru, individualni
Predavačka nastava	Dijalog; izbor i odlučivanje; samostalno učenje (igrom, zagonetkom, eksperimentiranjem, istraživanjem, rješavanjem problema, oblikovanjem konteksta, stvaranjem zaliha iskustava itd.), individualizirani pristup svakom učeniku (adaptivna nastava); međuvršnjačko učenje
Ekstrinzična motivacija potaknuta ocjenom	Intrinzična motivacija potaknuta osobnim iskustvom učenika i interakcijom
Pasivna recepcija učenika; nastava je orjentirana na ilustraciju i ponavljanje zadanog	Aktivno sudjelovanje učenika; nastava je orjentirana na djelovanje
Rijetka izmjena nastavnih metoda i strategija; Učitelj postavlja zadatke koje učenik rješava unutar strogo zadanih parametara	Primjena nastavnih metoda i strategija koje potiču interakciju i kreativni proces; Učitelj je medijator: upoznaje učenike sa strategijama rada te ih potiče na samostalno variranje tih strategija tijekom nastavnog procesa; pitanjima ih potiče na samorefleksiju i refleksiju; osmišljava zadatke pomoću kojih učenik samostalno, u paru ili u grupi istražuje, eksperimentira, prikuplja podatke koje sortira i koristi, vrednuje itd.
Polazište je u nastavnom sadržaju prenešenom u uvodnom predavanju	Polazište je u iskustvu učenika i povezivanju tog iskustva s nastavnim sadržajem
Usmjerenost na usvajanje apstraktnog znanja	Problemsko učenje (polaženje od problema koji može biti vezan uz životni kontekst, rješenje se nudi vizualnim aktivnostima te likovnim i vizualnim uratcima); Situacijsko učenje (učenje kao socijalni proces koji uključuje aktivnost, kontekst i kulturu)
Učenje po strogo odvojenim predmetima	Interdisciplinarni pristup; uključenost vizualnih, kinestetičkih, slušnih i drugih osjetilnih oblika misli
Tradicionalni model nastave (linearni): odvojenost emocija od spoznaje	Inkubacijski model nastave (nelinearni): zajedničko djelovanje intelektualnih, voljnih i emocionalnih funkcija
Cilj: usvajanje stručnog znanja	Cilj: poboljšavanje kvalitete učenikovog života

Slika 1: Usporedba tradicionalnog pristupa poučavanju spram eksperimentalnog (2019)[1]

Uspoređujući kontekste tradicionalnog i eksperimentalnog, vidi se raskorak u načinu percipiranja učenika u njegovu odnosu prema radu. Nastavni sadržaji, ciljevi i proces učenja organizirani su prema ishodima učenja. Kurikulum je otvorenog tipa gdje se pruža prostor za mogućnosti promjena i prilagodbe dok tradicijski pristup njeguje strogu zatvorenost prema objektivnoj društvenoj stvarnosti. Samim time eksperimentalno se otvara prostor za dijalog

[1]Izvor: Smoljanec, A.; Košćec Bousfield, G. 2019. Metodički priručnik predmeta Likovna kultura za 5. razred osnovne škole.

između učenika i učitelja. Krajnji cilj usmjeren je na kvalitetu života učenika. Iako takav pristup predstavlja velik zaokret u odnosu na tradicionalni, jedan ključni segment ostaje isti – satnica. Zadržavanje na 35 sati godišnje ipak pokazuje taj raskorak neozbiljnog shvaćanja Ministarstva znanosti i obrazovanja, samo u duhu eksperimentalnog.

Upravo za taj problem Gordana Košćec i Jelena Bračun 2011. godine navode kako se povlači još iz 90-ih godina kada se nakon dugih rasprava o reformi školstva nastavi Likovne kulture oduzima jedan nastavni sat, odnosno satnica Likovne kulture „srezana“ je napola.
Nastava likovne kulture ima širok kontekst u utjecaju na razvoj društva jer se društvo oblikuje prema unutarnjoj kulturi i unutarnjim vrijednostima kroz individualni razvoj pojedinca. Proces je složeniji time što je u stalnom razvoju i u stalnom odnosu sa suvremenim društvom.

Nadalje Košćec i Bračun elaboriraju problematiku još dublje uspoređujući konkretne primjere satnice u struci sjevernih europskih država (vidi sliku 2) s Hrvatskom. U tablici su prikazani nastavni predmeti koji čine obrazovni program država: Hrvatske, Norveške, Estonije i Češke. Gledajući nastavne predmete u odnosu na vezanu državu obrazovnog sustava uočava se velik nerazmjer u podjeli satnice u hrvatskom obrazovnom sustavu prema Likovnoj kulturi. Na slici se jasno vidi da je izravno preko satnice nastava Likovne kulture u Hrvatskoj degradirana. Drugim riječima, kontekstualno, nastavi likovne kulture ne pridaje se važnost s obzirom na razmjer kojim pridonosi razvoju društva. Uspoređujući na isti način ostale zemlje na slici, broj satnice u Norveškoj i Estoniji (Umjetnost i obrt) približan je broju satnice prirodnih znanosti.

HRVATSKA	NORVEŠKA	ESTONIJA	ČEŠKA
Hrvatski jezik 1470	Norveški 1770	Estonski/ruski 1610	Češki 1750
Matematika 1260	Matematika 1201	Matematika 1260	Matematika 1225
Strani jezik 700	Engleski + 2. strani jezik 820	Strani jezik A + B 1155	Strani jezik 735
TZK 665	Tjelesna edukacija i aktivnost 782	Tjelesna edukacija 840	Tjelesna i zdravstvena edukacija 700
Vjeronauk 560	Religija, filozofija života i etika 584	Društvene znanosti 210	Ljudi i svijet* 420
Priroda i društvo* 350	Prirodne znanosti 584	Prirodne znanosti 420	Prirodne znanosti (fizika, kemija, biologija i geografija) 735
Likovna kultura 280	**Umjetnost i obrt 627**	**Umjetnost i obrt + umjetnost 525**	**Umjetnost 385**
Glazbena kultura 280	Glazba 370	Glazba 455	Glazba 385
Povijest* 280	Društvene znanosti i povijest 641	Povijest 210	Povijest i građanski odgoj 385
Geografija* 262,5	Hrana i zdravlje 199	Geografija* 175	Informacijska i komunikacijska tehnologija* 70
Biologija* 140		Biologija* 175	Ljudi i rad 280
Kemija* 140		Kemija* 140	
Fizika* 140		Fizika* 140	
Tehnička kultura* 140		Ručni rad 350	
Priroda* 122,5		Građanski odgoj 210	

Slika 2: Kompariranje odnosa satnica nastavnih predmeta osnovnih škola u Hrvatskoj, Norveškoj, Estoniji i Češkoj (2011)[2]

Nadalje elaboriraju kako takav pristup nastavi likovne kulture nosi sa sobom puno teže posljedice preko različitih aspekata društvenog, kulturnog, pa i ekonomskog života u našoj zemlji. Ne shvaćajući ulogu nastave likovne kulture kao kulturno-društvene potrebe pojedinca koja se kasnije replicira na društvo u cjelini, društveno rezultiraju i direktno se manifestiraju posljedice na loše upravljanje arhitekturom, bespravnost sustava, nerazumijevanje i nepoštivanje urbanističkih planova što u konačnici znači da se takav pristup manifestira na lošoj kvaliteti života suvremenog društva. S druge se strane suprotstavlja društvo kroz nezainteresiranost zbog vizualne nepismenosti. Na kraju dolazi do začaranog kruga u suvremenom društvu u kojem nema podloge pismenosti likovne kulture na društvenoj razini,

[2] Izvor: Košćec, G.; Bračun, J. 2011. Marginalizacija vizualne kulture i umjetnosti u obrazovnom procesu. *Život umjetnosti* 88 (1). 34–43.

a ni afirmativnog stava prema ulozi nastave likovne kulture koji bi se institucijski po prirodi trebao zauzeti i poduprijeti ovakva istraživanja za boljitak i razvoj suvremenog društva kroz opći razvoj svake ličnosti. Na takav način nastava likovne kulture dovodi u svezu apstraktno i divergentno razmišljanje koje širi vidike i perceptivna opažanja čiji su logični zaključci o njezinoj realnoj ulozi u suvremenom društvu te dolazi do struje promišljanja struke o terminološkom proširenju nastave u „Vizualne umjetnosti“. Terminološka vizija nije zaživjela, stoga metodologija „Vizualnih umjetnosti“ danas još uvijek traži konsenzus šire struke te s obzirom na prethodno predloženo stanje klime našega društva „Vizualne umjetnosti“ javljaju se tek kao odgovor određene klike struke i kao tendencija da se uloga nastave likovne kulture ostvari u punom smislu u obliku privatne škole. Osnovni stav koji se tiče navedene problematike bio bi da se pomogne svakom djetetu da postane kreativan pojedinac koji sa svojom samosviješću i sposobnošću odgovara na zahtjeve suvremenoga društva, a u konačnici i suvremenoga svijeta. (*ibid*)

5. STE(A)M UČENJE

Internetskim istraživanjem različitih izvora dolazi se do zaključka kako je STEAM edukacija suvremena metoda, odnosno model učenja koji se bazira na znanosti, tehnologiji, inženjerstvu, umjetnosti i matematici kao pristupnim točkama za usmjeravanje studentskih ispitivanja, znatiželje, dijaloga i kreiranja kritičkog razmišljanja. STEAM dolazi od engleske fraze '*Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics'* koja u prijevodu stoji za 'znanost, tehnologiju, inženjerstvo, umjetnost i matematiku'.

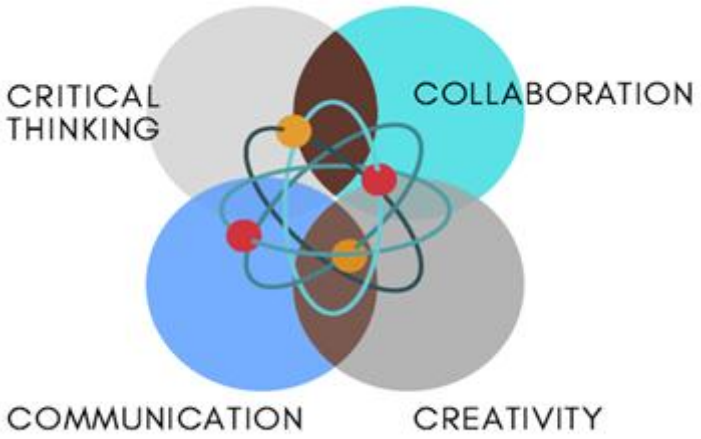
STE(A)M obrazovanje nudi modernu filozofiju pristupa učenju, koja se zasniva na poticanju kreativnosti u djece. Na kreativnost djece gleda se kao na temeljni resurs potreban za kreiranje kreativnog društva, kulture i gospodarstva s potencijalom stvaranja visoke produktivne vrijednosti. Obrazovanje koje se zasniva na razvoju kreativnosti djece doprinosi razvoju šireg spektra drugih kompetencija djece i mladih, koje se u zemljama Europske unije smatraju ključnima. Na takvo se obrazovanje stoga može gledati kao na obrazovanje 21. stoljeća koje bi mlade naraštaje opskrbljivalo znanjem i iskustvom potrebnim za vođenje smislenog i uspješnog života. Takvim bi se obrazovanjem polaznicima omogućilo dostizanje visokih standarda i kompetencija što bi ih učinilo sposobnima odgovoriti na zahtjeve društvenih izazova efektivno i brzo.

Smatra se kako je logično, kreativno i kritičko razmišljanje fundamentalno za održivi razvoj u 21. stoljeću te da bi Hrvatska kao članica EU-a trebala uklopiti kreativno obrazovanje kao jednu od osnovnih metoda za poboljšanje sveopćeg razvoja za postizanje visokoproduktivnih ciljeva. Obrazovanje i odgoj bazirani na razvoju kreativnosti, motivacija i kognitivnih potencijala mladih i djece otvara mogućnost ostvarenju individualnih životnih potencijala, ali i društva u cjelini, gdje bi i kvalitativni i kvantitativni rezultati bili vidljivi kroz prosperitet šire društvene zajednice.

Zajednica pod nazivom Hrvatska kao kreativno i inovativno društvo, Inicijativa i koordinacija strategije razvoja kreativnosti u osnovnoškolskom i srednjoškolskom odgoju i obrazovanju detaljnije analizira izazove i mogućnosti ove metode obrazovanja te daje prijedlog Strategija razvoja kreativnosti u osnovnoškolskom i srednjoškolskom odgoju i obrazovanju: „Kome treba kreativnost". (2014) Iskustva i informacije u drugim zemljama, ali i kontinentima su lako su dostupni na mrežnim stranicama škola čije se obrazovanje zasniva na ranije

navedenim ključnim 4C vještinama.

Azijski ogranak STEAM obrazovanja smatra kako implementacija ovoga modela rezultira učenicima koji promišljeno riskiraju, uključuju se u iskustveno učenje, ustraju u rješavanju problema, prihvaćaju suradnju i rade kroz kreativni proces. Na svoje polaznike gledaju kao na inovatore, edukatore i vođe 21. stoljeća! Djeca s takvim pristupom osiguravaju temelje koje se postavljaju kao osnovne '4C' vještine (slika 3). '4C' vještine potječu iz engleske fraze '*Collaboration, Critical Thinking, Communication and Creativity'* što se u prijevodu odnosi na suradnju, kritičko razmišljanje, komunikacijski dijalog i kreativnost. (2020)



Slika 3: '4C' vještine (2020, url)

STEAM educiranje ističe se kao važan i inovativan pristup, možda čak futuristički način obrazovanja, s edukativnom filozofijom gdje se djecu i učenike kroz kreativni, konstruktivni, kritički način razmišljanja priprema za poslove u budućnosti koji danas možda i ne postoje (2020).

Obrazovna metoda STEAM okuplja pet disciplina za stvaranje inkluzivnog okruženja za učenje koje potiče svu djecu na sudjelovanje i davanje svog doprinosa. Metoda ima holistički pristup te u isto vrijeme potiče učenike da koriste i lijevu i desnu stranu mozga istovremeno.

Parafrazirajući dr. Cook koja napominje da se svih pet elemenata STEAM-a spajaju u

iskustvu koje uključuje ne samo planet i život na njemu već i čovječanstvo koje njeguje njegovo očuvanje. "STEAM uključuje rješavanje osobnih problema za društvo i ljudsko iskustvo", kaže ona, dodajući: "i neljudsko iskustvo – biljke, životinje, okoliš". (2020)

Meni najatraktivniji i najznačajniji dio dokumenta Strategije razvoja kreativnosti u osnovnoškolskom i srednjoškolskom odgoju i obrazovanju bazira se na percepciji gdje autori smatraju kako je kreativnost „...ključni društveni i razvojni resurs. Znanje tek uz kreativnost postaje nova vrijednost i inovacija, stoga je potrebno još jače poticanje kreativnosti u predtercijarnom obrazovanju, za što su nužne dodatne kompetencije nastavnika u osnovnim i srednjim školama“. (2014: 4)

Razvoj i poticanje kulture kvalitete s težnjom cjeloživotnog razvoja i unapređenju osobnog rada i doprinosa manifestira se u poticanju izvrsnosti u učenju i poučavanju. Samim se tim doprinosi cjelokupnom razvoju čovjekovih potencijala, osobito kreativnosti i sposobnosti prilikom rješavanja problema te kreiranja kritičkog mišljenja, ali i u osobnoj odgovornosti, samoinicijativi te djelovanju ka postizanju ciljeva, istovremeno i zadovoljstvu svih sudionika obrazovnog sustava. Ovu je metodu obrazovanja nužno gledati kao sastavni dio suvremenog društva, kulture i gospodarstva.

Dakle, kao zaključak nameće se kako je bitno pristup pojedincu u obrazovnom procesu strateški isplanirati s ciljem razvoja svih individualnih potencijala koji nadalje čine temelj doprinosa podizanja „...razine kvalitete, kreativnosti i inovativnosti te njegovoj inkluziji u kulturu, društvo i gospodarstvo. Posebno je bitna stavka osmišljavanje i organizacija kompleksnog sustava cjeloživotnog učenja.“ (*ibid*)

Hrvatska kao kreativno i inovativno društvo kroz inicijativu i koordinaciju strategije razvoja kreativnosti u osnovnoškolskom i srednjoškolskom odgoju i obrazovanju ističe kako ovakav model obrazovanja donosi dugoročnu dobrobit, što se poklapa s mojim osobnim stavovima. Naime, autori navode razvoj niza pozitivnih efekata kao što su unapređenje samosvijesti društva, kreativni i inovativni resurs društva, kreativnost i konkurentnost industrije, kreativnost kao temelj kontinuirane kulture promjene, kreativnost kao temeljni ljudski potencijal, povećanje inovativnosti i konkurentnosti društva na dinamičnim tržištima, kreativno reagiranje u nepoznatom i novom okruženju, osposobljenost za cjeloživotni kreativni razvoj te brojne druge.

6. MONTESSORI ŠKOLA

Montessori škola najpoznatija je po inovativnom pristupu poučavanja koji je osnovala Maria Montessori. Ona je razvila cijelu metodu načina poučavanja u cjelini koja je po njoj dobila ime. Učenje se usmjerava na prirodan razvoj djeteta u punom potencijalu kroz individualna i grupna usmjeravanja. Pristup učenja odnosi se konkretno na učenje kroz iskustvo i istraživanje za čiji proces su bitni koliko učitelji toliko i roditelji razvijajući pozitivnu okolinu za dijete kao preduvjet dobrih osnova za učenje. Svrha je ovakvih metoda da se svako dijete usmjerava prema prirodnim interesima kroz aktivnosti koje pobuđuju i grade u djetetu pozitivan odnos prema radu i razumijevanju.

Prema Zmajlović (2016: 16) »za tjelesno odrastanje dijete treba prostor, njegu i hranu, za umni i duševni razvoj treba mu primjerena okolina i ljudi ispunjeni ljubavlju koji će mu omogućiti djelovanje u toj okolini, treba mu mir da bi svoju snagu moglo koristiti za samogradnju i razvoj ličnosti. Najbolje uvjete za razvoj ima dijete kod roditelja koji poznaju njegove potrebe i daju mu mogućnost da se u miru samo razvija«.

S obzirom na to da su ovakve škole u Hrvatskoj rijetkost, stručno usavršavanje učitelja za Montessori edukaciju tek je u povojima. Ovakva metoda poučavanja zahtijeva veliku angažiranost roditelja u usmjeravanju djeteta i osobnom razvitku. Na taj način škola i roditelj moraju biti u konstantnoj komunikaciji i suradnji. To je možda još jedan razlog zašto je ova metoda u deficitarnom položaju u društvu jer iziskuje posvećenost roditelja ciljevima škole, djetetu u punom smislu.

7. WALDORFSKA ŠKOLA

Utemeljena na učenju i filozofiji Rudolfa Steinera, waldorfska škola odlikuje se holističkim pristupom razvoju djeteta, a korijene vuče iz kršćanskih učenja. Od klasične pedagogije razlikuje se većom slobodom u odgoju djeteta.

Multidisciplinarnost waldorfskog obrazovnog sustava uključuje likovnu umjetnost, glazbu i boravak na otvorenom. "Glava, srce i ruke" glavna je misao vodilja u edukaciji djece. U svakodnevnom radu dijete se potiče da izrazi i njeguje svoju individualnost.

Kod djece se, uz prijenos znanja, razvija senzibilnost, empatija, praktične vještine, mašta, kritičko razmišljanje i potiče ih se u smjeru integracije i razredne suradnje. Nastava vjeronauka organizira se u skladu s religijskom pripadnošću pojedinih učenika. Roditelje se ohrabruje na uključivanje u aktivnosti škole.

Brojčani sistem ocjenjivanja uvodi se u 7. i 8. razredu osnovne škole radi upisa u srednju školu.

U Hrvatskoj trenutno djeluju osnovne škole u Zagrebu i Rijeci, uz inicijativu da se pokrene i waldorfska škola u Osijeku.

8. SUVREMENA ISTRAŽIVANJA

8.1. Novi oblici komunikacije umjetnosti – uloga kulturne i umjetničke medijacije u cjeloživotnom obrazovanju nastavnika likovne kulture

21. stoljeće odlikuje se jakom vizualnom komunikacijom i stalnim vizualnim podražajima. Upravo zbog te prezasićenosti moderna vizualna umjetnost mora posezati za novim, suvremenim metodama, medijima i tehnologijama kako bi ostala dostupna društvu. Škole – kao fundamentalni dio društva i učitelji – kao medijatori između starih i novih generacija, kulture i javnosti moraju držati korak s vremenom i biti u stanju predstaviti žive i aktualne moderne vizualne umjetnosti.

Kako su to sročili Bračun i Loher (2017: 1) u uvodu istraživanja:

> »Stoga je izuzetno važno da učitelji ulažu u vlastito cjeloživotno učenje i stimuliraju svoje učenike da sudjeluju u obrazovnim aktivnostima povezanim s lokalnim kulturnim i umjetničkim institucijama, kao i da stvore mogućnosti za njihovu izravnu komunikaciju s umjetnicima.«

Kulturna i umjetnički usmjerena medijacija, relativno nova i bez sumnje važna metoda komunikacije s javnošću, pokazala se kao obećavajući alat u predstavljanju modernih vizualnih umjetnosti.

Cilj je kulturne medijacije povezivanje kulturnih aktera različitih društvenih uloga – edukacijskih (institucija visokih škola), političkih (kulturna pitanja), umjetničkih i kulturnih djelatnika, ali i lokalne zajednice.

Istraživanjem u obliku anonimne ankete Bračun i Loher daju uvid u stanje u Hrvatskoj. Odgovara na pitanje u kojoj su mjeri učitelji u Hrvatskoj upoznati s kulturnom medijacijom, na koji se način sami educiraju o kulturnoj medijaciji i koja je razina vlastite uključenosti u kulturnu medijaciju.

Od 980 upita poslanih na adrese članova Hrvatskog društva likovnih umjetnika anketu je ispunilo 13 % članova – 128, od toga 80 % žena i 20 % muškaraca. Očekivano, najveći postotak činili su umjetnici i umjetnice (65 %), iza njih učiteljski kadar iz osnovnih (32 %) i srednjih škola (19 %). Dio ispitanika izjasnio se u više kategorija.

Rezultati su pokazali da je polovica ispitanika upoznata s pojmom kulturne medijacije (51,6 %) i da zanimanje ne utječe na poznavanje pojma. Gotovo polovica (47 %) vodila je projekt kulturne/umjetničke medijacije, a više od polovice (57 %) je u ulozi sudionika sudjelovala na projektu kulturne/umjetničke medijacije.

Iz ankete je važno izdvojiti da internet igra veliku ulogu u osobnoj stručnoj edukaciji (100 % sudionika), u praćenju novosti iz područja umjetnosti (domaći muzeji i galerije 81 %, strani muzeji/galerije 63 %), u istraživanju i cjelokupnoj stručnoj edukaciji (95 %), a da je tek nešto više od trećine (37 %) sudjelovalo u stručnoj *online* edukaciji.

Na posljednje pitanje u istraživanju vezano uz profesionalnu obvezu kulturne/umjetničke medijacije unutar svog posla više od polovice (58 %) izjasnilo se pozitivno, gotovo trećina (30 %) izjasnila se da bi to smatrali svojom obvezom kada bi imali više znanja o toj temi, a manjina (11 %) se izjasnila negativno.

Rezultati istraživanja daju zaključiti da ima interesa i entuzijazma za kulturnu i umjetničku medijaciju, ali nedostaje sustav edukacije i baza projekata koja bi omogućila povezivanje i suradnju umjetnika i učitelja.

Uloga je kulturne i umjetničke medijacije prema Bračun i Loher (2017: 1) »omogućiti svakom pojedincu pristup umjetnosti«, gdje medijacija stimulira znatiželju i interes javnosti prema likovnom odgoju i čini »preduvjet za poticanje i razvijanje sposobnosti javnosti da aktivno sudjeluje u [kulturnom] dijalogu.«

Bračun i Loher (*ibid*:11) zaključuju:
»U tom smislu potrebna je jača povezanost učitelja i muzeja te umjetnika i muzeja. Pretpostavljamo da individualna organizacija medijacijskih projekata ima puno manji doseg od institucionalne organizacije te stoga institucije trebaju iskoristiti entuzijazam i stručnost učitelja i umjetnika. Kao dodatni poticaj za širi doseg kulturne i umjetničke medijacije potrebno je izraditi bazu projekata koja bi mogla pomoći u povezivanju učitelja/nastavnika/škola, ali i umjetnika sa muzejima/udrugama koje organiziraju medijacijske projekte. Muzeji bi trebali razvijati svoju ulogu lokalnih centara kulturne i umjetničke medijacije i surađivati s nevladinim udrugama, školama te učiteljima i

umjetnicima na razvijanju novih i interaktivnih medijacijskih sadržaja za djecu i odrasle.«

Iz istraživanja se može vidjeti kako se kulturna i umjetnička medijacija nameće kao logičan alat senzibiliziranja, edukacije i motivacije kako učitelja tako i studenata, institucija i šire javnosti u 21. stoljeću. Kulturna i umjetnička medijacija omogućava izravno iskustvo žive umjetnosti, dijametralno globalističkom, konzumističkom društvu 21. stoljeća, a kao takvo zaslužuje dodatni interes i podršku viših državnih institucija, Bračun i Loher:

> »Bilo bi preporučljivo da i nadležno Ministarstvo znanosti i obrazovanja pruži potporu i ohrabrenje takvim projektima kroz promjenu zakonske regulative koja bi učiteljima omogućila jednostavnije i učinkovitije uključivanje u takve projekte.« (*ibid*)

8.2. Utjecaj novomedijske okoline na kreativnost kod učenika u nastavi likovne kulture od 5. do 8. razreda

Strelovit razvoj tehnologije u posljednjem stoljeću rezultirao je povećanom konzumacijom i dostupnošću informacija. Suvremeni čovjek gotovo i da nema izbora – svakodnevno je zasipan morem informacija putem gotovo svih osjetila.
Starije generacije razumiju razliku i u mogućnosti su napraviti svojevrsnu distancu od buke informacija, no novim generacijama more informacija dolazi kao sastavni dio života. Već od najranije dobi imaju mogućnost uz nekoliko klikova pristupiti cjelokupnom ljudskom znanju. Kakav utjecaj obilje i dostupnost informacija ima na mlade osobe u kontekstu kreativnosti i rješavanja zadataka?

Studija se temelji na prethodnim istraživanjima u SAD-u[3] i Engleskoj[4] koja ukazuju da pristup medijima videoigara i *fantasy* filmova ima pozitivan učinak na kreativnost djece pod određenim uvjetima. Studija istražuje mogu li se ova saznanja iskoristiti u edukacijske svrhe.
Nikolić, R. i Vuk, S. (2017: 2) navode da su oba slučaja

> »... dobri primjeri korisnosti radova ovog tipa, prije svega u ispitivanju uvriježenih

[3] Prema: Jackson, L. A. et al. 2012. „*Information Technology Use and Creativity: Findings from the Children and Technology Project*“, *Computers in human behavior*.
[4] Prema: Subbotsky, E.; Hysted, C.; Jones, N. 2010. „*Watching films with magical content facilitates creativity in children*“, *Perceptual and motor skills*.

pretpostavki, koje se pritom potvrđuju ili odbacuju, a saznanja iz takvih istraživanja mogu poslužiti u edukaciji šire populacije o stvarnoj situaciji te se – što je nama posebno važno – mogu primijeniti i u odgojno-obrazovnom procesu.«

U kontekstu hrvatskog školskog sustava, koji ne podržava razvoj divergentnog mišljenja, a čiji je odgojno-obrazovni proces sveden na serviranje informacija i njihovu reprodukciju, Likovna kultura svedena je na minimum satnice pa se dobiva dojam da se kreativnost i kapacitet individualnog razmišljanja sustavno guši. Suvremeni svijet temelji se na brzini i prilagodbama, fleksibilnosti i kreativnim rješenjima i postavlja se pitanje hoće li mladež, kada napusti odgojno-obrazovni sustav, imati dovoljno razvijene sposobnosti kako bi aktivno doprinosio boljitku društva.

U razvoju kreativnosti, navode Nikolić i Vuk (*ibid*: 3) »Značajan utjecaj [...] kod učenika mogu imati učitelji, pa čak i u školskom sustavu, koji zasad ne pridonosi mnogo razvoju divergentnog mišljenja.«

Studija je uključivala djecu od 11 do 14 godina, a provodila se u sklopu nastave Likovne kulture i u suradnji s Centrom za kulturu i informacije Maksimir.
Metoda istraživanja bila je komparativno-uzročna, gdje bi se u dva šesta razreda dao isti zadatak. Razred 1 u svim je segmentima (predstavljanju zadatka, individualnom istraživanju i izboru materijala i likovne tehnike) imao širok izbor suvremenih pomagala, dok su za Razred 2 korištene jednostavne verbalne i asocijativne metode, bez pristupa internetu. Praktična izvedba za Razred 2 koristila je tempere i podlogu za rad.
Isto metodološko istraživanje s drukčijom tematikom ponovilo se u dva sedma razreda.

Isti postupak s dvjema skupinama mješovitih uzrasta u različitim radnim uvjetima proveo se izvan formalnog obrazovanja (Maksimir) kako bi se pratila razlika između formalne i neformalne radne okoline.

Rezultati Grupe 1 (mnoštvo pomagala, širok izbor materijala i tehnika):

- pokazali su manji stupanj kreativnosti (veća pažnja pridana izboru materijala) te njihovi radovi graniče s kičem
- 100 % ih je izrazilo mišljenje da zadatak ne bi odradilo bolje da im je bio ograničen izbor materijala i tehnika

- 78,5 % unatoč mogućnosti korištenja internetom za inspiraciju ovu mogućnost nije iskoristilo.

Rezultati Grupe 2 (osnovna pomagala, mali izbor materijala i tehnika):

- radovi se više razlikuju (veća pažnja pri izboru motiva)
- 40 % učenika smatra da ne bi napravili bolji rad ako bi imali širi izbor materijala, dok se 25 % nije moglo odlučiti
- 90 % učenika izjavilo je da im korištenje interneta ne bi pomoglo da bolje razumiju zadatak
- 55 % učenika smatra da ne bi bolje odradili zadatak da im je dan likovni primjer, dok 20 % smatra da bi im likovni primjer pomogao u kvalitetnijem odrađivanju zadatka.

Važno je napomenuti da je 97 % ukupnih ispitanika odgovorilo da uživa u kreativnim zadatcima, a 3 % nije se moglo odlučiti.

Rad s drugim razredima i mješovitim skupinama rezultirao je vrlo sličnim rezultatima iz kojih se mogao definirati jasan obrazac: Nikolić i Vuk (*ibid*: 10) »Radovi ispitanika kojima su bila dostupna razna medijska pomagala, a imali su mogućnost korištenja internetom te izbor različitih likovnih tehnika i materijala pokazali su se manje kreativnim u odnosu na skupine koje su radile u oskudnijim uvjetima.«

Također, alarmantno je što djeca u objema skupinama nemaju vještinu, znanje ni percepciju da koriste internet za inspiraciju i rješavanje zadataka.

Rezultati studije jasno ukazuju na „manje je više“ kada je riječ o kreativnosti i zasićenosti informacijama, dok ukazuju i na dublji problem – internet, unatoč brojnim mogućnostima, mladim generacijama predstavlja izvor zabave, a ne znanja. Reforma školstva i edukacija djece o promišljenom korištenju medijskih pomagala od iznimne je važnosti za budućnost školstva.

8.3. Osnovna škola za vizualnu umjetnost

Nastavno na napisano u 3. poglavlju, gdje je jasno da tjedna satnica Likovne kulture od jednog školskog sata nije dovoljna za cjeloviti razvoj samosvjesnog, kreativnog i proaktivnog pojedinca, javlja se potreba za cjelovitijim kurikulumom Likovne kulture.

Osnovna škola za vizualnu umjetnost jest istraživanje cjelovitijeg kurikuluma, baziranog na principima Montessori škole (poglavlje 5). Istraživanje je provedeno u suradnji s OŠ Remete u obliku eksperimentalne nastave pod nazivom „Škola za budućnost“.

Osim povećane satnice kurikulum se u velikoj mjeri oslanja na individualni pristup učeniku i postupnom uvođenju obvezne satnice pojedinih predmeta uz mogućnost pohađanja neobveznih predmeta prema vlastitim mogućnostima i interesu.

Kao što je vidljivo iz Tablice 1, kompleksnost ciklusa raste s dobi učenika. Uloga učitelja kroz cikluse se mijenja.

RAZRED	ODGOJNO-OBRAZOVNI CIKLUSI
1.	PRVI ODGOJNO-OBRAZOVNI CIKLUS *igra, eksperiment, iskustvo, projekt, kreativnost, mašta*
2.	
3.	
4.	DRUGI ODGOJNO-OBRAZOVNI CIKLUS *eksperiment, iskustvo, osamostaljivanje, projekt, kritičko mišljenje, kreativnost, mašta*
5.	
6.	TREĆI ODGOJNO-OBRAZOVNI CIKLUS *eksperiment, iskustvo, samostalnost, projekt, kritičko mišljenje, kreativnost, mašta, odrastanje, identitet*
7.	
8.	

Tablica 1. Shematski prikaz odgojno-obrazovnih ciklusa Osnovne škole za vizualnu umjetnost[5]

Prvi odgojno-obrazovni ciklus (razred 1. – 3.) fokusiran je na dječju igru, eksperimentiranje, učenje iskustvom, razvoj kreativnosti i poticanje mašte. Učitelj ima ulogu brižljivog voditelja.

Drugi odgojno-obrazovni ciklus (razred 4. i 5.) ima usmjereniji i individualniji pristup radu. Učenici ulaze dublje u problematiku medija, tehnika i izražavanja. Učenika se potiče i

[5] Preuzeto iz rada: Orbanić, P.; Plećko, M. 2017. 4.

osnažuje na osamostaljivanje, gdje učitelj napušta ulogu brižljivog voditelja i ima ulogu mentora. Radi se na razvijanju kritičkog mišljenja, a projekti dobivaju na ozbiljnosti i dubini. Cilj je drugog ciklusa začetak formiranja vlastitog stava i pozicije. Obvezni predmeti idu u širinu, a izborne predmete i korištene medije bira učenik.

Treći odgojno obrazovni ciklus (razredi 6. – 8.), paralelno s razvitkom sposobnosti zaključivanja višeg reda, naglasak stavlja na (godina: 5) »socijalni, emocionalni i metakognitivni razvoj, a posebna pažnja bila bi, uz eksperiment, iskustvo, projekt, kritičko mišljenje, kreativnost, maštu, odrastanje i identitet [...]«. (*ibid*: 5) Učenik sam odabire predmete, projekte i medije i postiže svojevrsnu specijalizaciju za svoje područje interesa. Važnu ulogu u trećem ciklusu ima i samo odrastanje učenika. Učenik gradi svoj identitet, vodi ga se i priprema za burno razdoblje adolescencije. U procesu se postavljaju duboka emocionalna pitanja, dok se u projektima ulazi u srž problema.

Predmetna struktura u svim trima ciklusima dijeli se na obvezne i izborne predmete:

<u>Obvezni predmet Dvodimenzionalna umjetnost</u>

- trajanje: 120 minuta tjedno
- sadržaj predmeta: crtež, slikarstvo i grafika te u prva dva odgojno-obrazovna ciklusa područja novih medija, digitalne i konceptualne umjetnosti

<u>Obvezni predmet Trodimenzionalna umjetnost</u>

- trajanje: 120 minuta tjedno
- sadržaj predmeta uključivao bi kiparstvo (i punu plastiku), reljef, mobil, konstrukciju, kao i u prvim dvama odgojno-obrazovnim ciklusima područje umjetničke instalacije, *land arta* i ambijenta

<u>Novi mediji i performativne umjetničke prakse</u>

- trajanje: 120 minuta tjedno

- zbog slabe zastupljenosti obvezan predmet u prvom i drugom ciklusu integriran u obvezne predmete
- izdvojen kao samostalni projekt u trećem ciklusu
- sadržaj predmeta uključuje razumijevanje područja vizualnih umjetnosti i novih medija, digitalne umjetnosti, performansa, umjetničke instalacije, konceptualne umjetnosti i *happeninga*
- cilj je nastave tog predmeta stjecanje trajnih i uporabljivih znanja i razvijanje sposobnosti, vizualne percepcije, vještina i vizualne pismenosti u izražavanju novim medijima i performativnim umjetničkim praksama, a poseban naglasak stavljen je na razvoj kreativnog i kritičkog mišljenja, stavova i vrijednosti

Primijenjena umjetnost

- trajanje: 180 minuta tjedno
- proteže se kroz sva tri odgojno-obrazovna ciklusa
- sadržaj predmeta uključuje područja obrta, ručnog rada, vrtlarstva, kazališta i dizajna.

- provedeni upitnik naziva "Likovna kultura, vizualna umjetnost i obrazovanje u Republici Hrvatskoj" u sebi sadrži dva pitanja koja se dotiču ovog predmetnog područja koji ukazuje da većina ispitanika nije imala ovaj predmet u školi, dok ih je 89 % izjavilo da bi željeli imati ovaj predmet (*ibid*: 6)

Izborni predmeti zamišljeni su kao manje predmetne cjeline interdisciplinarnog i radioničkog tipa. Izborni predmeti pružaju djetetu mogućnost samostalnog odabira.
Plan izbornih predmeta izrađuje se svake školske godine, a učenici mogu birati određeni izborni predmet bez obzira na uzrast.

Važno je spomenuti i opisni sustav vrednovanja uspjeha, koji u obzir uzima učenikov trud, zalaganje, angažiranost, savjesnost, odgovornost, inicijativu, produktivnost i uspješnost, imajući na umu osobni napredak svakog učenika.
Uz spomenuti opisni sustav, učenika se potiče i na vlastitu samoprocjenu. Završna izvješća zajedno bi sastavljali svi učitelji na temelju pojedinačnih izvješća koja bi činila dnevnik učenikova rada i napretka.

Dodatni oblik vrednovanja čini i bodovno vrednovanje, ali isključivo za učenike starijeg uzrasta kako bi mogli pratiti vlastiti napredak.

Cijeli eksperiment pruža plitki uvid u cjelokupnu situaciju. "Osnovna škola za vizualnu umjetnost" svakako pruža mogućnost tranzicije prema satnici, metodologiji i kurikulumu razvijenijih zemalja. Ankete su pokazale da postoji jasna potreba za proširenjem aktivnosti vizualne umjetnosti izvan sadašnjih okvira i satnice.
Nedostatak se očituje u činjenici da je predviđena samo za vizualnu umjetnost, a kao takva nije u mogućnosti ponuditi cjelovitu alternativu redovnoj osnovnoj školi.
U svakom slučaju, "Osnovna škola za vizualnu umjetnost" predstavlja zanimljivu ideju koja, ako želi zaživjeti, zahtijeva znatan angažman struke, institucija i javnosti. Zaživjela ili ne, predstavlja hrabar iskorak izvan utabanog puta.

8.4. Umjetnički projekt 'Koju igru igraš?'

Interdisciplinarni projekt "Koju igru igraš?" (Vuk 2017) je eksperimentalno-istraživački projekt participativne i novomedijske umjetnosti s tendencijom da se umjetnost učini sastavnim dijelom života, ali i istakne važnost sudjelovanja i važnost međuljudskih odnosa prilikom umjetničke kreacije.

Projekt je integracija i interakcija umjetnosti, psihologije i edukacije. Ideja je projekta potaknuti interes za ko-kreiranje novih, nenasilnih modela odnosa kroz aktivno sudjelovanje te se projektom nastoje uspostaviti veze između alternativnog edukativnog modela i ciljne skupine s ciljem prevencije nasilja među mladima. Ultimativni je cilj projekta uspostavljanje nenasilnih načina komunikacije.

Ciljana skupina adolescenata prošla je komunikacijsku naobrazbu te je stečeno znanje primijenjeno za kreiranje kratkih scenarija za videouratke s izazovima suvremene svakodnevnice s naglaskom odgojnog djelovanja na svijest svojih vršnjaka. Obrađene teme videoisječaka bile su *bullying*, nasilje u međuvršnjačkim vezama, izoliranje drukčijih. Ti su videoisječci zatim korišteni u interaktivnoj obrazovnoj videoinstalaciji.

Tijekom čitavog procesa uči se komunikacija i novi načini rješavanja problema čime se pobuđuju novi tipovi odnosa, a tada umjetnost postaje umjetnost iskustva, a njezina vizualna kvaliteta prelazi u nevizualnu, etičku te na taj način dobiva snažan obrazovni i terapeutski učinak s mogućnošću primjene i u stvarnome životu.

Tijekom eksperimentalno-istraživačkog projekta praćeni su spoznajni procesi i vještine stvaranja i učenja novih vidova komunikacije. Autor zaključuje da su adolescenti dostigli visoku razinu osobnog osjećaja uspjeha i zadovoljstva tijekom procesa svojim interaktivnim radom i sudjelovanjem.

To je nadalje rezultiralo izrazito preciznim poznavanjem »(…) karakteristika ego stanja transakcijske analize, manipuliranja ego stanjima odnosno njihovom primjenom tijekom pisanja scenarija, režije i glume te nalaženjem kreativnih i originalnih rješenja u interpretacijama scenarija«. (*ibid*: 10) Svaki sudionik dolazi do adekvatne razine sposobnosti oblikovanja interaktivnih kontakata s ostalim sudionicima i situacijama. Sudionici su postali svjesni promjena vlastitih stavova i ponašanja istovremeno djelujući i razmišljajući o odgojno-etičkom djelovanju na svoje vršnjake.

9. ZAKLJUČAK

Ovim istraživanjem utvrđeno je da se različite metodike nastave likovne kulture dovode u izravnu vezu s karakternim osobinama i sposobnostima pojedinca kao što su samostalnost, prosperitet, snalažljivost, sposobnost rješavanja kompleksnih problema u životu pojedinca, ali i društva u cjelini. Nastava likovne kulture ima širok kontekst u utjecaju na razvoj društva jer se društvo oblikuje prema unutarnjoj kulturi i unutarnjim vrijednostima kroz individualni razvoj pojedinca. Proces je složeniji time što je u stalnom razvoju i u stalnom odnosu sa suvremenim društvom koje kreira i oblikuje svoju okolinu.

Ukorijenjeni stavovi o nastavi likovne kulture u hrvatskom društvu najvjerojatnije potječu iz nedostatka shvaćanja važnosti Likovne kulture za mentalni i duhovni razvoj pojedinca što otežava razvoj društva općenito. Uloga nastave likovne kulture u suvremenom društvu leži u razvoju društva kroz razvoj pojedinca u svrsi poboljšanja kvalitete života. Suvremeno hrvatsko društvo ne drži korak s izazovima 21. stoljeća. Različitim suvremenim istraživanjima pokušava se doskočiti tom problemu suvremenim metodama kako bi nastava likovne kulture bila nadopunjena i kako bi ostvarila svoju ulogu u punom smislu riječi.

10. LITERATURA

- Krajček, A. 2015. *Znakovi u dječjem crtežu, art terapija*. Diplomski rad. Sveučilište J. J. Strossmayera. Osijek.
- Bračun, J., Loher, I. 2017. *Novi oblici komunikacije umjetnosti – uloga kulturne i umjetničke medijacije u cjeloživotnom obrazovanju nastavnika likovne kulture*, Međunarodni znanstveno i umjetnički simpozij o pedagogiji u umjetnosti 2017.
- Jackson, P. L. A. et al. 2012. „*Information Technology Use and Creativity: Findings from the Children and Technology Project",* Computers in human behavior
- Košćec, G.; Bračun, J. 2011. Marginalizacija vizualne kulture i umjetnosti u obrazovnom procesu. *Život umjetnosti* 88 (1). 34–43.
- Mlinarević, Gajger. 2010. *Slobodno vrijeme mladih – prostor kreativnog djelovanja*
- Narodne novine. 2019. *Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj*, Narodne novine d. d. 7 (1). 162.
- Negovetić, S. 2019. *Primjena modela interaktivne nastave likovne kulture u trećem razredu osnovne škole*.
- Nikolić, R.; Vuk, S. 2017. *Utjecaj novomedijske okoline na kreativnost kod učenika u nastavi likovne kulture od 5. do 8. razreda*. Međunarodni znanstveno i umjetnički simpozij o pedagogiji u umjetnosti 2017.
- Orbanić, P.; Plećko, M. 2017. *Osnovna škola za vizualnu umjetnost*. Međunarodni znanstveno i umjetnički simpozij o pedagogiji u umjetnosti 2017.
- Posavac, M. 2013. *Odnos kreativnosti i darovitosti u školskom kontekstu*.
- Smoljanec, A.; Košćec Bousfield, G. 2019. *Metodički priručnik predmeta Likovna kultura za 5. razred osnovne škole*.
- Subbotsky, E.; Hysted, C.; Jones, N. 2010. „*Watching films with magical content facilitates creativity in children*", Perceptual and motor skills.
- Vuk, S. 2017. *Umjetnički projekt 'Koju igru igraš?'*. Međunarodni znanstveno i umjetnički simpozij o pedagogiji u umjetnosti 2017.
- Zmajlović, M. 2016. *Montessori pedagogija*. Diplomski rad. Sveučilište u Zagrebu. Petrinja.

Web poveznice

- Bellarmine University,
  URL: www.bellarmine.edu/blog/article/posts/2020/03/16/what-is-steam-education-enhancing-stem-with-the-power-of-the-arts/ (pristupljeno 20. 9.2020.)
- *Hrvatska kao kreativno i inovativno društvo Inicijativa i koordinacija strategije razvoja kreativnosti u osnovnoškolskom i srednjoškolskom odgoju i obrazovanju, Strategija razvoja kreativnosti u osnovnoškolskom i srednjoškolskom odgoju i obrazovanju – Kome treba kreativnost;* (2014.)
  URL: www.stari.dizajn.hr/files/1671_1_Kome%20treba%20kreativnost.pdf (pristupljeno 20. 9.2020.)
- Keanan Foundation Asia,
  URL: www.kenan-asia.org/innovation-camps (pristupljeno 20. 9.2020.)
- Međunarodni znanstveno i umjetnički simpozij o pedagogiji u umjetnosti 2017. www.uaos.unios.hr/medunarodni-znanstveno-i-umjetnicki-simpozij-o-pedagogiji-u-umjetnosti/ (pristupljeno 20. 9.2020.)
- *Nacionalni kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura i Likovna umjetnost* (2016). URL: http://mzos.hr/datoteke/17-Predmetni_kurikulum-Likovna_kultura_i_Likovna_umjetnost.pdf (pristupljeno 20. 9.2020.)
- Ralph Ammer, TEDx Govor (eng. TEDx Talk); 2019;
  URL: www.youtube.com/watch?v=ZqlTSCvP-Z0 (pristupljeno 20. 9.2020.)
- Wikipedija
  URL: www.hr.wikipedia.org/wiki/Kultura (pristupljeno 20. 9.2020.)