

UMETNOSTNA ZGODOVINA (UMETNOST IN DRUŽBA)



UČNI NAČRT Z DIDAKTIČNIMI PRIPOROČILI

IME PREDMETA: umetnostna zgodovina (umetnost in družba)

Izobraževalni program klasične gimnazije:

izbirni predmet (70 ur)

PRIPRAVILA PREDMETNA KURIKULARNA KOMISIJA V SESTAVI:

Nina Ostan, Zavod RS za šolstvo; Marjana Dolšina Delač, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; dr. Martin Germ, Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta; dr. Nadja Gnamuš, Gimnazija Jožeta Plečnika Ljubljana; dr. Metoda Kemperl, Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta; mag. Bernarda Stenovec, Škofijska klasična gimnazija, Zavod sv. Stanislava; Anamarija Šmajdek, Srednja šola Josipa Jurčiča Ivančna Gorica, Gimnazija Jožeta Plečnika, OS Veliki Gaber; dr. Rebeka Vidrih, Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta.

JEZIKOVNI PREGLED: Katja Križnik Jeraj

OBLIKOVANJE: neAGENCIJA, digitalne preobrazbe, Katja Pirc, s. p.

IZDALA: Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje in Zavod RS za šolstvo

ZA MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE: dr. Vinko Logaj

ZA ZAVOD RS ZA ŠOLSTVO: Jasna Rojc

Ljubljana, 2025

SPLETNA IZDAJA

DOSTOPNO NA POVEZAVI:

https://eportal.mss.edus.si/msswww/datoteke/ucni_nacrti/2026/un-dp-umetnostna-zgo-um-in-druzba-kl.pdf

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

[COBISS.SI](#)-ID [262060291](#)

ISBN 978-961-03-1386-1 (Zavod RS za šolstvo, PDF)

Strokovni svet RS za splošno izobraževanje je na svoji 248. seji, dne 20. 11. 2025, določil učni načrt umetnostna zgodovina (umetnost in družba) za izobraževalni program klasične gimnazije (izbirni predmet).

Strokovni svet RS za splošno izobraževanje se je na svoji 248. seji, dne 20. 11. 2025, seznanil z didaktičnimi priporočili k učnemu načrtu umetnostna zgodovina (umetnost in družba) za izobraževalni program klasične gimnazije (izbirni predmet).



PRIZNANJE AVTORSTVA – NEKOMERCIALNO – DELJENJE POD ENAKIMI POGOJI

Prenova izobraževalnih programov s prenovo ključnih programskih dokumentov (kurikuluma za vrtce, učnih načrtov ter katalogov znanj)



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE



KAKO SE ZNAJTI?

TIPIČNE STRANI

V dokumentu je za dijakinje in dijake, učiteljice in učitelje ipd. uporabljena moška slovnična oblika, ki velja enakovredno za oba spola.

Tema sporoča vsebinski okvir ali okvir predmetnospecifičnih zmožnosti, povezanih s cilji oz. skupinami ciljev: teme so predmetno specifične in lahko vključujejo vsebinske sklope in dejavnosti ter razvijajo veščine, zmožnosti in koncepte, ki naj bi jih dijaki izgrajevali in razvijali v procesu učenja.

IME TEME

Vrsta teme:

Obvezno
Izbirno
Maturitetno

OBVEZNO

Opis teme zajema ključne poudarke oz. koncepte kot okvir skupinam ciljev.

OPIS TEME

Em fugiaspiduci sitet ut etur, in conest dipsum eosa nonsequam volorum, ommolor aut desequi duciist estrunda volorrest, sandeni maximin uscillab il magnam quiam quo con explacc ullaccum alisi quidell igendam, in repta dolupta volor sam, ut hilit laut faccumqui omnim ut doluptur, quam consequ atibus dolo dignate mporehent qui tem nonseque por aliquisimust que volestrum esed quibusdae milla conserf ernate dentiat.

Ma vellaut quatio rporrore voluptae cus et illent harum doluptatur, et quas molorporia doluptatis molum rae nos event, inullit incimaiozem fugiandantis et fugitisque maion ped quo odi beatur, sequi illisqui ipidel escim reprat.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

Dodatna pojasnila za temo lahko vsebujejo razlago o zasnovi teme, usmeritve in/ali navodila, ki se nanašajo na vsebino, vrsto teme, členitev teme, poimenovanje, trajanje, dejavnosti, izvedbo aktivnosti, učne pripomočke ... oz. karkoli, kar je pomembno za to temo.

Ullatur sequo qui ut vellenderio. Re exceseq uiatur aturem eos millandio totaquis alibus iume voluptatia quis aut quamust iosant prestius, ut ommodigendis doluptaes dersped moluptae. Harum a volupta tiatur, ne veles quia voluptatia similic tatesequam, seque ventio. Hendis erum quissequo quist que con nulparum ut quuntemos et repro quod ma nimusa sae vellaut eum ulpari velent voluptu rempor a de omnimax impellu ptataecusa ducipsae aut evelles temolup tincil imporia simped et endes eum et molum que laborerat voluptiurem nempori bustio explabo rionsenet evenimin nis ex eum voluptam consed que volupid eliquibus, tetusda ntusam ellis ut archill uptiore rundiae nimusdam vel enit, optibea quiaspelitem lam alit re, omnis ab il mo dolupti connihi tionsequiam eicia dolo intur accusci musdaecatet faccatur? Sinctet latiam facescipsa

Ceria pa iumquam, exernam quaspis dit equasit, omnis quis aut apitassum coribusda invenih icatia qui aperorum qui ut re perumquaepep quame moditatum ipient veligna tessint iaessum, optamus, testi sediasped moluptatem aperiam aut quodilps usciate veribus.

Mi, asit volupta tuscil int aspel illit atur, eum idenist iorrum alit, nim re illitas ma nimi, iusclisita dolorrym volorepedio core, consequam quae. De nossiti officillate

Z oznako **SC** so označeni ključni cilji posameznih področij skupnih ciljev. Številčni zapis pri oznaki skupnih ciljev se navezuje na preglednico s skupnimi cilji.

27. 2. 2025 /// 15:45

IME SKUPINE CILJEV

CILJI

Z oznako **O** so označeni obvezni cilji.

Z ležečim tiskom in oznako **I** so označeni izbirni cilji.

- O:** Et plabo. Nam eum fuga. Et explat. Xerro et aut que nihicia doloribus, velisci tatur
I: *Que ommodic aboribust, tesequae nimaionseni arum audit minusda dolum, si venimil itatat. Estinve litatem ut adit quid qui.* **SC** (2.2.2.1)
I: *Quia voluptatur aut od minverum, quas ilis et mint, eature rehenit magnatur aut exceaquam reiunt et omnis nobit vero excepel in nimagnam quat officiam que plaborpore ne culpa eum dolore aut aspicias sanihil moditam re pelias ne veri reperferes solos dolorum, quidit ad qui dolorerun.*
O: Ibus nis auda vendio venis saperum atem quiant aut pre comniscia num at is quoditi ne estinve litatem venis saperum atem quiant. **SC** (1.3.4.2 | 2.1.1.1 | 2.1.2.1 | 2.2.1.1 | 2.2.1.2 | 3.1.3.1 | 5.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak

S krepko označenim besedilom so izpostavljeni **minimalni standardi znanja**.

Z ležečim besedilom so označeni izbirni standardi oz. standardi znanja, ki izhajajo iz izbirnih ciljev.

Dodatne pisave in oznake pri standardih so opredeljene v obvezujočih navodilih za učitelja (npr. podčrtani, M, PTI itd.)

- Obisquamet faccab incium repenam id quist plita nume con nonectem sit volentis etur sanda de velictorrum quasimus mo mi.
- Ilcillabo. Bor as plibusc ipidesequat latia cuptatu repeliam.
- Et ommo commolo ratatur saepedit essunt que parit, expelliquam rem simos con es est volorrum quae. Aximintios et faccae. Inciet, ommolo con commoluptas aut vidusci enient.**
- Ut fuga. Nemperum fuga.**
- Ma vellaut quiatio rporore voluptae cus et illent harum doluptatur, et quas
- Omnim ut doluptur, quam consequ.
- Obisquamet faccab incium repenam id quist plita nume con nonectem sit volentis etur sanda de velictorrum quasimus mo mi.*
- Ilcillabo. Bor as plibusc ipidesequat latia cuptatu repeliam.*
- Et ommo commolo ratatur saepedit essunt que parit, expelliquam rem simos con es est volorrum quae. Aximintios et faccae. Inciet, ommolo con commoluptas aut vidusci enient.
- Ut fuga. Nemperum fuga.*

TERMINI:

- ☐ laborerat voluptiurem ☐ veligna tessint ☐ laborerat voluptiurem ☐ veligna tessint
☐ veligna tessint ☐ laborerat voluptiurem ☐ veligna tessint



Pojmi, ki jih dijak mora poznati oz. razumeti (in/ali znati smiselno uporabljati), lahko pa so navedeni tudi priporočeni pojmi. Nabor (strokovnih) terminov zaokrožuje in dopolnjuje posamezno temo, predstavlja pa informacijo učitelju pri načrtovanju vzgojno-izobraževalnega dela. Namenjen je navedbi terminologije, ki jo na področju določene teme v določenem obdobju izobraževalne vertikale usvojijo dijaki.

VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH

Viri in literatura,
ki so vključeni v
posamezno temo.

NASLOV TEME

- » Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi eget ante eget ante hendrerit convallis vitae et purus. Donec euismod dolor sed neque condimentum, at sodales enim interdum. <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>

NASLOV SKUPINE CILJEV

- » Etiam, M. (2019). Eget laoreet ipsum. Nulla facilisi.
- » Parum, V. (2025). Sequi blaboreet quosam. Seque cus.
- » Morbi P. (2007). Sed ac arcu id velit facilisis aliquet. Nec tincidunt.
- » Eget O. (2010). Vestibulum vitae massa eget orci condimentum fringilla a ac turpis. Nulla et tempus nunc, vitae scelerisque tellus. Sed in tempus mi, a aliquet quam. Integer ut euismod eros, vel pretium mi. Maecenas sollicitudin.
- » Nunc N. (2023). Morbi suscipit ante quis viverra sollicitudin. Aenean ultricies.
- » Nunc N., Ante A., Sem S. (2015). Nullam congue eleifend magna in venenatis. Ut consectetur quis magna vitae sodales. Morbi placerat: <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>
- » Sed A. (2024). Ut aliquet aliquam urna eget laoreet. Fusce hendrerit dolor id mauris convallis, at accumsan lectus fermentum. Nunc bibendum quam et nibh elementum consectetur.

NASLOV SKUPINE CILJEV

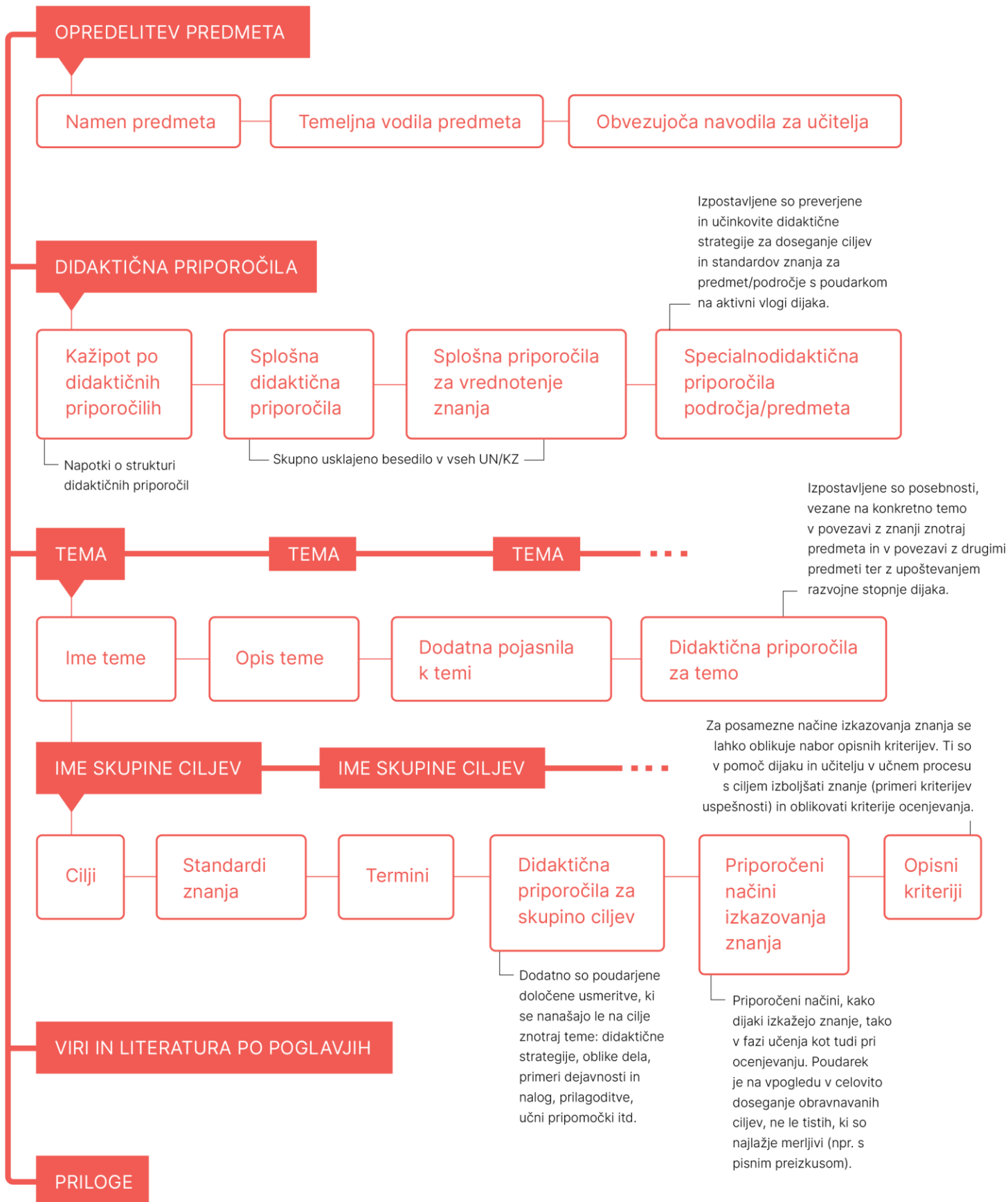
- » Vestibulum vitae massa eget orci condimentum fringilla, <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>
- » Nunc F.: Vivamus quis tortor et ipsum tempor laoreet id quis nunc. Phasellus quis sagittis ligula.
- » Redaktion, 2018. Morbi placerat: <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>

Viri in literatura, ki so vključeni
v posamezno skupino ciljev.

Hiperpovezava
do zunanjega vira

KAKO SE ZNAJTI?

STRUKTURA UČNEGA NAČRTA Z DIDAKTIČNIMI PRIPOROČILI



KAZALO

OPREDELITEV PREDMETA..... 9

Namen predmeta..... 9

Temeljna vodila predmeta 10

Obvezujoča navodila za učitelje 10

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA 11

Kažipot po didaktičnih priporočilih 11

Splošna didaktična priporočila 11

Splošna priporočila za vrednotenje znanja ... 13

Specialnodidaktična priporočila
področja/predmeta 14

TEME, CILJI, STANDARDI ZNANJA.....23

STARA GRČIJA – SVET HEROJEV IN UMETNIKOV 24

RIM – SREDIŠČE ANTIČNEGA SVETA IN
UMETNIŠKE USTVARJALNOSTI..... 28

STAROKRŠČANSKA IN BIZANTINSKA UMETNOST –
SREČEVANJE ANTIKE IN KRŠČANSTVA..... 31

KLASIČNA ANTIKA PO MERI SREDNJEGA VEKA –
KRŠČANSKO RAZUMEVANJE ANTIČNE TRADICIJE
..... 34

RENEŠANČNA UMETNOST IN KULTURA –
HUMANIZEM IN PREROD ANTIKE 37

NA RAMENIH VELIKANOV – ANTIKA V
UMETNOSTI IN KULTURI ZGODNJEGA NOVEGA
VEKA 40

KLASIČNA ANTIKA NA DVORIH ABSOLUTISTIČNIH
VLADARJEV – MITOLOŠKE TEME V BAROČNI
UMETNOSTI 43

DOLGO 19. STOLETJE – OBUJANJE PRETEKLOSTI IN
ISKANJE NOVIH POTI 46

UMETNOST 20. STOLETJA – SUBJEKTIVNA
INTERPRETACIJA IN AKTUALIZACIJA MITSKIH
VSEBIN 49

SODOBNA UMETNOST IN VIZUALNA KULTURA –
LABIRINT DIGITALIZIRANIH PODOB 52

VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH..... 56

Didaktična priporočila..... 56

Stara Grčija – svet herojev in umetnikov 57

Rim – središče antičnega sveta in umetniške
ustvarjalnosti 59

Starokrščanska in bizantinska umetnost –
srečevanje antike in krščanstva 59

Klasična antika po meri srednjega veka –
krščansko razumevanje antične tradicije 59

Renesančna umetnost in kultura – humanizem
in prerod antike 60

Na ramenih velikanov – antika v umetnosti in
kulturi zgodnjega novega veka 60

Klasična antika na dvorih absolutističnih
vladarjev – mitološke teme v baročni
umetnosti 61

Dolgo 19. stoletje – obujanje preteklosti in
iskanje novih poti..... 61

Umetnost 20. stoletja – subjektivna
interpretacija in aktualizacija mitskih vsebin 62

Sodobna umetnost in vizualna kultura –
labirint digitaliziranih podob 62

PRILOGE.....63

OPREDELITEV PREDMETA

NAMEN PREDMETA

Izbirni predmet *Umetnost in družba* predstavi umetnost v kulturnozgodovinskem kontekstu in opozarja na dejavnike družbenega okolja, ki so jo oblikovali. Obravnava jo kot obliko ustvarjalnosti, ki zrcali značilnosti družbe, v kateri nastaja, in hkrati naslavlja vlogo umetnika kot ustvarjalca, vizionarskega sooblikovalca in kritika aktualnih družbenih razmer. V tem okviru so izbrane teme, ki v razvoju umetnosti od antike do sodobnosti osvetlijo njene družbene vloge, oblikovanje umetnostnih konceptov, izraznih oblik, izoblikovanje estetskih kriterijev in teorije lepega. Posebna pozornost je posvečena sporočilni vrednosti likovne umetnosti, ki že v antiki izoblikuje univerzalno govorico vizualnih podob, s katero na ravni alegoričnega izražanja prevprašuje temeljne etične vrednote, družbene koncepte in ideje, hkrati pa izraža razmišljanja, čustva, stiske in izzive posameznika ter tako skozi obravnavo vsebin iz sveta grških herojev aktualizira in ohranja obstoječe ter izgrajuje nove univerzalne moralne vrednote. Posledično razumevanje umetniških del pri dijakih krepi zavedanje o pomenu etičnega kodeksa v življenju posameznika in družbe ter vzpodbuja njihovo družbeno osveščenost in državljansko zavest.

Nabor desetih tem povezuje rdeča nit klasične mitologije kot področja, ki s svojo aktualnostjo v vseh obdobjih evropske umetnosti in kulture nazorno odraža razvoj navedenih konceptov, družbeni pomen umetnosti in vrednost umetniške ustvarjalnosti. Izpostavljeni so civilizacijski miti, koncept heroja kot nosilca etičnih vrlin, podoba pravičnega vladarja oziroma družbene ureditve, vloga umetnika kot nosilca duhovnih vrednot itd. Ob tem je osvetljen tudi lik ženske, njene vloge v družbi in v mitoloških zgodbah ter njene podobe v umetnosti.

Izbirni predmet sestavljata dva modula po 35 ur. Vsak modul vključuje vsaj 3 izbirne teme. Modula se povezujeta, ker navedene vsebine obravnavata v različnih zgodovinskih obdobjih, vendar sta vsebinsko zaokrožena, tako da sta hkrati samostojni enoti izbirnega predmeta. Notranja razdelitev tem na tri sklope omogoča večjo preglednost pri predstavitvi ključnih vsebin. Vsako temo je mogoče obravnavati s kombinacijo historičnih, modernih in sodobnih umetnin, priporočeno je vključevanje umetnostnih spomenikov iz domačega okolja, izvedba ekskurzije, povezava s kulturnim dogajanjem in sprotne aktualizacije vsebin v različnih družbenih in umetnostnih kontekstih. Predmet je v strukturo gimnazijskih kurikulumov vpet tako z vertikalno kot horizontalno povezljivostjo: navezuje se na usvojena znanja in dosežene cilje obveznega predmeta *Likovna umetnost* v prvem letniku, jih nadgrajuje in pogloblja, hkrati pa se z vsebinami in cilji povezuje z maturitetnim predmetom *Umetnostna zgodovina* ter vstopa vanj z izbirnimi temami, ki so hkrati maturitetne teme, ki se lahko izvajajo v obliki praktikuma. V smislu horizontalnih povezav izbrane teme omogočajo različna medpredmetna povezovanja in druge oblike interdisciplinarnega sodelovanja.

TEMELJNA VODILA PREDMETA

Temeljna vodila predmeta so usmerjena v izgradnjo zavesti o družbeni pogojenosti umetnosti ter njeni vlogi v izoblikovanju in ohranjanju temeljnih civilizacijskih norm, etičnih in estetskih načel v različnih kulturnozgodovinskih kontekstih in družbenih okoljih. Hkrati oba modula z izbranimi tematskimi sklopi spodbujata pozitiven in aktiven odnos dijaka do umetnosti kot presežne oblike človekove ustvarjalnosti, spodbujata njegovo domišljijo ter stimulirata željo po izražanju čustev in občutij, povezanih z doživljanjem umetnosti. Osredotočanje na vsebine iz mitološke zakladnice klasične antike ni arbitrarna odločitev, saj prav grško-rimska mitologija s svojo aktualnostjo v vseh obdobjih evropske umetnosti dokazuje, da učinkovito naslavlja temeljna etična vprašanja družbe in posameznika.

Z vidika temeljnih ciljev predmeta je poudarek na klasični mitologiji premišljeno izbran tudi zato, ker so se umetniki – vizionarji, iskalci novih poti, načinov razmišljanja in izražanja – pri svojem ustvarjalnem delu vedno znova navdihovali v mitskih podobah ter v njih iskali odgovore na aktualna družbena vprašanja in individualne potrebe posameznika. Likovna umetnost je seveda še veliko več kot to, saj so vsebine izražene na način, ki poskuša zadostiti univerzalnemu stremljenju človeka po lepoti, vzbuja ugodje in daje občutek izpolnjenosti. Ob opazovanju, doživljanju in vodenem pristopu k bolj poglobljenemu razumevanju umetnin dijak razvija občutek za lepo in obenem spozna duhovne dimenzije umetnosti, ki so ključne za čustveni razvoj mladostnika, osebno rast, njegove poglede na svet, sposobnost empatije, altruizma in s tem uspešno vstopanje kompleksne odnose sodobnih socialnih okolij.

Hkrati dijak bolje razume tudi pomen varovanja kulturne in naravne dediščine, oblikuje odgovoren odnos do okolja v smislu ekološke ozaveščenosti in trajnostnega razvoja, ter predvsem dojame pomen skladnega dopolnjevanja kulture in narave za oblikovanje zdrave in ustvarjalne družbe.

OBVEZUJOČA NAVODILA ZA UČITELJE

Izbirni predmet sestavljata dva modula po 35 ur, ki vključujeta nabor desetih izbirnih tem. Učitelj si 35- oz. 70-urni modul (glede na razpoložljivo število nerazporejenih ur v letniku) sestavi sam, in sicer tako, da v vsak modul vključi vsaj 3 teme. Modula sta lahko samostojna, lahko pa se tudi dopolnjujeta in nadgrajujeta. Vsako temo lahko obravnavamo s historičnimi, modernimi in sodobnimi umetninami, ne nujno v tem vrstnem redu. Vsebine tem se med seboj prepletajo, zato jih učitelj lahko dopolnjuje in nadgrajuje oz. si iz predlaganih tem lahko sestavi samostojni modul.

Sestavni del pouka naj bo terensko delo, živi stik z umetninami. Pouku v ustrezno opremljeni učilnici se vsaj enkrat na leto pridruži terensko delo v obliki strokovne ekskurzije ali projektne dne, usmerjenega v spoznavanje umetnostne dediščine lokalnega okolja. Dijak vsaj enkrat na leto obišče nacionalno ustanovo s področja likovne umetnosti in si ogleda vsaj eno aktualno razstavo moderne ali sodobne umetnosti.



DIDAKTIČNA PRIPOROČILA

KAŽIPOT PO DIDAKTIČNIH PRIPOROČILIH

Razdelke *Kažipot po didaktičnih priporočilih*, *Splošna didaktična priporočila* in *Splošna priporočila za vrednotenje znanja* je pripravil Zavod RS za šolstvo.

Didaktična priporočila prinašajo učiteljem napotke za uresničevanje učnega načrta predmeta v pedagoškem procesu. Zastavljena so večplastno, na več ravneh (od splošnega h konkretnemu), ki se medsebojno prepletajo in dopolnjujejo.

- » Razdelka **Splošna didaktična priporočila** in **Splošna priporočila za vrednotenje znanja** vključujeta krovne usmeritve za načrtovanje, poučevanje in vrednotenje znanja, ki veljajo za vse predmete po celotni izobraževalni vertikali. Besedilo v teh dveh razdelkih je nastalo na podlagi *Usmeritev za pripravo didaktičnih priporočil k učnim načrtom za osnovne šole in srednje šole* (<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/3ladrdr>) ter *Izhodišč za prenovo učnih načrtov v osnovni šoli in gimnaziji* (<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/plw0909>) in je v vseh učnih načrtih enako.
- » Razdelek **Specialnodidaktična priporočila področja/predmeta** vključuje tista didaktična priporočila, ki se navezujejo na področje/predmet kot celoto. Zajeti so didaktični pristopi in strategije, ki so posebej priporočeni in značilni za predmet glede na njegovo naravo in specifične.

Učni načrt posameznega predmeta je členjen na *teme*, vsaka tema pa se lahko nadalje členi na *skupine ciljev*.

- » Razdelka **Didaktična priporočila za temo** in **Didaktična priporočila za skupino ciljev** vključujeta konkretne in specifične napotke, ki se nanašajo na poučevanje določene teme oz. skupine ciljev znotraj teme. Na tem mestu so izpostavljene preverjene in učinkovite didaktične strategije za poučevanje posamezne teme ob upoštevanju značilnosti in vidikov znanja, starosti dijakov, predznanja, povezanosti znanja z drugimi predmeti/področji ipd. Na tej ravni so usmeritve lahko konkretizirane tudi s primeri izpeljave oz. učnimi scenariji.

Didaktična priporočila na ravni skupine ciljev zaokrožujeta razdelka **Priporočeni načini izkazovanja znanja** in **Opisni kriteriji**, ki vključujeta napotke za vrednotenje znanja (spremljanje, preverjanje, ocenjevanje) znotraj posamezne teme oz. skupine ciljev.

SPLOŠNA DIDAKTIČNA PRIPOROČILA

Učitelj si za uresničitev ciljev učnega načrta, kakovostno učenje ter optimalni psihofizični razvoj dijakov prizadeva zagotoviti varno in spodbudno učno okolje. V ta namen pri poučevanju uporablja raznolike

didaktične strategije, ki vključujejo učne oblike, metode, tehnike, učna sredstva in gradiva, s katerimi dijakom omogoča aktivno sodelovanje pri pouku, pa tudi samostojno učenje. Izbira jih preišči, glede na namen in naravo učnih ciljev ter glede na učne in druge, za učenje pomembne značilnosti posameznega dijaka, učne skupine ali oddelka.

Varno in spodbudno učno okolje učitelj zagotavlja tako, da:

- » spodbuja medsebojno sprejemanje, sodelovanje, čustveno in socialno podporo;
- » neguje vedoželjnost, spodbuja interes in motivacijo za učenje, podpira razvoj različnih talentov in potencialov;
- » dijake aktivno vključuje v načrtovanje učenja;
- » kakovostno poučuje in organizira samostojno učenje (individualno, v parih, skupinsko) ob različni stopnji vodenja in spodbujanja;
- » dijakom omogoča medsebojno izmenjavo znanja in izkušenj, podporo in sodelovanje;
- » prepozna in pri poučevanju upošteva predznanje, skupne in individualne učne, socialne, čustvene, (med)kulturne, telesne in druge potrebe dijakov;
- » dijakom postavlja ustrezno zahtevne učne izzive in si prizadeva za njihov napredek;
- » pri dijakih stalno preverja razumevanje, spodbuja ozaveščanje in usmerjanje procesa lastnega učenja;
- » proces poučevanja prilagaja ugotovitvam sprotne spremljanja in preverjanja dosežkov dijakov;
- » omogoča povezovanje ter nadgrajevanje znanja znotraj predmeta, med predmeti in predmetnimi področji;
- » poučuje in organizira samostojno učenje v različnih učnih okoljih (tudi virtualnih, zunaj učilnic), ob uporabi avtentičnih učnih virov in reševanju relevantnih življenjskih problemov in situacij;
- » ob doseganju predmetnih uresničuje tudi skupne cilje različnih področij (jezik, državljanstvo, kultura in umetnost; trajnostni razvoj; zdravje in dobrobit; digitalna kompetentnost; podjetnost).

Učitelj pri uresničevanju ciljev in standardov znanja učnega načrta dijakom omogoči prepoznavanje in razumevanje:

- » smisla oz. namena učenja (kaj se bodo učili in čemu);
- » uspešnosti lastnega učenja oz. napredka (kako in na temelju česa bodo vedeli, da so pri učenju uspešni in so dosegli cilj);
- » pomena različnih dokazov o učenju in znanju;
- » vloge povratne informacije za stalno izboljševanje ter krepitev občutka »zmorem«;
- » pomena medvrstniškega učenja in vrstniške povratne informacije.

Za doseganje celostnega in poglobljenega znanja učitelj načrtuje raznolike predmetne ali medpredmetne učne izzive, ki spodbujajo dijake k aktivnemu raziskovanju, preizkušanju, primerjanju, analiziranju, argumentiranju,

reševanju avtentičnih problemov, izmenjavi izkušenj in povratnih informacij. Ob tem nadgrajujejo znanje ter razvijajo ustvarjalnost, inovativnost, kritično mišljenje in druge prečne veščine. Zato učitelj, kadar je mogoče, izvaja projektni, problemski, raziskovalni, eksperimentalni, izkustveni ali praktični pouk in uporablja temu primerne učne metode, pripomočke, gradiva in digitalno tehnologijo.

Učitelj upošteva raznolike zmožnosti in potrebe dijakov v okviru notranje diferenciacije in individualizacije pouka ter personalizacije učenja s prilagoditvami, ki obsegajo:

- » učno okolje z izbiro ustreznih didaktičnih strategij, učnih dejavnosti in oblik;
- » obsežnost, zahtevnost in kompleksnost učnih ciljev;
- » raznovrstnost in tempo učenja;
- » načine izkazovanja znanja, pričakovane rezultate ali dosežke.

Učitelj smiselno upošteva načelo diferenciacije in individualizacije tudi pri načrtovanju domačega dela dijakov, ki naj bo osmišljeno in raznoliko, namenjeno utrjevanju znanja in pripravi na nadaljnje učenje.

Individualizacija pouka in personalizirano učenje sta pomembna za razvijanje talentov in potencialov nadarjenih dijakov. Še posebej pa sta pomembna za razvoj, uspešno učenje ter enakovredno in aktivno vključenost dijakov s posebnimi vzgojno-izobraževalnimi potrebami, z učnimi težavami, dvojno izjemnih, priseljencev ter dijakov iz manj spodbudnega družinskega okolja. Z individualiziranimi pristopi preko inkluzivne poučevalne prakse učitelj odkriva in zmanjšuje ovire, ki dijakom iz teh skupin onemogočajo optimalno učenje, razvoj in izkazovanje znanja, ter uresničuje v individualiziranih programih in v drugih individualiziranih načrtih načrtovane prilagoditve vzgojno-izobraževalnega procesa za dijake iz specifičnih skupin.

SPLOŠNA PRIPOROČILA ZA VREDNOTENJE ZNANJA

Vrednotenje znanja razumemo kot ugotavljanje znanja dijakov skozi celoten učni proces, tako pri spremljanju in preverjanju (ugotavljanje predznanja in znanja dijaka na vseh stopnjah učenja), kot tudi pri ocenjevanju znanja.

V prvi fazi učitelj kontinuirano spremlja in podpira učenje, preverja znanje vsakega dijaka, mu nudi kakovostne povratne informacije in ob tem ustrezno prilagaja lastno poučevanje. Pred začetkom učnega procesa učitelj najprej aktivira in ugotavlja dijakovo predznanje in ugotovitve uporabi pri načrtovanju pouka. Med učnim procesom sproti preverja doseganje ciljev pouka in standardov znanja ter spremlja in ugotavlja napredek dijaka. V tej fazi učitelj znanja ne ocenjuje, pač pa na osnovi ugotovitev sproti prilagaja in izvaja dejavnosti v podporo in spodbudo učenju (npr. dodatne dejavnosti za utrjevanje znanja, prilagoditve načrtovanih dejavnosti in nalog glede na zmožnosti in potrebe posameznih dijakov ali skupine).

Učitelj pripomore k večji kakovosti pouka in učenja, tako da:

- » sistematično, kontinuirano in načrtno pridobiva informacije o tem, kako dijak dosega učne cilje in usvaja standarde znanja;
- » ugotavlja in spodbuja razvoj raznolikega znanja – ne le vsebinskega, temveč tudi procesnega (tj. spretnosti in veščin), spremlja in spodbuja pa tudi razvijanje odnosnega znanja;

- » spodbuja dijaka, da dosega cilje na različnih taksonomskih ravneh oz. izkazuje znanje na različnih ravneh zahtevnosti;
- » spodbuja uporabo znanja za reševanje problemov, sklepanje, analiziranje, vrednotenje, argumentiranje itn.;
- » je naravnana na ugotavljanje napredka in dosežkov, pri čemer razume, da so pomanjkljivosti in napake zlasti priložnosti za nadaljnje učenje;
- » ugotavlja in analizira dijakovo razumevanje ter odpravlja vzroke za nerazumevanje in napačne predstave;
- » dijaka spodbuja in ga vključuje v premisleke o namenih učenja in kriterijih uspešnosti, po katerih vrednoti lastno učno uspešnost (samovrednotenje) in uspešnost vrstnikov (vrstniško vrednotenje);
- » dijaku sproti podaja kakovostne povratne informacije, ki vključujejo usmeritve za nadaljnje učenje.

Ko so dejavnosti prve faze (spremljanje in preverjanje znanja) ustrezno izpeljane, sledi druga faza, ocenjevanje znanja. Pri tem učitelj dijaku omogoči, da lahko v čim večji meri izkaže usvojeno znanje. To doseže tako, da ocenjuje znanje na različne načine, ki jih je dijak spoznal v procesu učenja. Pri tem upošteva potrebe dijaka, ki za uspešno učenje in izkazovanje znanja potrebuje prilagoditve.

Učitelj lahko ocenjuje samo znanje, ki je v učnem načrtu določeno s standardi znanja. Predmet ocenjevanja znanja niso vsi učni cilji, saj vsak cilj nima z njim povezanega specifičnega standarda znanja. Učitelj ne ocenjuje stališč, vrednot, navad, socialnih in čustvenih veščin ipd., čeprav so te zajete v ciljnih učnega načrta in jih učitelj pri dijaku sistematično spodbuja, razvija in v okviru prve faze tudi spremlja.

Na podlagi standardov znanja in kriterijev uspešnosti učitelj, tudi v sodelovanju z drugimi učitelji, pripravi kriterije ocenjevanja in opisnike ter jih na ustrezen način predstavi dijaku. Če dijak v procesu učenja razume in uporablja kriterije uspešnosti, bo lažje razumel kriterije ocenjevanja. Ugotovitve o doseganju standardov znanja, ki temeljijo na kriterijih ocenjevanja in opisnikih, se izrazijo v obliki ocene.

Učitelj z raznolikimi načini ocenjevanja omogoči izkazovanje raznolikega znanja (védenje, spretnosti, veščine) na različnih ravneh. Zato poleg pisnih preizkusov znanja in ustnih odgovorov ocenjuje izdelke (pisne, likovne, tehnične, praktične in druge za predmet specifične) in izvedbo dejavnosti (govorne, gibalne, umetniške, eksperimentalne, praktične, multimedijske, demonstracije, nastope in druge za predmet specifične), s katerimi dijak izkaže svoje znanje.

SPECIALNODIDAKTIČNA PRIPOROČILA PODROČJA/PREDMETA

1. Didaktične strategije in metode

Izhodišče za pouk umetnostne zgodovine predstavlja **model globalnega učenja**, ki celostno obravnava dijakov razvoj na kognitivnem, čustvenem in telesnem področju; v središče namesto učne vsebine ali učitelja postavlja dijaka z vsemi njegovimi individualnimi posebnostmi ter s tem opolnomoči dijaka za dejavnejši in učinkovitejši učni proces. Učenje se poraja v dijakovem notranjem svetu (kot intrinzični proces) na doživljajski, čutni,

čustveni in kognitivni ravni, učitelj pa ga s svojim poučevanjem zgolj omogoča in spodbuja. Obravnavanje učne snovi zato poteka **induktivno**: na podlagi konkretnih primerov za izbrano umetnostno obdobje, slog ali smer značilnih umetnin dijaki oblikujejo generalizacije oz. ugotovitve in spoznanja, ki so dokaz razumevanja in znanja ter hkrati omogočijo njegov transfer v nove učne in življenjske situacije, s tem pa zagotovijo njegovo uporabnost. Da dijak pride do generalizacij, se priporoča primerjalna obravnava umetnin. Če želimo izpostaviti skupne značilnosti, iščemo primerjave znotraj obravnavanega obdobja ali smeri, kadar iščemo razlike, posežemo po primerih iz predhodnih ali sočasnih obdobj, vendar konceptualno, formalno ali vsebinsko nesorodnih smeri. Pri **obravnavi umetniškega dela** izhajamo iz dijakove recepcije in doživljanja umetnine, ki ju učitelj usmerja in spodbuja z vprašanji; dijak skuša na podlagi natančnega opazovanja razbrati vsebino in sporočilo dela, videno povezuje z lastnimi izkušnjami, pomembno vlogo ima njegova interpretacija. Učitelj dijakom posreduje umetnostnozgodovinsko razlago umetnine, do katere se dijaki opredelijo skozi svoje videnje in razmišljanje. Učitelj z dijaki ugotavlja, katera izrazna sredstva je uporabil umetnik in kakšna je njihova vloga pri oblikovanju pomena oz. sporočila. Za razumevanje umetnine je pomembna njena postavitev v zgodovinski kontekst.

Pri **obravnavi umetniškega dela** se dijak seznani z osnovnimi podatki o umetnini (avtor oziroma avtorica, naslov ali poimenovanje umetnine, čas nastanka, tehnika in podlaga oziroma material, mere, nahajališče, stanje ohranjenosti umetnine, naročnik, v nekaterih primerih tudi provenienca). Metodološki pristop vključuje:

- **oblikovno oz. formalno analizo** umetnine: zajema analizo likovnih prvin – točke, črte, ploskve, barve, telesnosti, prostora;
- **slogovno analizo**: osredotoča se na prvine, značilne za posamezno slogovno obdobje ali individualni izraz umetnika;
- **vsebinsko (ikonografsko) analizo**: prepoznavanje motiva, razumevanje vsebine in različnih vsebinskih ravni umetniškega dela, njegovih morebitnih simbolnih pomenov in sporočilnosti;
- **kontekstualizacijo**, pri kateri opozorimo na vpetost umetnine v družbenozgodovinske okoliščine njenega nastanka (socialne, geopolitične, ekonomske, tehnološke ipd.), pri čemer izpostavimo ključne kulturnozgodovinske dejavnike (etično-moralne in duhovne vrednote, kulturno in umetnostno tradicijo ipd.);
- **interpretacijo** umetnine, pri kateri opozorimo na zgodovinsko perspektivo (ki se skozi čas spreminja), s katere pristopamo k obravnavi umetniškega dela, in pogojenost interpretacije z duhom sodobnega časa.

Pomemben vidik pouka predstavlja osmišljanje učne snovi, ki pripomore k spominskemu ohranjanju informacij in smiselnem povezovanju z obstoječim predznanjem. Lahko ga dosežemo z **aktualizacijami**, ki pomenijo prenos sporočilnosti umetnine v sodobni čas. Z umestitvijo v lastni doživljajski svet dijaki učno snov povežejo z osebnimi izkušnjami in interesi ter jo tako jo zasidrajo v dolgotrajni spomin. Sem sodijo primerjave s sodobno umetnostjo, likovne reinterpretacije umetnin in osebne refleksije dijakov ter vzporejanje z aktualnim dogajanjem.

Podobno vlogo igrajo **vizualizacije** kot likovnosnovalna aktivnost v najširšem pomenu besede, s katerimi lahko besedno razlago nadgradimo z nebesednim komentarjem v obliki podobe, s čimer razvijamo dijakovo ustvarjalnost in sposobnost individualnega doživljanja. S tem aktiviramo obe možganski polovici in spodbudimo celostni (kognitivni, moralni in čustveni) razvoj in pripomoremo tudi k metakognitivnemu vidiku (učenju učenja), saj dijak ob tem spozna, kako dojema in predeluje informacije pri obravnavani snovi.

2. Elementi diferenciacije, individualizacije ali personalizacije in formativno spremljanje (FS)

Ob načrtovanju in izvedbi pouka pri dijakih upoštevamo **različne stile** zaznavanja, mišljenja, odločanja in učenja, zato izmenjujemo aktivnosti, ki pri sprejemanju informacij izpostavijo določen zaznavni kanal oz. čutilo. Zavestno kombiniramo sprejemanje informacij po različnih zaznavnih kanalih, ne le preko vizualnega, ki v umetnostni zgodovini sicer tradicionalno prevladuje. **Veččutno poučevanje in učenje** ne predstavljata zgolj zabavne popestritve pouka, ampak sta premišljeno usmerjena v izgradnjo kompleksnejše predstave o umetnostnih slogih in pojavih, ki vključuje tudi dožemanje na nebesedni ravni.

Enega ključnih vzvodov individualizacije pri učnih situacijah, ki vključujejo samostojno delo, predstavlja **izbirnost pri naboru umetnin**, ki dijaku metakognitivno razkriva njegove lastne izkušnje, interese in zanimanja ter ga vodi na pot samoregulativnega učenja. Na ta način lahko učno snov spozna na primerih, ki so zanj zanimivejši, aktualnejši ali so mu vsebinsko oziroma estetsko intuitivno bližje, kar je pomemben element notranje motivacije za učenje, razumevanje in trajnejšo zapomnitev. Taka individualizacija skupaj z diferenciacijo pri skupinskem delu in didaktično pestrostjo prispeva k optimalnemu doseganju ciljev na ravni minimalnih standardov ali standardov na višjih ravneh Bloomove taksonomske lestvice.

Formativno spremljanje daje poudarek nenehnemu spremljanju dijakovega napredka, ki mu v nadaljevanju prilagajamo proces formiranja znanja. V pouk lahko zajamemo vseh pet elementov formativnega spremljanja: namene učenja in kriterije uspešnosti, ki jih izpeljemo iz ciljev in standardov znanja, dokaze o učenju, povratno informacijo, vprašanja v podporo učenju ter samovrednotenje in vrstniško vrednotenje. Poudarek je na sprotni povratni informaciji, ki naj dijaku odgovori na naslednja vprašanja: 1. Kje sem trenutno? 2. Kje so moje pomanjkljivosti? 3. Kaj moram narediti drugače, da bom izboljšal svoje znanje? Ta naj bo pravočasna, spoštljiva, a jasna, konkretna in uporabna s predlogi za izboljšave, ki naj ji sledi priložnost za napredovanje.

3. Didaktična gradiva

Bucik, N., Požar Matijašič, N., Pirc, V. (ur.) (2021) *Kulturno-umetnostna vzgoja*. Priročnik s primeri dobre prakse iz vrtcev, osnovnih in srednjih šol. Dostopno na: <https://aplikacijaun.zrssi.si/api/link/ml7nuhv>

Germ, T. (2007). *Podoba in pomen v likovni umetnosti*. Založba Pivec.

Germ, T. (2001). *Podobe antičnih bogov v likovni umetnosti od antike do izteka baroka*. DZS.

Germ, T. idr. (2008). *Umetnostna zgodovina - Slikovna zbirka za SM*. RIC, Ljubljana.

Golob, N. (2010). *Umetnostna zgodovina (učbenik za 1. letnik)*. DZS.

Golob, N. (2023). *Umetnostna zgodovina (priročnik za pouk umetnostne zgodovine)*. Mladinska knjiga.

Golob, N. (2011). *Umetnostna zgodovina na maturi*. DZS.

Höfler, J. (1994). *Osnove likovne umetnosti*. DZS.

Kocjan M., Kotnik, B., Opačak, Ž., in Rau, P. (2015). *Likovna umetnost: i učbenik za likovno umetnost v gimnazijskem programu*. Zavod RS za šolstvo. <https://eucbeniki.sio.si/lum/index.html>

Vidrih, R. & Dolšina Delač, M. (2024). *Umetnostna zgodovina na maturi*. Mladinska knjiga. (v pripravi)

Zgonik, N. idr. (2012). *Umetnostna zgodovina – izbrani temeljni spomeniki za SM. RIC.*

Zgonik N. (ur.) (2013), *Pojmovnik slovenske umetnosti po letu 1945: pojmi, gibanja, skupine, težnje.* Študentska založba.

4. Učenje izven učilnic

Spoznavanje umetnin se prične z njihovim doživljanjem, ki se prvenstveno udejanja kot intelektualna in čustvena subjektivna izkušnja ter šele v naslednji fazi metodološko strukturiranega obravnavanja preide na objektivnejšo raven. Prav zaradi zagotavljanja pristnosti prvega stika z originalno umetnino in ne le z njeno projicirano podobo v učilnici je pri umetnostni zgodovini ključno **terensko delo**, torej obiskovanje muzejev, galerij in arhitekturnih spomenikov, še posebej pri učnih vsebinah (npr. gotska umetnost, baročna umetnost, secesijska umetnost, umetnost 20. in 21. stoletja), ki jih je možno obravnavati na podlagi umetnostne dediščine lokalnega okolja. Učenje ob originalih obenem ponuja konkretnjšo in jasnejšo predstavo o materialnih značilnostih umetnin, torej o velikosti, materialu, obliki in umestitvi v prostor. Doživljanje umetnosti *in situ* tudi učinkoviteje izgraja pozitiven odnos do njihovega pomena in do konservatorskih vprašanj njihovega varovanja, s čimer se privzga odnos do kulturne dediščine.

Z obiskovanjem muzejev, galerij in aktualnih razstav na eni strani ter spomenikov *in situ*, naravnih znamenitosti, krajinskih parkov itd. na drugi strani, spoznava, da je ugodje, ki ga ponujata umetnost in narava, eden od pomembnih dejavnikov osebne izpolnjenosti s tem pa tudi zmožnosti razumevanja sočloveka. Tudi na tem področju ima klasična mitologija – rdeča nit izbirnega predmeta *Umetnost in družba* – za človeka 21. stoletja neprecenljivo vrednost: grški miti nas opozarjajo na dragocenost in krhkost človeškega življenja, ki najde osmišljenost v sozvočju z družbo in naravo, v ustvarjalnosti in uživanju v lepem, predvsem pa v vztrajnem sledenju etičnim zgledom, ki jih uteleša grški koncept heroja, ujet v podobi in dejanjih junakov in junakinj antičnega sveta.

Pri umetninah, ki jih zaradi prostorske oddaljenosti nahajališč težje spoznavamo v njihovem dejanskem okolju, si pomagamo s spletnimi stranmi umetnostnih ustanov, njihovimi **digitalnimi zbirkami** in možnostmi **virtualnih sprehodov**. Izobraževalni videoposnetki ter druga digitalna in spletna orodja so nam v pomoč tudi pri uničenih spomenikih, ki jih poznamo le preko rekonstrukcij, in pri spomenikih starejših obdobj, ki so v razvalinah.

Skozi projektno učno delo (npr. postavitve šolske likovne razstave), v sodelovanju z institucijami iz lokalnega okolja (npr. raziskovanje lokalne umetnostne dediščine, projektno sodelovanje z lokalnim muzejem ali galerijo ...) lahko prakticiramo **izkustveno učenje**, ki združuje teoretično pridobljena splošna znanja s posameznikovo subjektivno izkušnjo.

5. Povezovanje znanja (transfer, medpredmetnost)

Umetnostna zgodovina je interdisciplinarna stroka, ki povezuje različna področja humanistike, družboslovja in drugih disciplin. Kontekstualizacija in aktualizacija, s katerima zaokrožimo ustaljeni metodološki postopek analiziranja umetnin, sta nujno pogojeni z **interdisciplinarnim pristopom**. Medpredmetne korelacije učitelj izvaja ob izbranih umetniških delih, lahko pa se udejanjajo tudi skozi medpredmetno zasnovane ure, pri katerih se povezuje z učitelji drugih predmetnih področij ali zunanjimi strokovnjaki. Priporoča se tudi projektno učno

delo s pristopom avtentičnega učenja, ki simulira resnične življenjske situacije (dijaki v vlogi kuratorjev šolskih likovnih razstav, kot pisci recenzij razstav, turistični vodniki itd.) ter zahteva vključevanje znanja in kompetenc različnih disciplin.

Dijak pri umetnostni zgodovini postopoma nadgrajuje in pogloblja znanje s področja likovne umetnosti, ki ga je pridobil že v prvem letniku, pri čemer se osredotoča na vlogo, pomen in odmev antične umetnosti v različnih zgodovinskih obdobjih.

Pri pouku umetnostne zgodovine učitelj zavzame vlogo **mentorja in moderatorja**, ki načrtuje ugodno, za učenje in razmišljanje spodbudno učno okolje. Priskrbi ustrezno slikovno gradivo ter organizira učne situacije in spodbuja dijake, da teoretična znanja povezujejo s praktičnimi veščinami, predhodnimi izkuštvi ter že pridobljenim vedenjem in razumevanjem. Spodbuja zadovoljstvo ob uspehu, ki oblikuje samozavest in prispeva k osebni rasti. Popravlja napake, skrenitve s poti usmerja nazaj proti učnim ciljem in nudi strokovno oporo v obliki dodatne razlage. Z vsem tem pomaga učencem karseda učinkovito in hitro dosega učne cilje.

6. Vključenost področij skupnih ciljev

Interdisciplinarno naravnana umetnostna zgodovina, ki se ukvarja s področjem kulture in ožje likovne ter vizualnih umetnosti, ima kot stičišče drugih humanističnih in družboslovnih strok v gimnazijskem izobraževanju pomembno splošnoizobraževalno vlogo, zato lahko učinkovito vključuje vseh pet področij skupnih ciljev, med njimi pa še posebej področji jezik, državljanstvo, kultura in umetnost ter zdravje in dobrobit.

Skupni cilji s področja **jezika, državljanstva, kulture in umetnosti** se v veliki meri uresničujejo na področju umetnosti in se posledično prekrivajo s predmetnimi cilji pri vseh umetnostnozgodovinskih temah. Učitelj spodbuja dijake k raziskovanju in spoznavanju kulture in umetnosti, umetniških del in avtorjev, umetniških zvrsti in njihovih izraznih sredstev v zgodovinskem in kulturnem kontekstu, ter skozi vse teme krepi dijakove zmožnosti izražanja z umetnostnozgodovinsko terminologijo ter skrbi za ustrezno govorno in pisno raven strokovnega jezika. Ob srečevanju z umetniškimi deli dijak razvija občutljivost za moralna vprašanja ter sposobnost, da razmišlja o njih skupaj z drugimi, ob čemer razvija kritično mišljenje in aktivno državljansko držo. V stiku z umetnostjo lokalnega okolja in spoznavanjem nacionalne umetnostne dediščine krepi zavest o nacionalni identiteti. Živi kulturo in umetnost kot vrednoto v domačem in šolskem okolju ter prispeva k razvoju šole kot kulturnega središča in povezovanju s kulturnim in družbenim okoljem. Tako prispeva k umevanju človeka kot telesnega, intelektualnega in duhovnega bitja ter civilizacijskega razvoja človeštva.

Cilji s področja **zdravja in dobrobiti** naslavlajo oz. so usmerjeni v zaznavanje in prepoznavanje lastnega doživljanja ter zmožnosti razumevanja in prevzemanja perspektive drugega. Ob obravnavi in analizi umetniških del učitelj dijake spodbuja in usmerja k prožnemu, odprtemu načinu razmišljanja, preko katerega dijaki ozaveščajo lastno doživljanje in vedenje, prepoznajo raznolikost v ožjih in širših okoljih ter krepijo zmožnost razumevanja in prevzemanja perspektive drugega. Ustvarjalne naloge nudijo dijakom bolj sproščeno, kreativno vzdušje, ki jim omogoča notranje umirjanje in vzpostavljanje stika s samim seboj. Poleg tega neposredno srečevanje z umetniškimi deli v galerijah, muzejih in odprtih prostorih nudi možnosti za kakovostno preživljanje prostega časa in osebno izpolnitev, ki je pomemben del psihofizičnega zdravja in dobrobiti.

Pri vseh umetnostnozgodovinskih temah, zlasti pri raziskovanju in interpretaciji umetnostnih del ter kulturne dediščine se spodbuja razvoj **digitalnih kompetenc**. Za učinkovito poučevanje moramo biti tudi sami

opremljeni z digitalnimi kompetencami, o katerih se lahko natančneje poučimo v priročniku **DigComp 2.2 - Okvir digitalnih kompetenc za državljane z novimi primeri rabe znanja**, ki je dosegljiv na povezavi <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/n0n2c3c>.

Glede na zastavljene cilje pri umetnostni zgodovini pri raziskovanju zgodovinskih virov ali umetnostnih del (digitalnih rekonstrukcij, videov, učnih gradiv idr.) razvijamo kompetence brskanja, iskanja, filtriranja podatkov, informacij in digitalnih vsebin, <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/n0n2c3c#page=14>, in tako poglobljamo informacijsko pismenost ter izboljšujemo strategije iskanja.

Kompetenco deljenja podatkov informacij in digitalnih vsebin z drugimi razvijamo tudi preko samostojnega ali skupinskega dela. Ob uporabi ustreznih digitalnih tehnologij dijake seznanjamo s praksami navajanja virov in avtorstva, kar lahko raziščemo na povezavi <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/n0n2c3c#page=17>.

Ustvarjalno uporabo digitalne tehnologije in digitalnih orodij za ustvarjanje digitalnih vsebin (npr. video posnetki, interaktivne predstavitve, digitalne infografike, digitalni katalogi lokalne kulturne dediščine ...) vključimo in razvijamo zlasti pri projektne delu. Kako uporabiti digitalna orodja in tehnologije za ustvarjanje znanja, lahko raziščemo na povezavi <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/n0n2c3c#page=52>.

Pri vseh umetnostnozgodovinskih temah, predvsem pri obravnavi arhitekture in urbanizma, učitelj razvija in uresničuje cilje s področja **trajnostnega razvoja**; tako lahko pri srečevanju s kulturno in naravno dediščino skupaj z dijaki presoja kratkoročne in dolgoročne vplive delovanja posameznika in družbenih skupin na lokalni, regionalni, nacionalni in globalni ravni. Spoznavanje umetnostne dediščine lokalnega in širšega prostora ter ekološko naravnanih sodobnih umetniških praks (ter arhitekturnih in oblikovalskih rešitev) oblikuje zavest o pomenu njenega ohranjanja in vzpostavlja ozaveščen odnos do naravnega in kulturnega okolja ter spodbuja dijakovo opredelitev za trajnostni razvoj. Ob obravnavi umetniških projektov, ki naslavljajo ekološko problematiko, se seznanjajo z razmislekom o ustvarjalnih možnostih in eksperimentalnimi pristopi, pri soočanju z okoljsko krizo in varovanjem naravnega okolja.

V okviru umetnostne zgodovine so za udejanjanje posameznih podkompetenc **podjetnosti** priložnosti predvsem na področju skupinskega in projektne dela ter izkustvenega učenja, pri čemer sta v ospredju podkompetenci ustvarjalnosti in sodelovanja. Dijak se lahko navezuje na lokalno okolje in njegovo umetnostno podobo, pri čemer išče problemske izzive in priložnosti za načrtovanje ustvarjalnih nalog ter z dejavnim uresničevanjem le-teh ustvarja dobrobit za druge (npr. priprava zloženke, spletnih strani, okrogle mize, ki obravnavajo lokalno kulturno dediščino in okolje, priprava in odprtje likovne razstave ali umetniškega dogodka ipd.); pri tem se lahko povezuje s sovrstniki, predstavniki šolske in lokalne skupnosti idr.

7. Podpora digitalne tehnologije

Dijaki za sistematično in načrtno razvijanje posamezne digitalne kompetence potrebujejo digitalne naprave (računalniška učilnica ali mobilne naprave) in učitelja, ki bo pripravil dejavnosti za dijake, ki jih bodo izvajali pri pouku. Poleg tega bi jih moral učitelj naučiti uporabljati tudi morebitne aplikacije in orodja.

Slikovno gradivo pri umetnostni zgodovini ne pomeni le dobrodošle dodatne ilustracije učne snovi kot pri ostalih predmetih, ampak je primarni učni vir, iz katerega izhajamo pri konstrukciji znanja. Prav zaradi tega sta razvoj in dosegljivost učne tehnologije že od samega začetka vplivala na kakovost pouka. Zanj sta v sodobni šoli

nujna računalnik in povezani digitalni projektor oz. zaslon, s katerima zagotovimo prikaz kvalitetnih reprodukcij in fotografij umetnin, iz katerih izhaja induktivno naravnana razlaga. Na kakovost vplivata tudi velikost prikaza in možnost ustrezne zatemnitve učilnice.

Nujen je dostop do spleta, ki poleg ogledov virtualnih umetnostnih zbirk najpomembnejših muzejev in galerij ter virtualnih sprehodov po različnih institucijah, najdiščih in prizoriščih omogoča tudi ogled umetniških videov, posnetkov performansov in drugih umetniških dogodkov, ki jih fotografija kot statični medij brez zvoka ne more korektno predstaviti. K temu se pridružuje še uporaba različnih didaktičnih aplikacij, platform in spletnih orodij ter programi, ki temeljijo na uporabi umetne inteligence.

Pri vseh oblikah slikovnega gradiva je pomembno zagotavljanje kakovosti ločljivosti, ohranjanja velikostnih razmerij in barvne korektnosti. Pozorni smo tudi na omejitve glede avtorskih pravic.

8. Strokovna in znanstvena gradiva

Anderson, L., Krathwohl, D., Airasian, P., Cruikshank, K., Mayer, R., Pintrich, P., Rath, J., Wittrock, M. (2016). *Taksonomija za učenje, poučevanje in vrednotenje znanja: revidirana Bloomova taksonomija izobraževalnih ciljev* (prev. Sentočnik, S.). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Dolšina Delač, M., Paulič, O., Golob, N. (2023). *Učbenik za didaktiko umetnostne zgodovine*. Založba Univerze v Ljubljani, dostopno na: <https://doi.org/10.4312/9789612971441>

Donahue Wallace, K., La Follette, L., Pappas, A. (ur.) (2008). *Teaching Art History with New Technologies: Reflections and Case Studies*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Rose, M. in Hendrick, T. L. (2018). Multisensory and Active Learning Approaches to Teaching Medieval Art. *Art History Pedagogy & Practice* 3 (1), članek 4. 28 str. 3. 1. 2021 dostopno na: <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/mkocu0j>

Rutar Ilc, Z. & Ostan N. (ur.) (2022). *Vzgoja & izobraževanje: vizualna pismenost med umetnostjo in kulturo* 53(5). <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/21invo2>

9. Primeri učiteljev

Zbir učnih priprav študentov pedagoške smeri druge stopnje študija umetnostne zgodovine je dostopen na spletni strani, ki je nastala v okviru predmeta Sodobni pristopi k poučevanju in učenju umetnostne zgodovine na Oddelku za umetnostno zgodovino FF UL.

10. Priporočila za vrednotenje znanja (priporočeni načini izkazovanja znanja, opisni kriteriji)

Preverjanje in ocenjevanje znanja naj v skladu z upoštevanjem načela individualizacije potekata na različne načine, ki omogočajo didaktično pestrost in uravnotežijo prednostna in šibkejša področja dijakov.

Preverjanje znanja vseskozi spremlja obravnavanje učne snovi na osnovi formativnega spremljanja. V obliki povratne informacije od dijakov k učitelju usmerja nadaljnje poučevanje: organizacijo učnih situacij in didaktično

predelavo učne snovi. Povratna informacija ažurno poteka tudi v smeri od učitelja k dijaku, saj lahko na podlagi tega dijak spremeni svoje vedenje (sledenje pri pouku, izdelavo in organizacijo zapiskov, organizacijo časa za samostojno učenje in učne metode itd.) ter izboljša svoje znanje, veščine in kompetence. Povratna informacija je objektivna, konkretna in neposredna, a izrečena na spoštljiv in spodbuden način.

Ocenjevanje znanja poteka na različne načine oziroma na vsaj dva od naslednjih: pisno, ustno, s pisnimi izdelki in z ustnimi predstavitvami, ki jih učitelj smiselno vključi v svoj načrt ocenjevanja glede na zaporedje in način doseganja ciljev. Pri pisnem ocenjevanju upošteva, da je v naboru približno polovica nalog, ki preverja cilje na ravni minimalnih standardov, ostale naloge lahko posegajo na višje ravni, vedno pa v skladu s kognitivno zahtevnostjo zastavljenih ciljev. Meje za pisne ocene v obliki odstotkov ali števila točk učitelj določi pred začetkom šolskega leta. Pri drugih načinih ocenjevanja znanja (ustno, s pisnimi izdelki in z ustnimi predstavitvami) oceno oblikuje na podlagi opisnikov, ki jih prav tako pripravi do začetka šolskega leta. Na začetku šolskega leta dijake seznani s številom ocen, načini ocenjevanja, mejami za ocene in opisniki.

Pri ustnem ocenjevanju lahko upoštevamo naslednje opisnike:

Ocena	1 Dijak:	2 3 Dijak:	4 5 Dijak:
Opisniki	- ne navede nobene bistvene značilnosti umetnostnozgodovinskega obdobja ali smeri ali jih navede premalo; ne zna ga ustrezno kronološko ter geografsko umestiti; - ne navede nobenega avtorja in spomenika ali jih navede premalo; - ne uporablja ustrezne terminologije; - ne poda nobene primerjave med posameznimi spomeniki istega obdobja ali smeri ter med različnimi obdobji ali smermi.	- ob večji pomoči učitelja predstavi nekaj značilnosti umetnostnozgodovinskega obdobja ali smeri in ga ustrezno kronološko ter geografsko umesti; - predstavi posamezne umetnostne zvrsti; - navede nekaj najpomembnejših avtorjev in spomenikov; - uporablja ustrezno terminologijo, vendar ne dosledno; - ob pomoči učitelja podaja vsaj približne primerjave med posameznimi spomeniki istega obdobja ali smeri ter med različnimi obdobji ali smermi.	- ob manjši pomoči učitelja ali samostojno predstavi splošne značilnosti umetnostnozgodovinskega obdobja ali smeri in ga ustrezno kronološko ter geografsko umesti; - predstavi posamezne umetnostne zvrsti; - navede večino najpomembnejših avtorjev in spomenikov; - uporablja ustrezno terminologijo, pri čemer je skoraj v celoti ali popolnoma dosleden; - podaja vsaj približne primerjave med posameznimi spomeniki istega obdobja ali smeri ter med različnimi obdobji ali smermi.

Pri ocenjevanju pisnih izdelkov lahko upoštevamo naslednje opisnike:

Ocena	1 Dijak:	2 3 Dijak:	4 5 Dijak:
Opisniki po kategorijah			
Strokovna ustreznost	- je pomanjkljivo predstavil temo.	- je načeloma korektno predstavil temo, a se je večkrat ponavljal ter izpostavil le očitna in pogosto banalna dejstva.	- je celostno (z več vidikov) predstavil temo, pri čemer je informacije kritično vrednotil in povezal v izvirno celoto.
Terminološka ustreznost	- ni uporabljal ali je napačno uporabljal strokovno terminologijo.	- je sicer pravilno uporabljal strokovno terminologijo, a pri tem ni upošteval ciljne publike (potencialnih bralcev), zato je strokovno besedišče preveč laično/prezahtevno.	- je pravilno uporabljal strokovno terminologijo in pri tem upošteval ciljno publiko (potencialne bralce).
Zbiranje in navajanje virov	- ni navedel virov ali je pomanjkljivo navedel en sam vir; - ni uporabil zanesljivih oziroma preverljivih podatkov.	- je uporabil več lahko dosegljivih virov, a jih je pomanjkljivo ali nedosledno navedel; - z viri ni pokril vseh vidikov likovnega dela (vsebinske, formalne in slogovne analize), ki ga je obravnaval.	- je uporabil različne vire, ki jih je dosledno navedel; - zbral je zanesljive in preverljive podatke; - zbral je vsebinsko pestre in aktualne podatke, ki so relevantni za izbrano likovno delo.
Umestitev v širši kontekst	- je temo obravnaval izolirano; - umetniškega dela ni povezoval oziroma primerjal z drugimi in ni opisal njegovega pomena za lokalno oziroma širše okolje.	- je pri obravnavanju teme upošteval širši kontekst, a manj prepričljivo (ni navedel primerjav in sorodnih del, družbenih vplivov ipd.); - ni izpostavil pomena umetniškega dela za lokalno oziroma širše okolje.	- je pri obravnavanju teme upošteval širši kontekst, ki ga je prepričljivo opisal: navedel je primerjave in sorodna dela, družbene vplive ipd.; - je izpostavil pomen umetniškega dela za lokalno oziroma širše okolje.

Spremljevalne aktivnosti/ naloge: portfolio, delovni proces in upoštevanje nasvetov učitelja/mentorja	- ni opravil ali dokončal vseh spremljevalnih aktivnosti/nalog; - ni izdelal vseh predvidenih izdelkov; - ni upošteval popravkov, komentarjev, dopolnil in nasvetov mentorja.	- je opravil vse spremljevalne aktivnosti/naloge, nekatere pomanjkljivo in/ali površno; - je izdelal vse izdelke, a z nizko stopnjo izvirnosti, pri tem pa ni vedno upošteval navodil; - ni v celoti upošteval popravkov, komentarjev, dopolnil in nasvetov mentorja.	- je suvereno in natančno opravil vse spremljevalne aktivnosti/naloge; - je izdelal vse izdelke, ki so izvirni in sledijo danim navodilom; - je v celoti upošteval popravke, komentarje, dopolnila in nasvete mentorja ter konstruktivna opažanja sošolcev.
--	---	---	---

TEME, CILJI, STANDARDI ZNANJA

STARA GRČIJA – SVET HEROJEV IN UMETNIKOV

OBVEZNO

OPIS TEME

Stara Grčija z družbeno ureditvijo in načeli, v katerih prevladuje antropocentrizem, izoblikuje koncept umetniške ustvarjalnosti, ki odločilno zaznamuje umetnost in kulturo poznejših obdobj. Antropocentričnost se kaže v razumevanju umetnosti kot rezultata človeškega duha, imaginacije, znanja in veščine, ki se ne omejuje na izdelavo umetniškega dela, ampak vključuje sposobnost misliti umetnost. Slednje je razvidno tudi v izoblikovanju mitopoetske govorice podob kot ene bistvenih potez grške umetnosti. Najneposredneje se odraža v prenašanju grškega etosa v svet prisposodob in simbolov ter v izboru in obravnavi ikonografskih motivov (mitološke teme, motiv heroja, akt itd.). Ob grški polis kot jedru družbene ureditve, ki oblikuje ključne značilnosti umetniške produkcije, sta obravnavana še umetnost helenizma ter pomen panhelenizma.

Izpostavljeni so tematski sklopi:

- » vloga umetnosti okviru v grških mestnih držav, njihove družbene ureditve in kulturnega okolja. Kot primer so izbrane Atene, ki v Periklovem času postanejo kulturna metropola grškega sveta. Poudarek je na urbanizmu in arhitekturi z Akropolo in agoro; v obravnavi spomenikov so ob arhitekturnih značilnostih obrazloženi ikonografski motivi kiparskega in slikarskega okrasja;
- » pomen umetnosti in kulture v naddržavnih družbenih in kulturnih povezavah (panhelenizem) je ponazorjen z Olimpijo kot vsegrškim kulturnim središčem in mestom srečevanja v času olimpijskih iger. Izpostavljena je vloga športa v grški družbi, kot se odraža v različnih motivih likovne umetnosti;
- » umetnost in kultura helenizma, kjer je izpostavljen pomen Aleksandra Velikega za oblikovanje helenistične kulture in umetnosti z nastankom novih umetnostnih središč, zlivanjem kultur in umetnostnih tradicij. Značilnosti umetnosti tega obdobja so predstavljene predvsem na primeru Pergamona.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

Obravnava urbanizma in arhitekture z vidika družbene pogojenosti se osredotoča na Atene z Akropolo in njenimi najpomembnejšimi templji (Partenon, Erehtejon, tempelj Atene Nike) ter agoro kot središčem mestne oblasti, z omembo ostalih stavbarskih nalog (gledališče, odeon itd.). Ikonografski poudarek je na civilizacijskih mitih s protagonisti, kot so Atena, Tezej, Prometej itd.

Predstavitev Olimpije je osredotočena na tempeljsko okrožje z infrastrukturo za izvedbo olimpijskih iger (stadion, hipodrom itd.). Poudarek je na spomenikih, povezanih z vsegrško vlogo Olimpije in vlogo športa v

grški družbi. Izpostavljene so upodobitve herojev, atletov, in športnih iger tako v kiparstvu (okras Zevsovega templja, prostostoječa plastika) kot v slikarstvu (vazno slikarstvo).

V okviru helenizma je orisan vpliv Aleksandrovih osvajanj in z njimi povezanih družbenih sprememb na umetnost. Poudarek je na arhitekturi in kiparstvu Pergamona ter na helenističnih freskah.

Z družbenega vidika je poudarek na pomenu umetnosti v oblikovanju civilizacijskih vrednot in etičnih načel grške družbe (ideja demokracije in osebne svobode, koncept heroja itd.) ter na vlogi klasične mitologije z izoblikovanjem alegoričnega jezika podob, s katerimi je mogoče izraziti temeljna človeška občutja in ideje.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Obravnavanje starogrške umetnosti poteka v najožji navezavi na snov pri predmetu zgodovina ter ob izpostavljanju pomena kulturnozgodovinskega konteksta umetniške produkcije in njenih značilnosti.

Priporočena so sprotna opozorila na aktualnost antičnih umetnostnih konceptov, vsebin in oblik v poznejših obdobjih evropske umetnosti, še zlasti v sodobnem času.

Predlogi tem za uporabo raznolikih aktivnih metod poučevanja in učenja: družbena vloga umetnosti v stari Grčiji, umetnost kot odraz patriarhalne družbe, grški »narobe svet« utelešen v predstavi o kraljestvu Amazonk, podobe antičnih bogov, Tezej kot mitski kralj-heroj, podoba atleta v grški umetnosti, lik Prometeja v Atenah, ikonografija Aleksandra Velikega itd.).

CILJI

Dijak:

○: spoznava konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti starogrške umetnosti ter njeno vpetost v kulturnozgodovinski kontekst, pri čemer podatke išče tudi v digitalnem okolju, jih zbira, obdeluje, prikazuje in shranjuje na najustreznejša mesta,

SC (1.3.2.1 | 4.1.3.1)

○: se seznaja z vplivi starogrške umetnosti na poznejša obdobja evropske umetnosti in odkriva, zakaj je grška umetnost ohranila aktualnost v vseh obdobjih evropske umetnosti, ter presoja kratkoročne in dolgoročne vplive delovanja posameznika in družbenih skupin v družbi,

SC (2.2.1.2)

○: spoznava osnove klasične mitologije in pomen alegorične mitopoetske govorice podob ter ozavešča koncepte: mitizacija, alegorizacija, grški etos, heroj, estetski kanon, mimezis,

○: oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi primerjave s starogrško kulturo in njene aktualizacije, pri čemer se zaveda in prepozna raznolikosti v ožjih in širših okoljih,

SC (3.3.1.2)

○: usvaja umetnostnozgodovinsko strokovno izrazje in utrjuje zavedanje, da predstavlja predpogoj za učenje strokovne vsebine ter se uči rabe izrazja na ravni poimenovanj za posamezne pojme in razumevanje strokovnih konceptov.

SC (1.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

predstavi (navede in opiše) najpomembnejše konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti starogrške umetnosti ter pojasni njihovo vpetost v kulturnozgodovinski kontekst;

navede primere vplivov starogrške umetnosti na poznejša obdobja in ovrednoti njen pomen, funkcijo in sporočilnost v poznejših obdobjih;

predstavi osnove klasične mitologije (poimenuje najpomembnejše bogove in boginje ter povzame vsebino izbranih mitoloških zgodb) in ovrednoti pomen alegorične mitopoetske govorice podob;

poimenuje osnovne koncepte starogrške umetnosti (mitizacija, alegorizacija, grški etos, heroj, estetski kanon, mimezis) in jih pojasni.

TERMINI

◦ akropola ◦ helenizem ◦ panhelenizem ◦ klasična mitologija ◦ mitizacija ◦ grški etos ◦ mimezis ◦ estetski kanon ◦ zlati rez ◦ optične korekcije ◦ stebrni redi

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Proces učenja in znanja dijakov se ugotavlja s formativnim spremljanjem. Uresničevanje ciljev in preverjanje standardov znanj naj učitelj preverja sproti ob obravnavi teme. Pomembno je, da učitelj dijakom poda povratno informacijo, ki omogoča izboljševanje učnih dosežkov.

Preverjanje in ocenjevanje pa se izvaja klasično (ustno ocenjevanje znanja, pisni preizkusi znanja) in z drugimi raznolikimi načini, tako analogno kot s pomočjo digitalne tehnologije. Tako lahko dijak na primer izdela časovni trak ali e-časovni trak, napiše tematski esej ali posname videoesej, oblikuje in ustvari plakat na določeno temo, napiše oceno dokumentarnega filma, sestavi preglednico umetnostnih in kulturno-zgodovinskih dosežkov nekega obdobja ali teme, ki jo obdeluje, pripravi poročilo z ogleda razstave, obiska muzeja, arheološkega najdišča, poročilo ogleda mesta in arhitekturnih dosežkov, parkov. Lahko neposredno predstavi umetnino na terenu, pripravi tematsko zaokroženo predstavitev smeri, likovnega problema, umetnika, lahko izpelje intervju z umetnikom, organizira obisk in predstavitev umetnika v ateljeju ...

Dijaki lahko poznavanje in razumevanje obravnavanih vsebin izkažejo (še posebej pri projektne delu) na številne ustvarjalne načine, kot so izdelava stripa na določeno temo, izdelava kratkega videoposnetka ali videoeseja, s katerim predstavijo izbrano umetnino, izdelajo tematske foto zgodbe, kolažno ali digitalno preoblikujejo umetnine, umetnine aktualizirajo pisno, vizualno, glasbeno, plesno ...

Navodila za učne dosežke oz. izdelke dijaki prejmejo vnaprej, prav tako so dijakom vnaprej poznani kriteriji uspešnosti in preverjanja znanja, ki jih lahko pomagajo tudi sooblikovati. Na podlagi teh kriterijev lahko svoje učne dosežke sproti vrednotijo sami, s pomočjo vrstnikov in profesorja. Tako pridobljena povratna informacija jim omogoča izboljševanje učnega dosežka oz. izdelka pred končnim ocenjevanjem po kriterijih ocenjevanja.

Za ocenjevanje vseh učnih dosežkov učitelj uporablja opisne kriterije, ki jih z dijaki tudi razjasni in lahko tudi sooblikuje. Primeri kriterijev spremljanja in vrednotenja ter ocenjevanja znanja so predstavljeni v specialnodidaktičnih priporočilih.

OPISNI KRITERIJI

Opisni kriteriji so navedeni v specialnih didaktičnih priporočilih v posebnem poglavju učnega načrta.



RIM – SREDIŠČE ANTIČNEGA SVETA IN UMETNIŠKE USTVARJALNOSTI

OBVEZNO

OPIS TEME

Rim ustvari oblike državnosti, ki so ključne za razvoj evropske družbe in umetnosti vse do 20. stoletja. V kulturnem pogledu prevzame mnoge pridobitve grškega sveta, ki jih preoblikuje v kontekstu večnacionalnega cesarstva in Rima kot svetovne metropole: Rim je središče zlivanja kultur, umetnost zrcali politiko in vrednote rimskega cesarstva. Močna vloga države je vidna zlasti v arhitekturnih nalogah in slavnem značaju umetnosti: izoblikujejo se novi tipi mest in mestnih središč ter stavbarstvo, povezano z razvito infrastrukturo in visoko kulturo bivanja. Pomembnejše javne stavbe imajo kiparski in slikarski okras ter s tem značaj celostnih umetnin. V ikonografiji mitologija ohranja prestižni položaj, a je intenzivneje vpeta v koncept državnosti, poveljevanja cesarstva in kult cesarja. Pomembna je ideja civilizacijske vloge Rima, ob čemer se uveljavljajo zgodovinske teme in prizori iz vsakdanjega življenja.

Izpostavljeni so tematski sklopi:

- » rimska avlična umetnost in njena družbena pogojenost: urbanistične in arhitekturne značilnosti rimskih mest in mestnih središč (forum) ter arhitekturnih nalog, povezanih z visoko bivalno kulturo (bazilika, amfiteater, terme itd.) Obravnavani so tudi ključni javni spomeniki (slavoloki, konjeniški spomeniki, slavilni stebri), njihova vloga in ikonografija;
- » koncept imperialne ikonografije, njen družbeni pomen in vloga v razvoju umetnosti s fokusom na motivih, povezanih s poveljevanjem imperija in cesarja (cesarske apoteoze, upodabljanje vladarjev v liku antičnih bogov, poveljevanje rimskih zmag itd.) Opozorjeno je na univerzalnost koncepta imperija, ki temelji na razvitosti rimskega cesarstva v družbeno-političnem, kulturnem, gospodarskem in infrastrukturnem pogledu.
- » vloga mitologije v kontekstu cesarske ikonografije in mitizacija rimske zgodovine (ustanovitev Rima, junaška dejanja herojev, veličina vladarjev itd.) ter motivov, povezanih z rimskim konceptom državnosti in državljanskih vrednot ter s civilizacijsko vlogo Rima.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

V prvem sklopu velja ob spomenikih arhitekture, kiparstva in slikarstva pokazati, kako na rimsko umetnost vpliva zlivanje kultur (izrazit vpliv grške helenistične umetnosti, vplivi iz Egipta itd.) in opozoriti, da to zlivanje

zaznamuje tudi umetnost poznejših obdobj (od Justinijanove obnove rimskega imperija in vzpostavitve Svetega rimskega cesarstva do kolonialnih politik evropskih velesil in sodobne globalizacije).

V drugem je smiselno osvetliti povezanost nastanka motivov imperialne ikonografije z družbeno ureditvijo in osebnimi pretenzijami vladarjev. Osrednja pozornost je namenjena motivom, kot so cesarske apoteoze, javni kipi cesarjev ter alegorične upodobitve Rima (*Roma*) in rimske slave.

V tretjem sklopu se ob motivih iz mitske zgodovine Rima (ustanovitev mesta, junaška dejanja, velike zmage itd.) opozori na povezave z literaturo (*Eneida*) in na družbeno vlogo javnih spomenikov s tako tematiko. Ob tem je treba izpostaviti tudi zgodovinske teme, ki niso neposredno mitizirane (pretekla in sodobna zgodovina Rima), vendar so vpete v kontekst civilizacijskih mitov – Rim kot prinašalec civilizacije, blagostanja in svobode.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Obravnavanje rimske umetnosti naj poteka v najožji navezavi na snov pri predmetu zgodovina, poudarek je na razumevanju umetniške produkcije v zgodovinskem kontekstu, pri čemer učitelj v pouk vključuje arheološko dediščino lokalnega okolja.

Priporočena so sprotne opozorila na aktualnost obravnavanih konceptov, vsebin in oblik v poznejših obdobjih evropske umetnosti (vsebine iz rimske mitologije in zgodovine v sodobni umetnosti, v festivalskih prireditvah, vizualnih medijih itd.).

Predlogi tem za uporabo raznolikih aktivnih metod poučevanja in učenja: mitološki in zgodovinski motivi v rimski umetnosti in njihovo preživetje v poznejših obdobjih, cesar Avgust in zlata doba rimskega cesarstva, žanrska motivika, motiv iger, gledaliških predstav, plesa muziciranja itd.

CILJI

Dijak:

- : spozna konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti rimske umetnosti ter njen razvoj v kontekstu cesarstva in Rima kot svetovne metropole, torej v zgodovinskem in kulturnem kontekstu,
SC (1.3.2.1)
- : ugotavlja in presoja vplive starorimske umetnosti na poznejša obdobja evropske umetnosti in prepozna vzroke za njeno vselej prisotno aktualnost,
SC (2.2.1.2)
- : spozna ključne koncepte rimske umetnosti ter presoja njihov pomen v starorimskem času in v poznejših obdobjih,
- : oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi primerjave s starorimsko kulturo in njene aktualizacije, pri čemer vzpostavlja odnos do kulture, umetnosti ter ob tem prepozna lastna doživetja in se

vživlja v izkušnjo drugega,

SC (1.3.1.1)

O: oblikuje stališča o rimskem konceptu politične ikonografije, ki se osredotoča na povečevanje imperija, cesarja in na koncept pomena državljskih vrednot, ter tako izgrajuje lastno kritično in aktivno državljsko držo.

SC (1.2.5.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

predstavi (navede in opiše) najpomembnejše vsebinske in oblikovne značilnosti starorimske umetnosti ter predstavi njen razvoj v kontekstu cesarstva in Rima kot svetovne metropole;

navede primere vplivov starorimske umetnosti na poznejša obdobja in ovrednoti njen pomen, funkcijo in sporočilnost v poznejših obdobjih;

predstavi (poimenuje in opiše) ključne koncepte rimske umetnosti (ideja cesarstva, imperialna ikonografija, mitizacija zgodovine, pomen državljskih vrednot) ter pojasni njihovo zrcaljenje v umetnosti.

TERMINI

◦ imperialna ikonografija ◦ cesarska apoteoza ◦ avlična umetnost ◦ castrum ◦ forum ◦ amfiteater ◦ rimska bazilika ◦ rimska vila ◦ zmagovalni slavolok

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Svetujejo se raznoliki načini izkazovanja znanja. Proces učenja in znanja dijakov se ugotavlja s formativnim spremljanjem, preverjanje in ocenjevanje pa se izvaja klasično (ustno ocenjevanje znanja, pisni preizkusi znanja) in z drugimi raznolikimi načini, s katerimi poznavanje in razumevanje obravnavanih vsebin izkažejo na številne ustvarjalne načine, ki so predstavljeni v okviru prve teme.



STAROKRŠČANSKA IN BIZANTINSKA UMETNOST – SREČEVANJE ANTIKE IN KRŠČANSTVA

IZBIRNO

OPIS TEME

Zgodnje krščanstvo, ki v dialogu s poznoantično kulturo oblikuje svojo identiteto, vzpostavi nova razumevanja umetnosti in oblike umetniškega izražanja: sprva se zavestno odvrča od antične tradicije in ustvari likovni izraz, temelječ na jeziku simbolov, z razglasitvijo krščanstva za državno religijo pa prevzame številne prvine rimske umetnosti in jih prilagodi svojim potrebam. Poglavitna naloga postane gradnja velikih bazilik, opremljenih s slikarskim in kiparskim okrasjem, z vsebinskega vidika pa so zanimivi novi ikonografski motivi, recepcija antičnih vsebin in njihovo preoblikovanje. S propadom zahodnega cesarstva in vzponom Bizanca, ki neguje idejo rimskega imperija, svojo kulturno identiteto pa gradi na tradiciji poznega helenizma, ostaja stik z antično kulturo živ zlasti v družbeni eliti, kar se neposredno odraža v likovni umetnosti.

Izpostavljeni so tematski sklopi:

- » starokrščanska umetnost pred milanskim ediktom 313, pri čemer je fokus na oblikovanju jezika simbolov: grafični (križ, Kristusov monogram, Alfa in Omega itd.), rastlinski in živalski (vinska trta, jagnje, riba itd.) ter antropomorfni simboli (Dobri pastir, Kristus učitelj itd.). Ob tem je opozorjeno na prenos tipov iz antične umetnosti, ki v krščanstvu dobijo novo vsebino;
- » vzpostavitev krščanske cerkve kot vodilne duhovne avtoritete, kar se najneposredneje izrazi v gradnji bazilik in inkorporaciji cesarske ikonografije v krščanske motive (Kristus na prestolu, Marija kot cesarica itd.). Ključno je opozorilo na avlični značaj umetnosti, zlasti na okrasje bazilik, v katerem jezik simbolov dopolnjujejo pripovedni prizori, ki se zgledujejo po poznorimski umetnosti;
- » preživetje antične umetnosti v Bizancu in ohranjanja kulturne tradicije helenizma. Ob tem so predstavljene likovne in vsebinske preobrazbe antičnih motivov. Izpostavljena sta tudi vloga žensk v bizantinski družbi, njihov prispevek k razvoju kulture, znanosti in umetnosti ter pomen Bizanca za razvoj umetnosti Zahodne Evrope v srednjem veku.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

V prvem sklopu naj se opozori na vlogo krščanstva pri zlivanju kultur, na univerzalnost izoblikovane govorice simbolov, družbeno sprejemljivost etičnih vrednot in njihovo zrcaljenje v umetnosti. Smiselno je nakazati

primerjavo z vlogo krščanstva v poznejših obdobjih (pokristjanjevanje Evrope in pomen umetnosti v širjenju krščanstva itd.)

V drugem izpostavi sobivanje in krščanstva in pozne antike, sprejemanje izbranih antičnih vrednot in civilizacijskih dosežkov, kulture in umetnosti, s posebnim poudarkom na reinterpretaciji motivov iz klasične mitologije (Ugrabitev Ganimeda ali zgodba Amorja in Psihe kot alegorija vnebovzetja krščanske duše).

V tretjem sklopu je posebna pozornost namenjena vplivu Bizanca na kulturo in umetnost karolinške in otonske renesanse (npr. vloga cesarice Irene Atenske v odnosih med Karlom Velikim in Bizancem, ali princese Teofane, žene cesarja Otona II.).

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Obravnavanje starokrščanske in bizantinske umetnosti poteka v najožji navezavi na snov pri zgodovini, poudarek je na razumevanju umetnosti v zgodovinskem kontekstu, njene družbene vloge kot nosilca krščanskih vrednot, vsebin in cerkvene politike.

Priporočena je ekskurzija v Oglej in Raveno ali Poreč, prepoznavanje značilnosti starokrščanske umetnosti ob spomenikih, prepoznavanje ikonografskih motivov itd.

Predlogi tem za uporabo raznolikih aktivnih metod poučevanja in učenja: izbrani ikonografski motivi v starokrščanski in bizantinski umetnosti, krščanstvo in klasična mitologija, načini prehajanja antičnih motivov v krščansko ikonografijo, njihovo preoblikovanje in nove vsebine, vloga ženske v bizantinski umetnosti, lik cesarice Teodore itd.

CILJI

Dijak:

○: raziskuje in spozna konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti starokrščanske in bizantinske umetnosti ter gradi razumevanje o njuni vpetosti v kulturnozgodovinski kontekst,

SC (1.3.2.1)

○: ugotavlja pomen starokrščanske umetnosti za razvoj umetnosti v Bizancu in v srednjeveški Evropi,

○: oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi primerjave s starokrščansko in bizantinsko kulturo ter njunih aktualizacij, pri čemer se zaveda in prepozna raznolikosti v ožjih in širših okoljih,

SC (3.3.1.2)

○: ugotavlja povezanost okoljskega, gospodarskega in družbenega vidika preko celostnega pristopanja k obravnavanju stika med antiko in krščanstvom.

SC (2.2.1.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

predstavi (navede in opiše) najpomembnejše konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti starokrščanske in bizantinske umetnosti ter pojasni njihovo vpetost v kulturnozgodovinski kontekst;

navede primere vplivov starokrščanske umetnosti na umetnost Bizanca in srednjeveške Evrope ter pojasni in ovrednoti pomen teh vplivov za nadaljnji razvoj umetnosti;

navede konkretne primere ohranjanja antične umetnostne dediščine v Bizantinskem cesarstvu in pojasni njihov pomen za nadaljnji razvoj umetnosti;

predstavi primer vplivne ženske iz obdobja Bizantinskega cesarstva ter pojasni njeno družbeno vlogo in vpliv.

TERMINI

- starokrščanska umetnost ◦ starokrščanska bazilika ◦ bizantinska umetnost ◦ makedonska renesansa
- prenos tipov ◦ inkorporacija cesarske ikonografije ◦ Kristus Kralj ◦ Pantokrator (Kristus Vsevladar)
- dedikacijski portret

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Izhaja se iz učnih ciljev in standardov znanja, ki jih profesor preverja ob obravnavi teme in pred pisnim ocenjevanjem znanja. Priporočamo formativno spremljanje in preverjanje znanja in učenja. Načini ocenjevanja znanja: pisno in ustno ter ocenjevanje izdelkov in drugih učnih dosežkov dijakov s pomočjo opisnih kriterijev. Drugi raznoliki načini izkazovanja znanja so predstavljeni v okviru prve teme.

KLASIČNA ANTIKA PO MERI SREDNJEGA VEKA – KRŠČANSKO RAZUMEVANJE ANTIČNE TRADICIJE

IZBIRNO

OPIS TEME

Krščanstvo, ki odločilno zaznamuje družbo in umetnost srednjega veka, ima do antike pozitiven odnos: vključuje temeljne etične vrednote ter gradi na izbranih kulturnih, znanstvenih in umetniških dosežkih antičnega sveta. Navezava posvetne oblasti na rimsko tradicijo se najneposredneje izrazi v politiki Karla Velikega in njegovem kronanju za rimskega cesarja. Cesarstvo kot državno obliko in civilizacijski koncept udeležujejo tudi otonski vladarji z idejo Svetega rimskega cesarstva. Slednje ima skupaj s Cerkvijo osrednjo vlogo v razvoju srednjeveške družbe in umetnosti, v kateri je eden pomembnih dejavnikov tudi izoblikovanje viteške kulture. Srednjeveška umetnost razvije različne slogovne izraze in vsebine, vezane na zgodovinska obdobja in regije, pri čemer se odnos do antike izkaže za odločilen skupni imenovalec: zapuščina klasične antike ostaja priznan umetnostni standard in vir ustvarjalnega navdiha.

Izpostavljeni so tematski sklopi:

- » kulturna politika Karla Velikega, zaznamovana z navezovanjem na rimsko imperialno tradicijo, ob čemer je posebej izpostavljena vloga umetnosti v vzpostavljanju cesarstva in oblikovanju kulta cesarja. Otonska renesansa, ki je zaradi političnih povezav z Bizancem ob rimski tradiciji zelo odprta za vplive bizantinske umetnosti;
- » vpliv križarskih vojn na kulturo in umetnost srednjega veka. Zavzetje Jeruzalema in nastanek krščanskih kneževin v Sveti deželi so ustvarili priložnost za živahno kulturno izmenjavo. Umetnostni vplivi so neposredni (bizantinske umetnine prispejo v zahodnoevropske dežele) in posredni (npr. bizantinska trdnjavska arhitektura odločilno zaznamuje nov tip srednjeveških gradov);
- » preživetje klasične mitologije in odnos krščanskega sveta do antičnih bogov. Krščanski pisci naravo grško-rimskih bogov razlagajo v okviru treh interpretacij: alegorične, historične in astrološke. Antični bogovi so v krščanstvo umeščeni na način, ki s teološkega vidika ni sporen, s kulturološkega pa privlačen in zato dobro sprejet tudi v umetnosti.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

V prvem sklopu je izpostavljena navezava karolinške umetnosti na rimsko tradicijo (avlična umetnost, prevzemanje arhitekturnih prvin, poznoantična tradicija v kiparstvu in slikarstvu itd.) in na bizantinsko umetnost justinijanske dobe (npr. Aachenska kapela po vzoru cerkve sv. Vitala v Raveni).

V drugem velja izpostaviti kulturološke pobude za razvoj umetnosti, predvsem nastanek umetnostnih spomenikov in ikonografskih motivov, ki so posledica množine pridobljenih svetih relikvij (vzpodbuda za gradnjo kapel in cerkva s slikarskim in kiparskim okrasjem, izdelavo relikviarijev itd., npr. Sveta kapela v Parizu).

V tretjem sklopu je ključno razumevanje treh interpretacij antičnih bogov: alegorična, ki pravi, da so bogovi zgolj prispodobe idej, značajeve, etičnih vrednot itd., kot učijo že grški filozofi; historična, ki trdi, da so antični bogovi le heroji in veliki vladarji davnih dni, ki so jih povzdignili v bogove; astrološka, ki uči, da gre za planetarna božanstva kot jih pozna antična kultura, v krščanstvu pa nastopajo bodisi kot zavezniki hudiča bodisi kot pomočniki Boga.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Obravnavanje srednjeveške umetnosti poteka v navezavi na snov pri zgodovini, poudarek je na razumevanju umetnosti v zgodovinskem kontekstu: njene vloge v okviru Cerkev in posvetne politike, pomen za utrjevanje družbenih vrednot, opozarjanje na pomen antične dediščine v različnih kulturnozgodovinskih obdobjih od karolinške renesanse do gotike.

Ekskurzija v Benetke, bazilika sv. Marka, opozorilo na kompleksnost srečevanj zahodnoevropske kulture z bizantinsko umetnostjo v času križarskih vojn, kulturne izmenjave, obravnava izbranih ikonografskih motivov.

Predlogi tem za uporabo raznolikih aktivnih metod poučevanja in učenja: izbrani ikonografski motivi v srednjeveški umetnosti, preživetje klasične mitologije, antični bogovi in heroji v viteški preobleki, primerjava grškega koncepta heroja in koncepta idealnega krščanskega viteza, različni vidiki križarskih vojn, Benetke kot »dedič« Bizanca, vloga in podoba ženske v srednjem veku itd.

CILJI

Dijak:

🔵: raziskuje in spozna konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti srednjeveške umetnosti, gradi razumevanje o njeni vpetosti v kulturnozgodovinski kontekst in ugotavlja njen odnos do antike,

SC (1.3.2.1)

🔵: ugotavlja razloge za preživetje klasične mitologije v krščanskem svetu in spozna kontekste, v katerih se antični bogovi in heroji najpogosteje pojavljajo,

○: prepoznava vloge križarskih vojn v medkulturni izmenjavi med Zahodno Evropo in Bizancem ter vplive tega dogajanja na umetnost visokega in poznega srednjega veka,

○: oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi primerjave s srednjeveško kulturo in njene aktualizacije ter razvija občutljivost za moralna vprašanja ter sposobnosti, da o njih razmišlja skupaj z drugimi,

SC (1.2.2.2)

○: analizira, primerja in kritično vrednoti verodostojnost in zanesljivost podatkov, informacij in digitalnih vsebin o srednjeveški družbi in umetnosti v sodobnem digitalnem okolju (video vsebine, filmi, računalniške igre ...).

SC (4.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

predstavi (navede in opiše) najpomembnejše konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti srednjeveške umetnosti ter pojasni njeno vpetost v kulturnozgodovinski kontekst in jo primerja z antično umetnostjo;

navede razloge za preživetje klasične mitologije v krščanskem svetu in opiše kontekste, v katerih se antični bogovi in heroji najpogosteje pojavljajo;

opiše dogajanje, povezano s križarskimi vojnami, in ovrednoti njihov vpliv na medkulturno izmenjavo med Zahodno Evropo in Bizancem ter posledično na umetnost visokega in poznega srednjega veka;

samostojno pridobiva podatke o srednjeveški družbi in umetnosti iz digitalnih okolij in se do virov kritično opredeli.

TERMINI

◦ karolinška renesansa ◦ otonska renesansa ◦ romanika ◦ gotika ◦ križarske vojne

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Uresničevanje ciljev in preverjanje standardov znanj naj učitelj preverja sproti ob obravnavi teme. Pomembno je, da učitelj dijakom poda povratno informacijo, temelječo na opisnih kriterijih. Standarde znanj iz omenjene teme se lahko ocenjuje ustno, pisno ali pa ocenjujemo tudi različne izdelke dijakov in dijakinj. Priporočamo formativno spremljanje učenja in znanja dijakov. Za ocenjevanje izdelkov je treba pripraviti opisne kriterije. Raznoliki drugi načini izkazovanja znanja za obvezno temo so predstavljeni v okviru prve teme.

RENEŠANČNA UMETNOST IN KULTURA – HUMANIZEM IN PREROD ANTIKE

OBVEZNO

OPIS TEME

Renesansa, ki jo zaznamujeta razvoj humanizma in raziskovanje klasične antike, izoblikuje nov koncept umetnika kot izobraženega genija. Z Albertijem obenem utemelji novoveško teorijo umetnosti in pojmovanje lepega. Ob prevladujoči težnji po realističnem upodabljanju umetnost razvija različne slogovne govorice, v katerih idealizacija, ki se prilagaja estetiki kulturnega okolja, ohranja vidno vlogo. Umetniki nove poti izražanja iščejo v študiju po naravi in v neposrednem dialogu z antiko, ki je temeljni vir navdiha tudi v vsebinskem pogledu. V središču njihovega zanimanja je klasična mitologija, saj poznavanje mitoloških tem, njihovih alegoričnih pomenov in simbolike postane eden od pomembnih pokazateljev izobraženosti in kulture umetnika in naročnika. Mitologija je za umetnike zanimiva tudi zato, ker ponuja veliko možnosti za upodabljanje kompozicijsko zahtevnih zgodb, krajine, portreta in predvsem akta.

Izpostavljeni so tematski sklopi:

- » pomen antike za izoblikovanje renesančne umetnosti in kulture: raziskovanje antičnih spomenikov (začetki arheologije), študij virov in posledično vzpostavitev novih umetnostnih konceptov. Uveljavitev ideje o superiornosti antične umetnosti, kot jo definira že Alberti, ter prizadevanja renesančnih umetnikov, da dosežejo odličnost »starih mojstrov«;
- » koncept renesančnega genija kot nosilca razvoja umetnosti, njegov položaj v družbi in vloga pri vzpostavljanju novoveškega vrednotenja umetniške ustvarjalnosti. Razumevanje lepega in teorija idealnih proporcev, študij perspektive, študij po naravi, preučevanje anatomije ter tehnične pridobitve (npr. razvoj oljnega slikarstva, grafične tehnike);
- » recepcija grško-rimske mitologije v okviru razvoja renesančnega humanizma in umetnosti, njeno vrednotenje in alegorične reinterpretacije ter mitološke teme kot izhodišče za vizualno izražanje konceptov, idej in etičnih vrednot renesančne družbe. V povezavi s tem sta izpostavljeni nova vloga vizualnih podob in jezika simbolov.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

V prvem sklopu je treba obrazložiti vlogo humanizma v razumevanju antične dediščine in pomen Albertija, ki v svojih spisih definira ključne teoretične in praktične vidike renesančne umetnosti, ter njeno družbeno vpetost, s čimer odločilno vpliva na razvoj umetniške ustvarjalnosti.

V drugem velja ob velikanih renesančne umetnosti (npr. Alberti, Leonardo, Michelangelo) obrazložiti koncept renesančnega genija ter predstaviti njihovo vlogo pri ustvarjanju, razumevanju in vrednotenju renesančne umetnosti v vseh ključnih vidikih (tehnični, oblikovni, slogovni, vsebinski, idejni itd.).

V tretjem sklopu je smiselno razumevanje klasične mitologije osvetliti tudi s perspektive renesančnega antropocentrizma in predstave o človeku kot središču kozmosa. Prepričanje o edinstvenosti človeka namreč prav v povezavi z antičnim motivom heroja ustvari izhodišča za sveže interpretacije mitoloških motivov in oblikovanje novih vsebin.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Obravnavanje renesančne umetnosti poteka v povezavi s snovjo pri zgodovini, poudarek je na razumevanju umetnosti v širšem družbenem kontekstu: razcvet italijanskih mestnih držav (Firence) in papeškega Rima.

Obrazložitev koncepta renesančnega genija in njegovega položaja v družbi, zakaj so danes enako slavni kot za življenja in kako se to kaže v sodobni vizualni kulturi.

Predlogi tem za uporabo raznolikih aktivnih metod poučevanja in učenja: izbrani ikonografski motivi v renesančni umetnosti, razvoj in primerjava z antiko, klasična mitologija in neoplatonizem, razlaga mitoloških alegorij, razvoj akta, portreta, konjeniškega spomenika, predstavitev renesančnega genija, položaj umetnika v Italiji in severno od Alp, lik ženske v umetnosti itd.

CILJI

Dijak:

🔵: raziskuje in spozna konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti renesančne umetnosti v širšem družbenem kontekstu, prepoznava vlogo humanizma in spozna odnos renesanse do antike,

SC (1.3.2.1)

🔵: ugotavlja razloge za obujanje antike in prepoznava konkretne primere zgledovanja ali navdihovanja renesančnih umetnikov po antični umetnosti,

🔵: odkriva pomen klasične mitologije v renesančni kulturi in umetnosti ter spozna pomensko večplastnost mitoloških motivov,

🔵: oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi primerjave z renesančno kulturo in njene aktualizacije, pri čemer ozavešča lastno doživljanje in vedenje v odnosih z drugimi,

SC (3.3.1.1)

🔵: prepoznava lastne telesne občutke, čustva, misli in vrednote skozi doživljanje ikoničnih umetnin renesančne umetnosti.

SC (3.1.1.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

predstavi (navede in opiše) najpomembnejše konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti renesančne umetnosti v širšem družbenem kontekstu;

opredeli humanizem in pojasni njegovo vlogo pri razvoju renesančne umetnosti;

pojasni odnos renesanse do antike;

navede razloge za obujanje antike in jih razloži v luči kulturnozgodovinskega konteksta;

navede konkretne primere antičnih vplivov na renesančne umetnine ter pojasni njihove pojavne oblike, funkcijo in sporočilnost v spremenjenem kontekstu;

vrednoti pomen klasične mitologije v renesančni kulturi in umetnosti ter pojasni pomensko večplastnost mitoloških motivov.

TERMINI

- renesansa ◦ humanizem ◦ renesančni antropocentrizem ◦ renesančni neoplatonizem ◦ renesančni genij
- uomo universale ◦ centralni tloris

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Svetujejo se raznoliki načini izkazovanja znanja. Proces učenja in znanja dijakov se ugotavlja s formativnim spremljanjem, preverjanje in ocenjevanje pa se izvaja klasično (ustno ocenjevanje znanja, pisni preizkusi znanja) in z drugimi raznolikimi načini, s katerimi poznavanje in razumevanje obravnavanih vsebin izkažejo na številne ustvarjalne načine, ki so predstavljeni v okviru prve teme.

NA RAMENIH VELIKANOV – ANTIKA V UMETNOSTI IN KULTURI ZGODNJEGA NOVEGA VEKA

IZBIRNO

OPIS TEME

Umetnost zgodnjega novega veka zaznamujejo družbene razmere, ki so posledica odkritja pomorskih poti do Daljnega vzhoda in Amerike, začetka kolonializma in gospodarskega razcveta. Hkrati je to čas reformacije, verskih vojn in turških osvajanj, kar v družbi vzbuja občutek negotovosti in se neposredno odraža v umetnosti. Z razmahom tiska, novimi univerzami in akademijami se poveča dostopnost znanja in se vzpostavi elita izobražencev, ki oblikujejo mednarodno »republiko znanja«. Krepi se zavest o Evropi kot središču civilizacije, katere temelj ostaja antična kultura. V umetnosti prevlada manierizem, ki zavrača lepote ideale visoke renesanse in oblikuje novo estetiko, obenem pa razvija motive in izrazne oblike, namenjene izobraženim elitam. Z razvojem mitografije mitologija krepi svoj položaj in intenzivno vstopa v renesančno vladarsko ikonografijo. Hkrati se pojavljajo nove vsebine, povezane z geografskimi odkritji.

Izpostavljeni so tematski sklopi:

- » antična dediščina v kontekstu odkritja novega sveta. Aktualnost antike se izrazi v krepitvi ideje o superiornosti evropskih monarhij, ki se opira na antično tradicijo civilizacijskih mitov, in v razcvetu politične ikonografije, ki gradi na rimski imperialni tradiciji;
- » pomen erazmovske »republike znanja« in intelektualne zapuščine antike za razvoj zgodnjenovoveške kulture in umetnosti (tiskane knjige antičnih avtorjev, ustanavljanje akademij in znanstvenih združenj itd.) Umetniki razvijajo nove oblike izražanja, zlasti družbenokritično umetnost (satira). Oblikuje se elitistična umetnost s kompleksno ikonografijo in prevladujočo manieristično estetiko;
- » nove interpretacije klasične mitologije: mitologija kot predmet znanstvenih proučevanj, prvi mitografski priročniki, v katerih so bogovi natančno opisani in opredeljeni z atributi itd. Uveljavi se izvirna izrazna oblika: renesančni emblemi, v katerem se zlijeva likovna umetnost in literatura, vsebine pa so pogosto vzete iz klasične antike.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

V prvem sklopu je treba osvetliti družbene okoliščine, ki jih zaznamujejo odkritje novih pomorskih poti in neznanih predelov sveta, začetki kolonizacije in spremenjen položaj Evrope v svetu; orisati njihov vpliv na

umetnost ter v tem okviru izpostaviti pomen klasične mitologije (npr. vladarska ikonografija, utemeljena na mitskih rodovnikih, ki segajo do mitoloških junakov in bogov, civilizacijski miti itd.).

V drugem je ključno izpostaviti pomen tiska za večjo dostopnost do znanja in razvoj družbeno-kritične umetnosti, ter opozoriti na fenomen izobraženega visokega plemstva v vlogi mecenov, zbiralcev in poznavalcev umetnosti, ki oblikujejo zbirke umetnin in različnih zanimivosti (kabineti čudes), iz katerih se razvijajo prve muzejske zbirke.

V tretjem velja opozoriti na pomen priročnikov klasične mitologije za nove interpretacije mitoloških motivov v umetnosti, ter na razvoj emblematike, ki močno prispeva k popularnosti tem iz grške in rimske mitologije.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Obravnavanje zgodnjenovoveške umetnosti poteka v povezavi s snovjo pri zgodovini in geografiji, poudarek je na razumevanju umetnosti v širšem družbenem kontekstu: spremembe v Evropi po odkritju novega sveta, neposrednimi vplivi geografskih odkritij v umetnosti.

Izpostaviti praški dvor cesarja Rudolfa II. (ki je imel največjo zbirko umetniških del, kuriozitet in velik živalski vrt) kot eno od vodilnih umetnostnih središč Evrope, vlogo umetniških zbirk in bistvene značilnosti manierizma.

Predlogi tem za uporabo raznolikih aktivnih metod poučevanja in učenja: različne teme, vezane na odkrivanje sveta, izbrani ikonografski motivi novoveške vladarske ikonografije, pomen delovanja Erazma Rotterdamskega, predstavitev izbranih emblemskih knjig, Valvasor in njegov umetniški krog na Bogenšperku, teme povezane z ljubljansko Akademijo Zedinjenih (Academia Unitorum) in Akademijo delavnih (Academia Operosorum), akademske emblemske knjige na Slovenskem itd.

CILJI

Dijak:

🔵: raziskuje in spozna družbene razmere v Evropi zgodnjega novega veka po odkritju novega sveta, začetku reformacije in razmahu tiska, pri čemer analizira, primerja in kritično vrednoti verodostojnost in zanesljivost podatkov, informacij in digitalnih vsebin,

SC (1.3.2.1 | 4.1.2.1)

🔵: spozna konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti manieristične umetnosti v širšem družbenem kontekstu,

🔵: ugotavlja pomen mitografije in razvoja emblemskih knjig za razumevanje klasične mitologije in upodabljanje mitoloških tem v sodobni umetnosti,

🔵: oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi primerjave z manieristično kulturo in njenim zapletenim družbenim dogajanjem, pri čemer pri opredelitvi problema upošteva njegove značilnosti in kontekst

ter se učinkovito spoprijema s problemskimi situacijami,

SC (2.2.3.1 | 3.1.4.2)

O: ugotavlja povezanost okoljskega, gospodarskega in družbenega vidika preko celostnega pristopanja k obravnavanju kompleksnega razumevanja družbe in umetnosti 16. stoletja.

SC (2.2.1.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

opiše družbene razmere v Evropi zgodnjega novega veka ter predstavi najpomembnejše prelomnice: odkritje novega sveta, začetek reformacije in razmah tiska;

predstavi (navede in opiše) najpomembnejše konceptualne, vsebinske in oblikovne značilnosti manieristične umetnosti ter pojasni njihovo vpetost v kulturnozgodovinski kontekst;

navede primere mitografije in emblemskih knjig ter ovrednoti pomen za razvoj umetnosti;

argumentira povezanost okoljskega, gospodarskega in družbenega vidika preko analiziranja kompleksne družbe in umetnosti 16. stoletja.

TERMINI

- reformacija ◦ manierizem ◦ zgodnjenovoveške akademije ◦ renesančni emblemi ◦ emblemske knjige
- mitografija ◦ mitografski priročnik

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Izhaja se iz učnih ciljev in standardov znanja, ki jih profesor preverja ob obravnavi teme in pred pisnim ocenjevanjem znanja. Priporočamo formativno spremljanje in preverjanje znanja in učenja. Načini ocenjevanja znanja: pisno in ustno ter ocenjevanje izdelkov in drugih učnih dosežkov dijakov s pomočjo opisnih kriterijev. Drugi raznoliki načini izkazovanja znanja so predstavljeni v okviru prve teme.

KLASIČNA ANTIKA NA DVORIH ABSOLUTISTIČNIH VLADARJEV – MITOLOŠKE TEME V BAROČNI UMETNOSTI

OBVEZNO

OPIS TEME

Baročno kulturo in umetnost zaznamujejo predvsem vzpostavitev absolutističnih monarhij, katoliška protireformacija in razsvetljenstvo. Kulturna metropola Evrope v tem času je Pariz pod Ludvikom XIV. in njegov dvor v Versaillesu, po katerem se zgledujejo ostali evropski vladarji. Razcvet francoske umetnosti je tesno povezan z absolutistično politiko Ludvika XIV., ključna so obsežna kraljeva naročila in ustanovitev Kraljeve akademije. V ikonografskem programu ureditve dvorca in parka v Versaillesu se zlivata vladarska ikonografija in klasična mitologija, katere središče je Ludvik XIV. – Sončni kralj. Za francosko baročno umetnost je značilen klasicizem, drugod pa se razvijajo različni, regionalno in kulturnozgodovinsko pogojeni slogovni izrazi. Podobe antičnih bogov vse pogostejše vstopajo v sakralno ikonografijo, v delih velikih umetnikov dobijo intimnejši značaj, posebej priljubljeni so preoblečeni portreti.

Izpostavljeni tematski sklopi:

- » kompleks versajskega dvorca s parkom kot najbolj dovršen primer baročne celostne umetnine, s poudarkom na slikarskem in kiparskem okrasju, ki je skrbno načrtovano v kontekstu absolutistične vlade Ludvika XIV. Predstavljena je tudi vloga Kraljeve akademije za slikarstvo in kiparstvo, ki mitološke teme postavlja v sam vrh hierarhije primernih vsebin;
- » značilnosti baročnega slikarstva in kiparstva Italije in Španije (npr. Caravaggio, Bernini, Velasquez) ter Flamske in Nizozemske (Rubens, Rembrandt) s fokusom na interpretacijah motivov iz klasične mitologije in oblikah portreta v mitološki preobleki. Ob tem je opozorjeno na razlike v umetniški obravnavi motivov glede na družbeno okolje – zlasti pri umetnikih, ki delujejo v katoliških ali protestantskih deželah;
- » vstopanje klasične mitologije v teme sakralne ikonografije z opozorilom na prevzemanje oblikovnih in vsebinskih prvin mitoloških motivov v oblikovanju krščanskih ikonografskih tem.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

Prvi sklop izpostavi Ludvika XIV., v središču različnih ikonografskih tem: kot Sonce, ki vlada stvarstvu, kot Apolon v različnih mitoloških kontekstih ali kot naslednik grških junakov (Herakla). Pri tem je treba opozoriti na

skladnost vseh umetnostnih področij in ikonografskih prvin, ki so aktivno vpete v dvorni ceremonial, v katerem je Ludvik XIV. dejansko obravnavan kot Sonce, središče vsega dogajanja.

V drugem so poudarjene izvirne interpretacije mitoloških motivov: stopnjevana erotika, alegorična sporočilnost, prepletanje mitologije in žanra, zlivanje mitologije in krajine itd. Opozoriti je treba tudi na novosti v baročnem preoblečenem portretu (preoblečeni portret kot samostojni motiv ali prikriti portret, vključen v mitološko zgodbo).

Tretji sklop predstavi vstopanje grških bogov v sakralne teme (npr. apoteoze Vere ali Božje previdnosti); približevanje upodobitev svetih oseb podobam antičnih bogov (npr. Kristus kot Zevs ali Apolon), ter krščanske alegorične interpretacije motivov iz klasične mitologije (npr. Amor in Psiha).

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Obravnavanje baročne umetnosti poteka v povezavi s snovjo pri zgodovini, poudarek je na razumevanju umetnosti v širšem družbenem kontekstu: oblikovanje absolutističnih monarhij in dvor Ludvika XIV., katoliška protireformacija, razsvetljenstvo, vzpon meščanstva, ustanovitev francoske Kraljeve akademije itd.

Razložiti je treba pomen Versaillesa kot celostne umetnine, ki vključuje velikanski park in prerašča v urbanistični projekt; zakaj je postal zgled za podobne arhitekturne projekte drugih evropskih vladarjev.

Predlogi tem za uporabo raznolikih aktivnih metod poučevanja in učenja: podobe Sončnega kralja v likovni umetnosti, Ludvik kot novi Herakles, stropna poslikava Heraklovega salona v Versaillesu, motiv Heraklove apoteoze v slovenskem baročnem slikarstvu, podoba Herakla in drugih mitoloških likov v Rubensovih delih, Rembrandt in preoblečen mitološki portret, francosko akademsko slikarstvo – primerjava del Poussina in Lorraina itd.

CILJI

Dijak:

○: raziskuje in spoznava družbene razmere v baročni Evropi 17. in 18. stoletja, razvoj absolutistične monarhije, širjenje protireformacije in vplive na umetnost,

SC (1.3.2.1)

○: ugotavlja pomen Versaillesa kot celostne umetnine, ki odločilno zaznamuje razvoj baročne umetnosti, arhitekture in parkovnih ureditev tudi v drugih evropskih deželah, pri čemer gradi odgovoren in kritičen odnos do preoblikovanja naravnih sistemov,

SC (2.1.3.1)

○: ob izbranih spomenikih spoznava vsebinske in oblikovne značilnosti baročnega slikarstva in kiparstva ter nove interpretacije klasične mitologije v delih vodilnih umetnikov,

🔵: oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi primerjave z baročno kulturo in njene aktualizacije, pri čemer razvija kritično mišljenje,

SC (1.2.5.1)

🔵: aktualizira baročni iluzionizem in ga vzporeja s sodobnimi digitalnimi okolji (virtualna resničnost), pri čemer se uri v ustvarjanju in urejanju digitalnih vsebin ter jih nadgrajuje z dodajanjem slik, glasbe, videoposnetkov, vizualnih efektov.

SC (4.3.1.1 | 3.1.4.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

opiše družbene razmere v baročni Evropi 17. in 18. stoletja ter razloži razvoj absolutistične monarhije v Franciji pod Ludvikom XIV., širjenje protireformacije in pojasni njun vpliv na umetnost;

opiše Versailles in ovrednoti njegov pomen za razvoj baročne umetnosti, arhitekture in kulture tudi v drugih evropskih deželah;

predstavi vsebinske in oblikovne značilnosti baročnega slikarstva in kiparstva ter nove interpretacije klasične mitologije v delih vodilnih umetnikov;

ustvarja digitalne vsebine in jih ureja, jim dodaja slike, glasbo, videoposnetke in vizualne efekte.

TERMINI

- barok ◦ protireformacija ◦ francoska Kraljeva akademija ◦ vladarska ikonografija ◦ preoblečeni portret
- baročni park ◦ baročni iluzionizem

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Uresničevanje ciljev in preverjanje standardov znanj naj učitelj preverja sproti ob obravnavi teme. Pomembno je, da učitelj dijakom poda povratno informacijo, temelječo na opisnih kriterijih. Standarde znanj iz omenjene teme se lahko ocenjuje ustno, pisno ali pa ocenjujemo tudi različne izdelke dijakov in dijakinj. Priporočamo formativno spremljanje učenja in znanja dijakov. Za ocenjevanje izdelkov je treba pripraviti opisne kriterije. Raznoliki drugi načini izkazovanja znanja za obvezno temo so predstavljeni v okviru prve teme.



DOLGO 19. STOLETJE – OBUJANJE PRETEKLOSTI IN ISKANJE NOVIH POTI

OBVEZNO

OPIS TEME

Kultura in umetnost 19. stoletja sta v znamenju burnega zgodovinskega dogajanja, ki je posledica francoske revolucije, vzpona in padca Napoleona Bonaparteja, pomladi narodov itd. Hkrati poteka industrijska revolucija s hitrim razvojem izobraževanja in napredkom znanosti, buržuazija prevzame vodino vlogo v družbi, ki se naglo modernizira. V umetnosti zgodnjega 19. stoletja prevladuje neoklasicizem, ki v akademski tradiciji živi do sredine stoletja, ko ga izpodrinejo moderni tokovi. Tema se osredotoča na umetniško ustvarjalnost v živahnem dialogu z antiko: na obravnavo antične dediščine v neoklasicizmu ter na bolj osebne umetniške interpretacije klasične mitologije v obdobju simbolizma in secesije. Ob družbeno aktualnih temah so v ospredju predvsem intimni domišljjski svetovi umetnikov, v katerih mitološki motivi dobijo nove vsebinske razsežnosti.

Izpostavljeni so tematski sklopi:

- » neoklasicistične interpretacije antične dediščine v različnih obdobjih od vladavine Ludvika XVI. in francoske revolucije do Napoleona in restavracije Bourbonov (David, Ingres, Canova idr.). Fokus je na mitoloških temah in herojskih motivih iz grške in rimske zgodovine s politično aktualiziranimi sporočili;
- » značilnosti simbolističnega slikarstva (Moreau, Redon idr.), intimni duhovni svet simbolističnih umetnikov, njihovo videnje umetniške ustvarjalnosti, doživljanje duševnih stisk, erotične sanjarije itd. Poudarek je na izvirnih reinterpretacijah motivov iz klasične mitologije: umetnik kot Orfej, Ikar, Narcis itd.; umetnikova muza kot *femme fatale* (usodna ženska), ki je lahko upodobljena v liku Medeje, Helene, Kirke itd.;
- » dunajska in münchenska secesija: ključna načela secesijske estetike, pojmovanje umetniške ustvarjalnosti in koncept celostne umetnine. Poudarek na odnosu secesijskih umetnikov do antike: čeprav zavestno iščejo nove poti in zavračajo akademizem, so v njihovih delih prisotne antične prvine, motivi iz klasične mitologije dobijo novo vizualno in pomensko izraznost.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

V prvem sklopu učitelj razloži, kako sta na dolgoživost neoklasicizma vplivala francoska klasicizirajoča estetika in umetnostna teorija, ki ju neguje akademska umetnost, in je v arhitekturnih spomenikih opazna že v obdobju baroka (npr. vzhodno krilo Louvra), v slikarstvu pa predvsem v delih Poussina. Obravnavo neoklasicističnega slikarstva (David, Ingres idr.) je smiselno dopolniti z orisom romantičnega slikarstva (Géricault, Delacroix idr.) v kontekstu razlik med obema umetnostnima slogoma.



V drugem opozoriti, da ima prelom simbolističnih slikarjev z akademsko tradicijo vzporednico na področju kiparstva s sočasnim Rodinovim ustvarjanjem. Njegovo delo slogovno ne pripadajo simbolizmu, a je z razvojnega vidika ilustrativno, ker podobno kot simbolizem postavi temelje za različne umetnostne smeri 20. stoletja.

V tretjem sklopu velja pri secesijski obravnavi motivov iz klasične ikonografije opozoriti na primerjave s simbolističnimi pristopi ter razlike med interpretacijami dunajske (G. Klimt) in münchenske (F. von Stuck) secesije.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Orisati značilnosti neoklasicistične umetnosti in njenega prilagajanja družbenim razmeram (neoklasicizem v obdobju Ludvika XVI., revolucije, Napoleona in restavracije Bourbonov).

Oprelitev značilnosti simbolističnega slikarstva ob izbranih slikah Moreauja in Redona; razlaga koncepta usodne ženske v simbolističnem slikarstvu.

Predstaviti značilnosti in novosti umetniških interpretacij klasične mitologije v delih secesijskih slikarjev (Klimt, von Stuck).

Predlogi tem za uporabo raznolikih aktivnih metod poučevanja in učenja: Francoska revolucija in neoklasicizem, David – slikar revolucije in Napoleona, Napoleon in ustvarjanje vladarske ikonografije, Canova in njegove interpretacije klasične mitologije, Moreaujeva interpretacija Narcisa in upodobitve usodnih žensk, Redonovo videnje Ikarja, Venere itd., dunajska Stavba Secesije, Klimt in ikonografija Beethovnovga friza v luči antične tradicije, von Stuckova interpretacija motiva sfinge, itd.

CILJI

Dijak:

○: raziskuje in spozna družbene razmere v Evropi 19. stoletja s posledicami francoske revolucije, Napoleonove vladavine ter značilnosti neoklasicistične umetnosti in njene vloge v tem obdobju,

SC (1.3.2.1)

○: ob izbranih primerih raziskuje temeljna načela in značilnosti simbolističnega slikarstva ter njegove reinterpretacije klasične mitologije,

○: spozna oblikovne in vsebinske značilnosti secesije, secesijske izvirne interpretacije klasične mitologije v delih vodilnih umetnikov ter preko tega gradi razumevanje koncepta secesijske celostne umetnine,

SC (1.3.3.1)

🟡: primerja mitologizirane podobe žensk v simbolizmu in secesiji s podobami žensk v sodobnem času ter jih kritično ovrednoti, pri čemer ozavešča lastno doživljanje in vedenje v odnosih z drugimi,

SC (3.3.1.1)

🟡: oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi primerjave s kulturo, znotraj katere se je razvila secesijska umetnost, in njene aktualizacije.

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

opiše razmere v Evropi 19. stoletja in jih pojasni kot posledico Francoske revolucije, Napoleonove vladavine ter drugih ključnih zgodovinskih dogodkov in procesov;

navede značilnosti neoklasicistične umetnosti in pojasni njeno vlogo v tem obdobju;

navede temeljna načela in značilnosti simbolističnega slikarstva ter predstavi (opiše in razloži) njegove reinterpretacije klasične mitologije;

predstavi (navede in opiše) oblikovne in vsebinske značilnosti secesijske umetnosti, predstavi (opiše in razloži) izvirne interpretacije klasične mitologije v delih vodilnih umetnikov ter tako izkaže razumevanje koncepta secesijske celostne umetnine;

opiše najpomembnejše poteze kulture 19. stoletja in razvoj umetnostnih zvrsti v tem času, ki ga pojasni v zgodovinskem in kulturnem kontekstu.

TERMINI

◦ neoklasicizem ◦ klasicizem ◦ romantika ◦ simbolizem ◦ usodna ženska (femme fatale) ◦ secesija
◦ secesijska estetika ◦ Ver Sacrum

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Svetujejo se raznoliki načini izkazovanja znanja. Proces učenja in znanja dijakov se ugotavlja s formativnim spremljanjem, preverjanje in ocenjevanje pa se izvaja klasično (ustno ocenjevanje znanja, pisni preizkusi znanja) in z drugimi raznolikimi načini, s katerimi poznavanje in razumevanje obravnavanih vsebin izkažejo na številne ustvarjalne načine, ki so predstavljeni v okviru prve teme.

UMETNOST 20. STOLETJA – SUBJEKTIVNA INTERPRETACIJA IN AKTUALIZACIJA MITSKIH VSEBIN

OBVEZNO

OPIS TEME

V umetnosti 20. stoletja so reinterpretacije grško-rimske mitologije redkejšje, vendar v novih oblikah ohranjajo družbeno aktualnost. V modernizmu stopijo v ospredje likovno formalni elementi ter njihove izrazne in pomenske možnosti, vsebinsko pa se interes usmeri v sodobnost in subjektivno interpretacijo resničnosti. Zanimanje za mitološke motive in mitske like izkazujejo zlasti umetniki, ki mite na eni strani domišljjsko in ekspresivno preobrazijo, na drugi pa z umestitvijo vsebinskih razsežnosti mita v sočasno ekonomsko-politično in kulturno dogajanje njegovo sporočilnost aktualizirajo. Analiza umetnin se osredotoča na izbrana slikarska in kiparska dela, vendar se smiselno razširiti še na druge medije – fotografija, strip, vizualne komunikacije ... – in druge zvrsti umetnosti (film, glasba, literatura, gledališče ...) ter tako v kontekstu umetnosti 20. stoletja izpostavi relevantnost novih vsebinskih razsežnosti mita.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

Obravnava umetnosti 20. stoletja, ki je sicer tesno povezana z družbenimi in tehnološkimi spremembami (nova znanstvena odkritja, tehnični napredek, svetovni vojni ...) in jo običajno vežemo na spoznavanje hitro menjajočih se umetnostnih smeri, t. i. izmov, se tukaj osredotoči na tri vsebinske sklope:

- » interpretacijo likovnih del s tematiko klasične mitologije izbranih avtorjev 20. stoletja: npr. Picasso, de Chirico, Dali, Beckmann, Bacon, Pregelj, Pistoletto, pri čemer opozarja tako na intimne umetniške preobrazbe kakor tudi na družbeno kritične vidike obravnavanih umetnin;
- » primerjavo grškega koncepta heroja in sodobnih superherojev z nadnaravnimi sposobnostmi, ki nastopajo v ameriških stripih (npr. Superman, Batman) in njihovo pojavljanje v drugih umetniških medijih 20. stoletja (film, fotografija, vizualne komunikacije, video, instalacija). Pri tem je ključno opozoriti na različne vidike kulturne vpetosti koncepta heroja v družbo, zrcaljenje aktualnih družbenih izzivov in opredelitev značilnosti herojskih likov, ki vplivajo na njihovo družbeno sprejetost in identifikacijski potencial;
- » interdisciplinarna obravnava izbranih antičnih mitov, ki jih zaradi njihove nadčasne sporočilnosti sprejemajo vsa obdobja evropske umetnosti in jih aktualizirajo v družbenem kontekstu svoje dobe. Tudi v 20. stoletju njihova aktualizacija odraža sočasno družbeno dogajanje, probleme in izzive družbe,

spreminjanje moralno-etičnih vrednot itd., kakor tudi položaj posameznika in zlasti umetnika v družbi (npr. Orfej, Odisej, Pigmalion, Prometej, Parisova sodba, Narcis, Medeja, Kirka).

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Umetniška dela z mitološko motiviko, ki so nastala znotraj modernizma, nam zaradi subjektivno poudarjene interpretacije in aktualizacije mitoloških tematik, omogočajo uporabo široke palete aktivnih metod dela.

Dijaki, ki jih učitelj vodi, ob natančnejših navodilih samostojno raziskujejo konkretna umetniška dela in pripravijo njihove predstavitev. Pozornost naj bo tako na intimnih umetniških preobrazbah kakor tudi družbeno kritičnih vidikih obravnavanih umetnin. Priprava predstavitev omogoča kompleksno razvijanje digitalne kompetence, saj vključuje tako poglobljanje informacijske pismenosti – brskanje, iskanje, podatkov, informacij in digitalnih vsebin – kot tudi izdelavo digitalnih vsebin.

Pri obravnavi sklopa, ki primerja grški koncept heroja in sodobnih superherojev dijaki raziskujejo značilnosti novih medijev (strip, film, video, vizualne komunikacije) in hkrati preiskujejo družbene vidike obravnavanih del, predvsem aktualno socialno problematiko – družbeno razslojenost, stereotipnost vlog itd. – ter razvijajo kritično mišljenje.

V sklopu, kjer je interdisciplinarna umetnostna obravnava izbranih antičnih mitov, pa učitelj ob konkretnem mitu (npr. Orfej) dijake usmeri v raziskovanje tematizacije mita v različnih medijih (glasba, film, literatura, poezija).

CILJI

Dijak:

- ob izbranih mitoloških motivih in njihovih preobrazbah v različnih obdobjih 20. stoletja razvija zavest o družbeni pogojenosti umetnosti,
- razišče koncept heroja v moderni dobi, ga primerja z antičnim in ga vrednoti/presoja z moralno-etičnega stališča, ob tem razvija kritično mišljenje,
SC (1.2.5.1)
- ob zbiranju, obdelovanju in analiziranju vizualnih sporočil krepi zmožnost za njihovo prepoznavanje in razumevanje ter vzpostavlja do njih kritičen odnos,
SC (4.1.3.1 | 1.2.5.1)
- oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi primerjave z umetnostjo 20. stoletja in njene aktualizacije,

○: ob raziskovanju sodobnih "mitologiziranih" podob v digitalnem okolju gradi zavedanje o raznolikosti družbeno in subjektivno pogojenih pogledov in interpretacij v ožjih in širših družbenih okoljih,

SC (3.3.1.2 | 4.1.1.1)

○: ustvarjalno preoblikuje koncept heroja in ga pisno/likovno/besedno/plesno predstavi ter ob tem na ustvarjalni način uporablja znanje in izkušnje.

SC (5.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

poimenuje primere preobrazb mitoloških motivov v različnih obdobjih 20. stoletja in jih opiše;

pojasni preobrazbe mitoloških motivov z družbenozgodovinskim kontekstom;

navede primere koncepta heroja v moderni dobi, opiše njegove značilnosti, pojavne oblike in pojasni razloge zanje ter tako izkaže kritično mišljenje;

ob obravnavi izbranih motivov z različnih področij likovne umetnosti in vizualne kulture prepoznava ustaljena vizualna sporočila in jih pojasni v povezavi s kontekstom, v katerem se pojavijo.

TERMINI

○ modernizem ○ popularna kultura ○ fotografija ○ video ○ strip ○ vizualne komunikacije ○ film ○ subjektivna interpretacija in aktualizacija ○ instalacija ○ performans

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Izhaja se iz učnih ciljev in standardov znanja, ki jih profesor preverja ob obravnavi teme in pred pisnim ocenjevanjem znanja. Priporočamo formativno spremljanje in preverjanje znanja in učenja. Načini ocenjevanja znanja: pisno in ustno ter ocenjevanje izdelkov in drugih učnih dosežkov dijakov s pomočjo opisnih kriterijev. Drugi raznoliki načini izkazovanja znanja so predstavljeni v okviru prve teme.

SODOBNA UMETNOST IN VIZUALNA KULTURA – LABIRINT DIGITALIZIRANIH PODOB

IZBIRNO

OPIS TEME

V informacijsko-komunikacijski družbi je podoba postala osrednje sredstvo mediacije in komunikacije. Sodobna vizualna kultura prinaša široko paleto vizualnih podob, kjer umetniško delo ni več privilegirana in ekskluzivna estetska izkušnja, pač pa gostuje znotraj nehierahizirane mase vseprisotnih podob, razširjene skozi reproduktivne medije, v katerih prevladujočo vlogo prevzemajo digitalni mediji. Vzporedno s širitvijo polja likovnega v vizualno se ruši tudi meja med elitno in množično umetnostjo, meja med umetniškimi izdelki in kulturnimi podobami (nastajajočimi v množičnih medijih, spletnih in oglaševalskih okoljih, v okoljih socialnih omrežij). V tako oblikovanem kraljestvu oz. labirintu podob dijaki razbirajo tiste, ki vključujejo vsebine klasične mitologije kot uveljavljenega nosilca etičnih vrednot v novih kontekstih. Razvijajo metode opazovanja, jih poglobljajo ter se tako urijo v razumevanju podob in njihovih implicitnih sporočil. Ozaveščajo ideološke učinke podob in njihovo vlogo pri soustvarjanju identitetnih pozicij, vrednot, želja, stališč.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

Tematski sklop, ki kritično preiskuje in preizprašuje sodobno vizualno kulturo, zajema obsežno področje vizualnih praks, od filma, fotografije, ilustracije, arhitekture, videa, novih medijev, instalacij, performansa do tehnoloških možnosti digitalizacije in virtualnega, danes tudi z umetno inteligenco generiranega podobotvorja. Ker je v sodobni družbi podoba v veliki meri sredstvo manipulacije in širjenja vrednot globalnega kapitalističnega trga, je dijake nujno opremljati z elementi kritičnega branja podob. Tematski sklop naj vključuje elemente branja/analize podob, obiska/doživljanja razstave sodobne umetnosti, ustvarjanja digitaliziranih podob in omogoča ter pogloblja boljše razumevanje sodobne družbe. Ob tem mladostnike spodbujamo k izražanju lastnih idej, oblikovanju mnenj in ustvarjanju. Zaobjamemo ga lahko skozi raznolike pristope:

- » analizo vseprisotnih nehierahiziranih podob sodobne vizualne kulture; analiza se osredotoča na prepoznavanje tistih podob, artefaktov, potrošniških predmetov, vizualnih sporočil ipd., ki vključujejo elemente antične mitologije. Opazovanje, preiskovanje, prepoznavanje vizualnih podob nadgradimo s kritično analizo, ki osvetli družbeni kontekst in ozavešča manipulativnost podob pri oblikovanju posameznikove identitete, želja, vrednot itd.;
- » ustvarjanjem digitalizirane vizualne podobe s preoblikovanjem klasičnega mitološkega likovnega motiva, izbranega dela, v katerega interveniramo in ustvarimo preoblikovano podobo z družbenokritičnim sporočilom (meme, giff, krajši videozapis itd.);

- » obiskom izbrane razstave sodobne umetnosti s poudarkom na elementih mitološke motivike ali rušenju meja med elitno in množično umetnostjo, med umetniškimi izdelki in kulturnimi podobami. Obisk razstave vključuje predpripravo, vodeni obisk in refleksijo.

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA ZA TEMO

Sklop temelji na razvijanju mladostnikove zmožnosti samostojnega raziskovanja podob, razbiranju njihovih učinkov tako na osebni ravni kot njihovega širšega družbenega vpliva.

Zahteva in vključuje samostojno delo dijakov ob natančni in premišljeni mentorski podpori. Načrtujemo preplet postopkov preiskovanja, razbiranja, opazovanja, opisovanja, analiziranja, primerjanja umetniških izdelkov in kulturnih podob. Te postopke vodimo s pomočjo postavljanja vprašanj, od najbolj preprostih do kompleksnejših, raziskovalnih, na katere dijaki iščejo odgovore. Vprašanja razdelimo v različne skupine, običajno pa jih prepletamo in s podvprašanji spodbujamo čim širši nabor odgovorov. Odvisna so od cilja, ki si ga ob razvijanju elementov veščine branja in dekodiranja podob množične kulture in umetnosti postavimo. Interpretacija podob zahteva interdisciplinaren pristop in vključuje različne stroke (umetnostna zgodovina, medijski študiji, antropologija, sociologija, filozofija itd.).

Ustvarjanje digitaliziranih vizualnih podob (meme, gif, krajši videozapisi) je utemeljeno na opozorilu različnih raziskovalcev vizualne pismenosti, ki opozarjajo, da je za razumevanje vizualnih podob nujno vsaj minimalno izkustvo pri njihovem nastajanju. Takšno poznavanje lahko bolj poglobljeno in skozi lastno izkušnjo osvetli delovanje tehnološko proizvedenih podob in razvija njihovo kritično vrednotenje. Hkrati pa kreativnost, ki je sestavni del aktualizacije umetniških del, od nas zahteva tudi ustvarjalno opazovanja in mišljenje.

Obisk izbrane razstave sodobne umetnosti nujno vključuje predpripravo na ogled v razredu, obisk razstave z vodstvom kustosa/umetnika/učitelja in pogovor o razstavi, ki ga vodi učitelj. Ob tem pa dijake spodbujamo k izražanju lastnih idej in oblikovanju mnenj.

CILJI

Dijak:

- : prepozna podobo kot osrednje komunikacijsko sredstvo v tehnološki dobi, pri čemer se zaveda pomembnosti spoštovanja licenc in avtorskih pravic, spletnega bontona in varovanja osebnih podatkov,

SC (4.2.5.1 | 4.4.2.1 | 4.3.3.1)

- : se uri v veščinah branja in razvrščanja podob množične kulture, spoznava, da obstajajo moralna vprašanja, pri katerih ni vnaprej danih od vseh sprejetih odgovorov, ter krepi zmožnosti za prepoznavanje in interpretiranje vizualnih sporočil, pri čemer razvija kritično mišljenje,

SC (4.1.3.1 | 1.2.2.1)

○: spozna ideološke učinke podob in njihovo vlogo pri soustvarjanju identitetnih pozicij, vrednot, želja in stališč, pri čemer razvija kritično in aktivno državljansko držo,

SC (1.2.5.1)

○: oblikuje vrednote in stališča do lastne kulture na podlagi doživljanja sodobne umetnosti in refleksije, ki jo sproža,

SC (3.3.1.1)

○: ugotavlja pomen popkulturnega in propagandnega preoblikovanja mitoloških motivov, pri čemer vrednoti rešitve ob upoštevanju kriterijev po načelu ustvarjanja dobrobiti za druge,

SC (5.1.4.1)

○: raziskuje herojske etične vrednote v sodobnem kontekstu vizualnih podob, jih primerja z antičnimi in jih vrednoti/presoja z moralno–etičnega stališča, ob tem razvija kritično mišljenje,

SC (1.2.5.1)

○: ob raziskovanju sodobnih mitologiziranih podob v digitalnem okolju gradi zavedanje o raznolikosti družbeno in subjektivno pogojenih pogledov in interpretacij v ožjih in širših družbenih okoljih.

SC (3.3.1.2 | 4.1.1.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

navede primere ideološko zaznamovanih podob in jih opiše;

pojasni vlogo podob pri soustvarjanju identitetnih pozicij, vrednot, želja in stališč;

pojasni, kakšno vlogo igra podoba v njegovem vsakdanjem komuniciranju;

pojasni prednosti in izzive vizualnega komuniciranja v primerjavi z besedno komunikacijo;

razbira različna sporočila izbranih enostavnih podob v konkretnih kontekstih;

pojasni sporočilno večplastnost izbranih podob in predstavi možnosti njihovega razbiranja;

prepozna primere popkulturnega in propagandnega preoblikovanja mitoloških motivov;

ob upoštevanju kriterijev ustvarjalno preoblikuje mitološki motiv kot vizualno sporočilo;

navede primer sodobnih vizualnih podob, ki vključujejo herojske etične vrednote, opiše njihove značilnosti, pojavne oblike in pojasni razloge zanje ter pri tem izkaže kritično mišljenje;

ob obravnavi izbranih motivov z različnih področij likovne umetnosti in vizualne kulture prepoznava ustaljena vizualna sporočila in jih pojasni v povezavi s kontekstom, v katerem se pojavijo.

TERMINI

- vizualna kultura
- vizualna pismenost
- družbeni kontekst
- manipulativnost podob
- virtualna resničnost
- meme
- podobotvorje
- gif

PRIPOROČENI NAČINI IZKAZOVANJA ZNANJA

Uresničevanje ciljev in preverjanje standardov znanj naj učitelj preverja sproti ob obravnavi teme. Pomembno je, da učitelj dijakom poda povratno informacijo, temelječo na opisnih kriterijih. Standarde znanj iz omenjene teme se lahko ocenjuje ustno, pisno ali pa ocenjujemo tudi različne izdelke dijakov in dijakinj. Priporočamo formativno spremljanje učenja in znanja dijakov. Za ocenjevanje izdelkov je treba pripraviti opisne kriterije. Raznoliki drugi načini izkazovanja znanja za obvezno temo so predstavljeni v okviru prve teme.



VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH

DIDAKTIČNA PRIPOROČILA

Didaktika umetnostne zgodovine

Addis, S., in Erickson, M. (1993). *Art History and Education: Disciplines in Art Education: Contexts of Understanding*. University of Illinois.

Dolšina Delač, M. (2019). Uporabnost metode LTD na vajah iz didaktike umetnostne zgodovine. *Sodobna pedagogika*, 70=136(2), str. 86–100.

Dolšina Delač, M. (2020). *Umetnostnozgodovinski diskurz v procesih formalnega izobraževanja v Sloveniji [doktorska disertacija]*. Filozofska fakulteta UL.

Dolšina Delač, M., Paulič, O., Golob, N. (2023). *Učbenik za didaktiko umetnostne zgodovine*. Založba Univerze v Ljubljani. <https://doi.org/10.4312/9789612971441> (<https://doi.org/10.4312/9789612971441>)

Donahue Wallace, K., La Follette, L., Pappas, A. (ur.). (2008). *Teaching Art History with New Technologies: Reflections and Case Studies*. Cambridge Scholars Publishing.

Gasper-Hulvat, M. (2017). Active Learning in Art History: A Review of Formal Literature. *Art History Pedagogy & Practice* 2 (1). <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/0q4qwhv> (<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/0q4qwhv>)

La Follette, L. (2017). Bloom's Taxonomy for Art History: Blending A Skills-Based Approach into The Traditional Introductory Survey. *Art History Pedagogy & Practice* 2 (1). <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/t5c1zsq> (<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/t5c1zsq>)

Rose, M., in Hendrick, T. L. (2018). Multisensory and Active Learning Approaches to Teaching Medieval Art. *Art History Pedagogy & Practice* 3 (1). <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/mkocu0j>

Poučevanje umetnostne zgodovine izven šole

Bračun Sova, R. (2016). *Umetnina – ljubezen na prvi pogled? Pedagoški pomen interpretacije v umetnostnem muzeju*. Pedagoški inštitut. <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/z3km6t9> (<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/z3km6t9>)

Šterman, I. (2006). *Umetnostna zgodovina v tretjem življenjskem obdobju: ikonografski pristop kot pot do umevanja [magistrsko delo]*. Filozofska fakulteta UL.

Tavčar, L. (2009). *Homo spectator: Uvod v muzejsko pedagogiko*. Pedagoški inštitut. <https://www.pei.si/ISBN/978-961-270-007-2.pdf> (<https://www.pei.si/ISBN/978-961-270-007-2.pdf>)

Pedagogika in (splošna) didaktika

Anderson, L., Krathwohl, D., Airasian, P., Cruikshank, K., Mayer, R., Pintrich, P., Rath, J., Wittrock, M. (2016). *Taksonomija za učenje, poučevanje in vrednotenje znanja: revidirana Bloomova taksonomija izobraževalnih ciljev* (prev. Sentočnik, S.). Zavod RS za šolstvo.

Blažič, M., Ivanuš Grmek, M., Kramar, M., Strmčnik, F. (2003). *Didaktika [visokošolski učbenik]*. Visokošolsko središče, Inštitut za raziskovalno in razvojno delo Novo mesto.

Marentič Požarnik, B., in Plut Pregelj, L. (2009). *Moč učnega pogovora*. DZS.

Marentič Požarnik, B., Čarič, M., Šteh, B. (2021). *Izkustveno učenje*. Znanstvena založba Filozofske fakultete UL.

Marentič Požarnik, B. (2016, 7. natis). *Psihologija učenja in pouka: Temeljna spoznanja in primeri iz prakse*. DZS.

Peček Čuk, M., in Lesar, I. (2020). *Moč vzgoje: Sodobna vprašanja teorije vzgoje*. Tehniška založba Slovenije.

Vzgojni vidik

Dolšina, M. (2015). Educational role of art history as a school subject area in programmes of formal education in Slovenia: The aspect of 'vzgoja', according to general European guidelines. *Journal of Education Culture and Society* 2015(1) str. 227–241. <https://doi.org/10.15503/jecs20151.227.241>
(<https://doi.org/10.15503/jecs20151.227.241>)

Učni cilji

Anderson, L., Krathwohl, D., Airasian, P., Cruikshank, K., Mayer, R., Pintrich, P., Rath, J., Wittrock, M. (2016). *Taksonomija za učenje, poučevanje in vrednotenje znanja: revidirana Bloomova taksonomija izobraževalnih ciljev* (prev. Sentočnik, S.). Zavod RS za šolstvo.

Motivacija

Paulič, O. (2001). *Motivacija dijakov za pouk umetnostne zgodovine v športnih oddelkih gimnazij: oblike in metode dela [magistrsko delo]*. Filozofska fakulteta UL.

Interdisciplinarno povezovanje

Šterman, I., in Stres, A. (ur.). (2014). *Po šestih letih medpredmetnega povezovanja ...: Medpredmetne povezave – zgledi učnih priprav*. Gimnazija Moste, Ljubljana.

Preverjanje in ocenjevanje znanja

Holcar Brunauer, A., Bizjak, C., Borstner, M., Cotič Pajntar, J., Eržen, V., Kerin, M., Komljanc, N., Kregar, S., Margan, U., Novak, L., Rutar Ilc, Z., Zajc, S., Zore, N. (2016). *Formativno spremljanje v podporo učenju: priročnik za učitelje in strokovne delavce [zbirka priročnikov]*. Zavod RS za šolstvo [7 zvezkov].

STARA GRČIJA – SVET HEROJEV IN UMETNIKOV

Boardman, J. (2016). *Greek Art*. Thames & Hudson.

Brenner, C. (1996). *The Inquiring Eye: Classical Mythology in European Art*. National Gallery of Art, Washington <https://aplifikacijaun.zrss.si/api/link/v968p7q>



Carpenter, T. (2021). *Art and Myth in Ancient Greece*. Thames And Hudson.

Germ, T. (2001). *Podobe antičnih bogov v likovni umetnosti od antike do izteka baroka*. DZS.

Gombrich, E.H. (2025). *Zgodovina umetnosti* (str. 75-115). Phaidon/Studia Humanitatis.

Jankovič, V. (2004). *Kdo je kdo v antiki: mitologija, zgodovina, umetnost*. Modrijan.

The MET. *Greek and Roman Mythology: Timeline of art History* (zbirka slikovnega gradiva za umetnine z motivi iz klasične mitologije od antike do sodobnega časa).

<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/j1pw7o1>

Theoi Greek Mythology. <https://www.theoi.com/>

Anderson, L., Krathwohl, D., Airasian, P., Cruikshank, K., Mayer, R., Pintrich, P., Rath, J., Wittrock, M. (2016). *Taksonomija za učenje, poučevanje in vrednotenje znanja: revidirana Bloomova taksonomija izobraževalnih ciljev* (prev. Sentočnik, S.). Zavod RS za šolstvo.

Blažič, M., Ivanuš Grmek, M., Kramar, M., Strmčnik, F. (2003). *Didaktika [visokošolski učbenik]*. Visokošolsko središče, Inštitut za raziskovalno in razvojno delo Novo mesto.

Bračun Sova, R. (2016). *Umetnina – ljubezen na prvi pogled? Pedagoški pomen interpretacije v umetnostnem muzeju*. Pedagoški inštitut. <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/z3km6t9>

Dolšina, M. (2015). Educational role of art history as a school subject area in programmes of formal education in Slovenia: The aspect of 'vzgoja', according to general European guidelines. *Journal of Education Culture and Society* 2015(1) str. 227–241. <https://doi.org/10.15503/jecs20151.227.241>

Holcar Brunauer, A., Bizjak, C., Borstner, M., Cotič Pajntar, J., Eržen, V., Kerin, M., Komljanc, N., Kregar, S., Margan, U., Novak, L., Rutar Ilc, Z., Zajc, S., Zore, N. (2016). *Formativno spremljanje v podporo učenju: priročnik za učitelje in strokovne delavce [zbirka priročnikov]*. Zavod RS za šolstvo [7 zvezkov].

La Follette, L. (2017). Bloom's Taxonomy for Art History: Blending A Skills-Based Approach into The Traditional Introductory Survey. *Art History Pedagogy & Practice* 2 (1). <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/t5c1zsq>

Marentič Požarnik, B. (2016, 7. natis). *Psihologija učenja in pouka: Temeljna spoznanja in primeri iz prakse*. DZS.

Marentič Požarnik, B., Čarić, M., Šteh, B. (2021). *Izkustveno učenje*. Znanstvena založba Filozofske fakultete UL.

Marentič Požarnik, B., in Plut Pregelj, L. (2009). *Moč učnega pogovora*. DZS.

Rose, M., in Hendrick, T. L. (2018). Multisensory and Active Learning Approaches to Teaching Medieval Art. *Art History Pedagogy & Practice* 3 (1). <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/mkocu0j>

Tavčar, L. (2009). *Homo spectator: Uvod v muzejsko pedagogiko*. Pedagoški inštitut. <https://www.pei.si/ISBN/978-961-270-007-2.pdf>

RIM – SREDIŠČE ANTIČNEGA SVETA IN UMETNIŠKE USTVARJALNOSTI

Brenner, C. (1996). *The Inquiring Eye: Classical Mythology in European Art*. National Gallery of Art, Washington <https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/v968p7g>

Cline, L. in Elkins, N. (2022). *The Oxford handbook of Roman imagery and iconography*. Oxford University Press.

Elsner, J. (1997). *Art and the Roman Viewer: The Transformation of Art from the Pagan World to Christianity*. Cambridge University Press.

Germ, T. (2001). *Podobe antičnih bogov v likovni umetnosti od antike do izteka baroka*. DZS.

Gradel, I. (2002). *Emperor Worship and Roman Religion*. Oxford University Press.

Mortimer, W. (1985). *Roman Art and Architecture*. Thames & Hudson.

The MET. *Greek and Roman Mythology: Timeline of art History* (zbirka slikovnega gradiva za umetnine z motivi iz klasične mitologije od antike do sodobnega časa).

<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/j1pw7o1>

STAROKRŠČANSKA IN BIZANTINSKA UMETNOST – SREČEVANJE ANTIKE IN KRŠČANSTVA

Beckwith, J. (1988). *Early Christian and Byzantine Art*. Penguin Books.

Garland, L. (1999). *Byzantine Empresses. Women and Power in Byzantium, AD 527-1204*. Routledge.

Gombrich, E. H. (2025). *Zgodovina umetnosti* (str. 133-141). Phaidon/Studia Humanitatis

Kaldellis, A. (2007). *Hellenism in Byzantium: the Transformations of Greek Identity and the Reception of the Classical Tradition*. Cambridge University Press.

Mathews, T. (1999). *The Clash of Gods: A Reinterpretation of Early Christian Art*.

Princeton University Press.

The MET. *Greek and Roman Mythology: Timeline of art History* (zbirka slikovnega gradiva za umetnine z motivi iz klasične mitologije od antike do sodobnega časa).

<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/j1pw7o1>

KLASIČNA ANTIKA PO MERI SREDNJEGA VEKA – KRŠČANSKO RAZUMEVANJE ANTIČNE TRADICIJE

Brenner, C. (1996). *The Inquiring Eye: Classical Mythology in European Art*. National Gallery of Art, Washington.



<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/v968p7q>

Callebaut, d. inCuyck, h. van., ur. (2015). *Das Erbe Karls des Grossen 814-2014*. Provinzialverwaltung von Ostflandern.

Germ, T. (2001). *Podobe antičnih bogov v likovni umetnosti od antike do izteka baroka*. DZS.

Gombrich, E.H. (2025). *Zgodovina umetnosti* (str. 157-221). Phaidon/Studia Humanitatis.

Sekules, V. (2001). *Medieval Art*. Oxford University Press.

Seznec, J. (1983). *The Survival of the Pagan Gods*. Princeton University Press.

The MET. *Greek and Roman Mythology: Timeline of art History* (zbirka slikovnega gradiva za umetnine z motivi iz klasične mitologije od antike do sodobnega časa).

<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/j1pw7o1>

Weiss, Daniel H. (1986). *Art and Crusade in the Age of Saint Louis*. Cambridge University Press.

RENEŠANČNA UMETNOST IN KULTURA – HUMANIZEM IN PREROD ANTIKE

Brenner, C. (1996). *The Inquiring Eye: Classical Mythology in European Art*. National Gallery of Art, Washington.

<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/v968p7q>

Brumble, D. (1998). *Classical Myths and Legends in the Middle Ages and Renaissance: A Dictionary of Allegorical Meanings*. Routledge.

Burke, P. (1987). *The Italian Renaissance. Culture and Society in Italy*. Polity.

Campbell, S., in Cole, M. (2012). *A New History of Italian Renaissance Art*. Thames and Hudson.

Germ, T. (2001). *Podobe antičnih bogov v likovni umetnosti od antike do izteka baroka*. DZS.

Germ, T. (2016). *Italijanska umetnost zgodnje in visoke renesanse: arhitektura in kiparstvo*. Založba Univerze v Ljubljani.

Seznec, J. (1983). *The Survival of the Pagan Gods*. Princeton University Press.

The MET. *Greek and Roman Mythology: Timeline of art History* (zbirka slikovnega gradiva za umetnine z motivi iz klasične mitologije od antike do sodobnega časa).

<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/j1pw7o1>

NA RAMENIH VELIKANOV – ANTIKA V UMETNOSTI IN KULTURI ZGODNJEGA NOVEGA VEKA

Burke, P. (2004). *Evropska renesansa: središča in obrobja*. *cf.



Germ, T. (2024). *Ikonografija živalskih emblemov v Spominski knjigi ljubljanske plemiške družbe sv. Dizma*. Založba Univerze v Ljubljani.

Gombrich, E. H. (2025). *Zgodovina umetnosti* (str. 288-385). Phaidon/Studia Humanitatis

Murray, L. (1984). *The High Renaissance and Manierism*. Thames & Hudson.

Seznec, J. (1983). *The Survival of the Pagan Gods*. Princeton University Press.

The MET. *Greek and Roman Mythology: Timeline of art History* (zbirka slikovnega gradiva za umetnine z motivi iz klasične mitologije od antike do sodobnega časa).

<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/j1pw7o1>

KLASIČNA ANTIKA NA DVORIH ABSOLUTISTIČNIH VLADARJEV – MITOLOŠKE TEME V BAROČNI UMETNOSTI

Brenner, C. (1996). *The Inquiring Eye: Classical Mythology in European Art*. National Gallery of Art, Washington.

<https://www.nga.gov/content/dam/nga>

web/Education/learning-resources/teaching-packets/pdfs/Classical-Mythology-tp.pdf

(<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/v968p7q>)

Burke, P. (2005). *Ludwig XIV. Die Inszenierung des Sonnenkönigs*. Wagenbach.

Germ, T. (2001). *Podobe antičnih bogov v likovni umetnosti od antike do izteka baroka*. DZS.

Gombrich, E. H. (2025). *Zgodovina umetnosti* (str. 435-455). Phaidon/Studia Humanitatis.

The Artistic Adventure of Mankind (<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/3v8pd0o>). *The Palace of Versailles*. (2024).

<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/3v8pd0o2024/03/10/the-palace-of-versailles/>

The MET. *Greek and Roman Mythology: Timeline of art History* (zbirka slikovnega gradiva za umetnine z motivi iz klasične mitologije od antike do sodobnega časa).

<https://aplikacijaun.zrss.si/api/link/j1pw7o1>

DOLGO 19. STOLETJE – OBUJANJE PRETEKLOSTI IN ISKANJE NOVIH POTI

Facos, M. (2011). *An Introduction to Nineteenth-Century Art*. Routledge.

Honour, H. (1988). *Neo-Classicism*. Penguin.

Gombrich, E. H. (2025). *Zgodovina umetnosti* (str. 499-555). Phaidon/Studia Humanitatis.



Grigorian, N. (2009). *European Symbolism: In Search of Myth (1860-1910)*. Peter Lang.

Lucie-Smith, E. (1999). *Symbolist Art*. Thames & Hudson.

The MET. *Greek and Roman Mythology: Timeline of art History* (zbirka slikovnega gradiva za umetnine z motivi iz klasične mitologije od antike do sodobnega časa).

<https://aplikacijaun.zrssi.si/api/link/j1pw7o1>

UMETNOST 20. STOLETJA – SUBJEKTIVNA INTERPRETACIJA IN AKTUALIZACIJA MITSKIH VSEBIN

Arnason, H. H. (2012, 7. izdaja), *History of Modern Art*. Pearson.

Bernik, S. (2004). *Slovenska arhitektura dvajsetega stoletja*. Mestna galerija.

Bois, A., Buchloh, B. H. D., Foster, H., Krauss, R. (2004). *Art Since 1900. Modernism. Antimodernism. Postmodernism*. Thames and Hudson.

Bru, S. (2018). *The European Avant-Gardes, 1905–1935. A Portable Guide*. Edinburgh University Press.

Colquhoun, A. (2002). *Modern Architecture*. Oxford University Press.

Crow, T. (1996). *Modern Art in Modern Culture*. Yale University Press.

Debicki, J. (idr.) (1998). *Zgodovina slikarske, kiparske in arhitekturne umetnosti*. Modrijan.

Gaiger, J. (ur.). (2003). *Frameworks for Modern Art*. Yale University Press.

Godfrey, T. (1998). *Conceptual Art*. Phaidon.

Gombrich, E. H. (2025). *Zgodovina umetnosti* (str. 557-625). Phaidon/Studia Humanitatis.

Harrison, C., Wood, P. (1992). *Art in Theory 1900–2000. An Anthology of Changing Ideas*. Blackwell.

Lynton, N. (1980). *Zgodba moderne umetnosti*. Phaidon.

Zgonik, Nadja (ur.). (2013). *Pojmovnik slovenske umetnosti po letu 1945: pojmi, gibanja, skupine, težnje* [online]. Študentska založba.

SODOBNA UMETNOST IN VIZUALNA KULTURA – LABIRINT DIGITALIZIRANIH PODOB

Groys, B. (2002). *Teorija sodobne umetnosti*. Beletrina.

Smith, T. (2013). *Sodobna umetnost in sodobnost*. Slovensko društvo likovnih umetnikov.

Stallabrass, J. (2007). *Sodobna umetnost. Zelo kratek uvod*. Krtina.

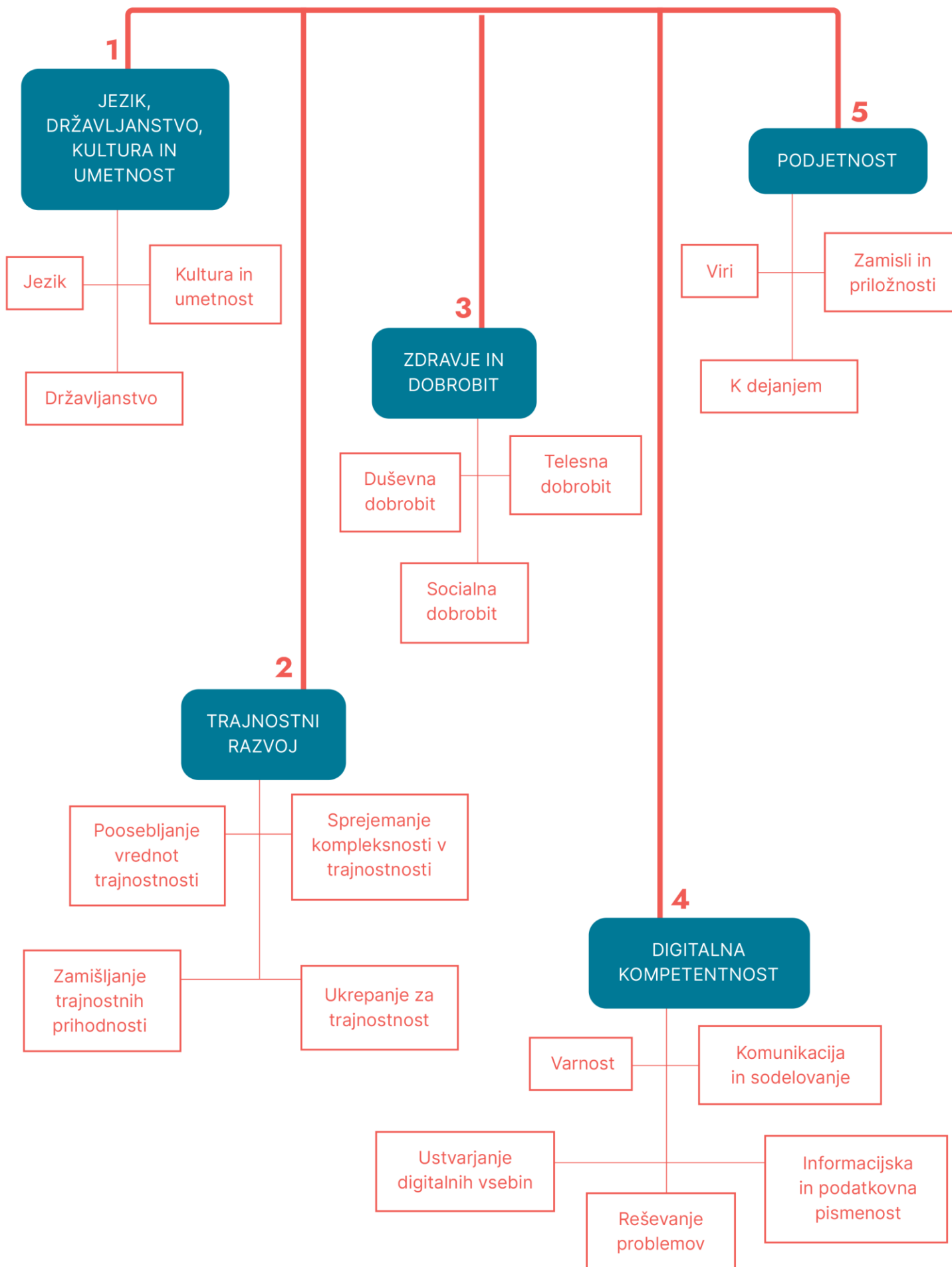
Stiles, K., Selz, P. (ur.) (1996). *Theories and Documents of Contemporary Art*. University of California Press.



PRILOGE



KLJUČNI CILJI PO PODROČJIH SKUPNIH CILJEV



1 /// JEZIK, DRŽAVLJANSTVO, KULTURA IN UMETNOST



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

1.1 JEZIK

1.1.1 Strokovna besedila	1.1.1.1 Pri posameznih predmetih razvija zmožnost izražanja v različnih besedilnih vrstah (referat, plakat, povzetek, opis, pogovor itd.).
1.1.2 Strokovni jezik	1.1.2.1 Se zaveda, da je učenje vsebine posameznega predmeta hkrati tudi spoznavanje njegove strokovne terminologije; torej učenje jezika na ravni poimenovanj za posamezne pojme in na ravni logičnih povezav. 1.1.2.2 Se izraža z ustrezno terminologijo predmeta in skrbi za ustrezno govorno ter pisno raven svojega strokovnega jezika.
1.1.3 Univerzalni opis jezika kot sistema	(pri vseh predmetih:) 1.1.3.1 Se zaveda podobnosti ter razlik med jeziki in je na to pozoren tudi pri uporabi gradiv v tujih jezikih, pri uporabi prevajalnikov, velikih jezikovnih modelov, avtomatsko prevedenih spletnih strani itd. (pri vseh jezikovnih predmetih:) 1.1.3.2 Se zaveda, da različne jezike lahko opisujemo na podoben način; pri pouku tujih jezikov zato uporablja znanje, pridobljeno pri pouku učnega jezika, in obratno: zna primerjati jezike, ki se jih uči, in razpozna podobnosti ter razlike med njimi.
1.1.4 Razumevanje pomena branja	1.1.4.1 Pri vseh predmetih redno bere, izbira raznolika bralna gradiva, jih razume, poglobljeno analizira in kritično vrednoti.
1.1.5 Jezik in nenasilna komunikacija	1.1.5.1 Razvija lastne sporazumevalne zmožnosti skozi nenasilno komunikacijo.

1.2 DRŽAVLJANSTVO

1.2.1 Poznavanje in privzemanje človekovih pravic ter dolžnosti kot temeljnih vrednot in osnov državljanske etike	1.2.1.1 Pozna, razume in sprejema človekove pravice kot skupni evropski in ustavno določeni okvir skupnih vrednot ter etike. 1.2.1.2 Razume, da so človekove pravice univerzalne in nepogojene, da uveljavljajo vrednote svobode in enakosti. 1.2.1.3 Razume in sprejema, da je obstoj pravic pogojen s spoštovanjem individualne dolžnosti do enake pravice drugega. 1.2.1.4 Razume in sprejema, da je dolžnost do enake pravice drugega dolžnost zaradi dolžnosti (ne le pravica zaradi individualnega interesa). 1.2.1.5 Razume in sprejema človekove pravice in dolžnosti kot osnovno, vsem državljanom skupno etiko (moralo), ki uveljavlja vrednote spoštovanja človekovega dostojanstva, pravičnosti, resnice, zakona, lastnine, nediskriminacije in strpnosti.
1.2.2 Etična refleksija	1.2.2.1 Spozna, da obstajajo moralna vprašanja, pri katerih ni vnaprej danih od vseh sprejetih odgovorov. 1.2.2.2 Razvija občutljivost za moralna vprašanja ter sposobnost, da o njih razmišlja skupaj z drugimi.
1.2.3 Sodelovanje z drugimi v skupnosti in za skupnost	1.2.3.1 Z namenom uresničevanja skupnega dobrega sodeluje z drugimi ter podaja in uresničuje predloge, ki kakovostno spreminjajo skupnosti. 1.2.3.2 Prek lastnega delovanja ozavešča pomen skrbi za demokratično skupnost ter krepi zavedanje o pomenu pripadnosti skupnosti za lastnodobrobit in dobrobit drugih.
1.2.4 Aktivno državljanstvo in politična angažiranost	1.2.4.1 Ob zavedanju pozitivnega pomena politike kot skupnega reševanja izzivov in skrbi za dobrobit vseh, pa tudi iskanja kompromisov in preseganja konfliktov, pozna raznolike oblike demokratičnega političnega angažiranja in se vključuje v politične procese, ki vplivajo na življenja ljudi.
1.2.5 Znanje za kritično mišljenje, za aktivno državljansko držo	1.2.5.1 Uporabi znanja vsakega predmetnega področja za kritično in aktivno državljansko držo.

1.3 KULTURA IN UMETNOST

1.3.1 Sprejemanje, doživljanje in vrednotenje kulture in umetnosti	1.3.1.1 Intuitivno ali zavestno (individualno in v skupini) vzpostavlja odnos do kulture, umetnosti, umetniške izkušnje in procesov ustvarjanja ter ob tem prepozna lastna doživljanja in se vživlja v izkušnjo drugega itd.).
1.3.2 Raziskovanje in spoznavanje kulture ter umetnosti	1.3.2.1 Raziskuje in spozna kulturo, umetnost, umetniške zvrsti ter njihova izrazna sredstva v zgodovinskem in kulturnem kontekstu.
1.3.3 Izražanje v umetnosti in z umetnostjo	1.3.3.1 Je radoveden in raziskuje materiale in umetniške jezike, se z njimi izraža, razvija domišljijo ter pogloblja in širi znanje tudi na neumetniških področjih.
1.3.4 Uživanje v ustvarjalnem procesu ter dosežkih kulture in umetnosti	1.3.4.1 Uživa v ustvarjalnosti, se veseli lastnih dosežkov in dosežkov drugih. 1.3.4.2 V varnem, odprtem in spodbudnem učnem okolju svobodno izraža želje in udejanja ustvarjalne ideje.
1.3.5 Živi kulturo in umetnost	1.3.5.1 Živi kulturo in umetnost kot vrednoto v domačem in šolskem okolju ter prispeva k razvoju šole kot kulturnega središča in njenemu povezovanju s kulturnim in z družbenim okoljem.

2 /// TRAJNOSTNI RAZVOJ



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

2.1 POOSEBLJANJE VREDNOT TRAJNOSTNOSTI

2.1.1 Vrednotenje trajnostnosti	2.1.1.1 Kritično oceni povezanost lastnih vrednot in vrednot družbe s trajnostnostjo glede na svoje trenutne zmožnosti ter družbeni položaj.
2.1.2 Podpiranje pravičnosti	2.1.2.1 Pri svojem delovanju upošteva etična načela pravičnosti, enakopravnosti ter sočutja.
2.1.3 Promoviranje narave	2.1.3.1 Odgovoren odnos do naravnih sistemov gradi na razumevanju njihove kompleksnosti in razmerij med naravnimi ter družbenimi sistemi.

2.2 SPREJEMANJE KOMPLEKSNOSTI V TRAJNOSTNOSTI

2.2.1 Sistemsko mišljenje	2.2.1.1 K izbranemu problemu pristopa celostno, pri čemer upošteva povezanost okoljskega, gospodarskega in družbenega vidika. 2.2.1.2 Presoja kratkoročne in dolgoročne vplive delovanja posameznika in družbenih skupin v družbi, družbe na lokalni, regionalni, nacionalni ter globalni ravni.
2.2.2 Kritično mišljenje	2.2.2.1 Kritično presoja informacije, poglede in potrebe o trajnostnem razvoju z vidika naravnega okolja, živih bitij in družbe, pri čemer upošteva različne poglede, pogoje z osebnim, socialnim in kulturnim ozadjem.
2.2.3 Formuliranje problema	2.2.3.1 Pri opredelitvi problema upošteva značilnosti problema – (ne)jasnost, (ne)opredeljenost, (ne)določljivost problema – in lastnosti reševanja – (ne)definirane, (ne)sistemske rešitve – ter vpletenost deležnikov.

2.3 ZAMIŠLJANJE TRAJNOSTNIH PRIHODNOSTI

2.3.1 Pismenost za prihodnost	2.3.1.1 Na podlagi znanja, znanstvenih dognanj in vrednot trajnostnosti razume ter vrednoti možne, verjetne in želene trajnostne prihodnosti (scenarije). 2.3.1.2 Presoja dejanja, ki so potrebna za doseganje želene trajnostne prihodnosti.
2.3.2 Prilagodljivost	2.3.2.1 V prizadevanju za trajnostno prihodnost tvega in se kljub negotovostim prilagaja ter sprejema trajnostne odločitve za svoja dejanja.
2.3.3 Raziskovalno mišljenje	2.3.3.1 Pri načrtovanju in reševanju kompleksnih problemov/-atik trajnostnosti uporablja in povezuje znanja in metode različnih znanstvenih disciplin ter predlaga ustvarjalne in inovativne ideje in rešitve.

2.4 UKREPANJE ZA TRAJNOSTNOST

2.4.1 Politična angažiranost	2.4.1.1 Ob upoštevanju demokratičnih načel kritično vrednoti politike z vidika trajnostnosti ter sodeluje pri oblikovanju trajnostnih politik in prakse na lokalni, regionalni, nacionalni ter globalni ravni.
2.4.2 Kolektivno ukrepanje	2.4.2.1 Pri prizadevanju in ukrepanju za trajnostnost upošteva demokratična načela in aktivno ter angažirano (konstruktivno) sodeluje z drugimi.
2.4.3 Individualna iniciativa	2.4.3.1 Se zaveda lastnega potenciala in odgovornosti za trajnostno delovanje in ukrepanje na individualni, kolektivni ter politični ravni.



3.1 DUŠEVNA DOBROBIT

3.1.1 Samozavedanje	3.1.1.1 Zaznava in prepoznavna lastno doživljanje (telesne občutke, čustva, misli, vrednote, potrebe, želje) ter lastno vedenje. 3.1.1.2 Skozi izkušnje razume povezanost različnih vidikov lastnega doživljanja (telesni občutki, čustva, misli, vrednote, potrebe, želje) v specifičnih situacijah (npr. ob doživljanju uspeha in neuspeha v učnih in socialnih situacijah).
3.1.2 Samouravnavanje	3.1.2.1 Uravnava lastno doživljanje in vedenje (npr. v stresnih učnih in socialnih situacijah). 3.1.2.2 Razvija samozaupanje in samospoštovanje. 3.1.2.3 Se učinkovito spoprijema z negotovostjo in kompleksnostjo. 3.1.2.4 Učinkovito upravlja, organizira čas učenja in prosti čas.
3.1.3 Postavljanje ciljev	3.1.3.1 Prepoznavna lastne interese, lastnosti, močna in šibka področja ter v skladu z njimi načrtuje kratkoročne in dolgoročne cilje (vezane na duševno, telesno, socialno in učno področje). 3.1.3.2 Spremlja doseganje in spreminjanje načrtovanih ciljev. 3.1.3.3 Razvija zavzetost in vztrajnost ter krepi zmožnosti odložitve nagrade.
3.1.4 Prožen način razmišljanja	3.1.4.1 Razvija osebno prožnost, razvojno miselno naravnost, radovednost, optimizem in ustvarjalnost. 3.1.4.2 Učinkovito se spoprijema s problemskimi situacijami, ki zahtevajo proaktivno miselno naravnost.
3.1.5 Odgovornost in avtonomija	3.1.5.1 Krepi odgovornost, avtonomijo in skrbi za osebno integriteto.

3.2 TELESNA DOBROBIT

3.2.1 Gibanje in sedenje	3.2.1.1 Razume pomen vsakodnevnega gibanja za zdravje in dobro počutje. 3.2.1.2 Razvija pozitiven odnos do gibanja. 3.2.1.3 Vključuje se v različne gibalne dejavnosti, tudi tiste, ki razbremenijo naporen vsakdan. 3.2.1.4 Razume škodljivosti dolgotrajnega sedenja, razvija navade za prekinitev in zmanjšanje sedenja.
3.2.2 Prehrana in prehranjevanje	3.2.2.1 Razume pomen uravnotežene prehrane. 3.2.2.2 Razvija navade zdravega prehranjevanja. 3.2.2.3 Oblikuje pozitiven odnos do hrane in prehranjevanja.
3.2.3 Sprostitev in počitek	3.2.3.1 Razume pomen počitka in sprostitve po miselnem ali telesnem naporu. 3.2.3.2 Spozna različne tehnike sproščanja in uporablja tiste, ki mu najbolj koristijo. 3.2.3.3 Razume pomen dobrih spalnih navad za učinkovito telesno in miselno delovanje ter ravnanje.
3.2.4 Varnost	3.2.4.1 Spozna različne zaščitne ukrepe za ohranjanje zdravja. 3.2.4.2 Ravna varno in odgovorno, pri čemer skrbi za ohranjanje zdravja sebe in drugih.
3.2.5 Preventiva pred različnimi oblikami zasvojenosti	3.2.5.1 Usvaja znanje o oblikah in stopnjah zasvojenosti ter o strategijah, kako se jim izogniti oz. jih preprečiti z zdravim življenjskim slogom.

3.3 SOCIALNA DOBROBIT

3.3.1 Socialno zavedanje in zavedanje raznolikosti	3.3.1.1 Ozavešča lastno doživljanje in vedenje v odnosih z drugimi. 3.3.1.2 Zaveda se in prepoznavna raznolikosti v ožjem (oddelek, vrstniki, družina) in širšem okolju (šola, lokalna skupnost, družba).
3.3.2 Komunikacijske spretnosti	3.3.2.1 Razvija spretnosti aktivnega poslušanja, asertivne komunikacije, izražanja interesa in skrbi za druge.
3.3.3 Sodelovanje in reševanje konfliktov	3.3.3.1 Konstruktivno sodeluje v različnih vrstah odnosov na različnih področjih. 3.3.3.2 Krepi sodelovalne veščine, spretnosti vzpostavljanja in vzdrževanja kakovostnih odnosov v oddelku, družini, šoli, širši skupnosti, temelječih na spoštljivem in asertivnem komuniciranju ter enakopravnosti.
3.3.4 Empatija	3.3.4.1 Krepi zmožnosti razumevanja in prevzemanja perspektive drugega. 3.3.4.2 Prepoznavna meje med doživljanjem sebe in drugega. 3.3.4.3 Uravnava lastno vedenje v odnosih, upoštevajoč več perspektiv hkrati.
3.3.5 Prosocialno vedenje	3.3.5.1 Krepi prepoznavanje in zavedanje potrebe po nudenju pomoči drugim. 3.3.5.2 Prepoznavna lastne potrebe po pomoči in strategije iskanja pomoči. 3.3.5.3 Krepi družbeno odgovornost.

4 /// DIGITALNA KOMPETENTNOST



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

4.1 INFORMACIJSKA IN PODATKOVNA PISMENOST

4.1.1 Brskanje, iskanje in filtriranje podatkov, informacij ter digitalnih vsebin	4.1.1.1 Izraža informacijske potrebe, išče podatke, informacije in vsebine v digitalnih okoljih ter izboljšuje osebne strategije iskanja.
4.1.2 Vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin	4.1.2.1 Analizira, primerja in kritično vrednoti verodostojnost in zanesljivost podatkov, informacij in digitalnih vsebin.
4.1.3 Upravljanje podatkov, informacij in digitalnih vsebin	4.1.3.1 Podatke zbira, obdeluje, prikazuje in shranjuje na najustreznejša mesta (trdi disk, oblak, USB itd.), tako da jih zna kasneje tudi najti.

4.2 KOMUNIKACIJA IN SODELOVANJE

4.2.1 Interakcija z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.1.1 Sporazumeva se z uporabo različnih digitalnih tehnologij in razume ustrezna sredstva komunikacije v danih okoliščinah.
4.2.2 Deljenje z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.2.1 Deli podatke, informacije in digitalne vsebine z drugimi z uporabo ustreznih digitalnih tehnologij. Deluje v vlogi posrednika in je seznanjen s praksami navajanja virov ter avtorstva.
4.2.3 Državljsko udejstvovanje z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.3.1 Išče in uporablja portale za udejstvovanje v družbi. Poišče skupine, ki zastopajo njegove interese, s pomočjo katerih lahko aktivno daje predloge za spremembe.
4.2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.4.1 Z digitalnimi orodji soustvarja skupno vsebino in se zavzema za krepitev sodelovanja med člani.
4.2.5 Spletni bonton	4.2.5.1 Pri uporabi digitalnih tehnologij in omrežij prilagaja svoje vedenje pričakovanjem ter pravilom, ki veljajo v določeni skupini.
4.2.6 Upravljanje digitalne identitete	4.2.6.1 Ustvari eno ali več digitalnih identitet in z njimi upravlja, skrbi za varovanje lastnega ugleda ter za ravnanje s podatki, ki nastanejo z uporabo številnih digitalnih orodij in storitev v različnih digitalnih okoljih.

4.3 USTVARJANJE DIGITALNIH VSEBIN

4.3.1 Razvoj digitalnih vsebin	4.3.1.1 Ustvarja in ureja digitalne vsebine v različnih formatih.
4.3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin	4.3.2.1 Digitalne vsebine obogati z dodajanjem slik, glasbe, videoposnetkov, vizualnih efektov idr.
4.3.3 Avtorske pravice in licence	4.3.3.1 Pozna licence in avtorske pravice. Spoštuje pravice avtorjev in jih ustrezno citira.
4.3.4 Programiranje	4.3.4.1 Zna ustvariti algoritem za rešitev enostavnega problema. Zna odpraviti preproste napake v programu.

4.4 VARNOST

4.4.1 Varovanje naprav	4.4.1.1 Deluje samozaščitno; svoje naprave zaščiti z ustreznimi gesli, programsko opremo in varnim ravnanjem, jih ne pušča brez nadzora v javnih prostorih idr.
4.4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti	4.4.2.1 Varuje osebne podatke in podatke drugih ter prepoznava zaupanja vredne ponudnike digitalnih storitev.
4.4.3 Varovanje zdravja in dobrobiti	4.4.3.1 Digitalno tehnologijo uporablja uravnoteženo, skrbi za dobro telesno in duševno dobrobit ter se izogiba negativnim vplivom digitalnih medijev.
4.4.4 Varovanje okolja	4.4.4.1 Zaveda se vplivov digitalnih tehnologij in njihove uporabe na okolje.

4.5 REŠEVANJE PROBLEMOV

4.5.1 Reševanje tehničnih težav	4.5.1.1 Prepozna tehnične težave pri delu z napravami ali digitalnimi okolji ter jih rešuje.
4.5.2 Prepoznavanje potreb in opredelitev tehnoloških odzivov	4.5.2.1 Prepoznava in ocenjuje potrebe, izbira ter uporablja digitalna orodja in jih prilagaja lastnim potrebam.
4.5.3 Ustvarjalna uporaba digitalne tehnologije	4.5.3.1 S pomočjo digitalne tehnologije ustvarja rešitve in novosti v postopkih ter izdelkih.
4.5.4 Prepoznavanje vrzeli v digitalnih kompetencah	4.5.4.1 Prepozna vrzeli v svojih digitalnih kompetencah, jih po potrebi izboljšuje in dopolnjuje ter pri tem podpira tudi druge.

**5.1 ZAMISLI IN PRILOŽNOSTI**

5.1.1 Odkrivanje priložnosti	5.1.1.1 Prepozna avtentične izzive kot priložnosti za ustvarjanje vrednosti zase in za druge.
5.1.2 Ustvarjalnost in inovativnost	5.1.2.1 Pri reševanju izzivov na ustvarjalen način uporablja znanje in izkušnje za ustvarjanju boljših rešitev. 5.1.2.2 Pripravi nabor možnih rešitev izziva, pri čemer stremi k oblikovanju vrednosti za druge.
5.1.3 Vizija	5.1.3.1 Oblikuje vizijo prihodnosti, ki vključuje odgovore na vprašanja, kaj namerava početi v prihodnosti, kakšen želi postati in kakšno skupnost želi sooblikovati.
5.1.4 Vrednotenje zamisli	5.1.4.1 Vrednoti rešitve ob upoštevanju kriterijev po načelu ustvarjanja dobrobiti za druge in izbere ustrezno rešitev.
5.1.5 Etično in trajnostno razmišljanje	5.1.5.1 Prepozna in ovrednoti vpliv svojih odločitev ter ravnanj na skupnost in okolje.

5.2 VIRI

5.2.1 Samozavedanje in samoučinkovitost	5.2.1.1 Prepozna svoje želje, močna in šibka področja ter zaupa, da lahko pozitivno vpliva na ljudi in situacije.
5.2.2 Motiviranost in vztrajnost	5.2.2.1 Je pozitivno naravnani, samozavesten in osredotočen na proces reševanja izziva. 5.2.2.2 Vztraja pri opravljanju kompleksnejših nalog.
5.2.3 Vključevanje virov	5.2.3.1 Pridobi podatke in sredstva (materialna, nematerialna in digitalna), potrebne za prehod od zamisli k dejanjem, s katerimi odgovorno in učinkovito upravlja, pri čemer upošteva učinkovito izrabo lastnega časa in finančnih sredstev.
5.2.4 Vključevanje človeških virov	5.2.4.1 Spodbuja in motivira druge pri reševanju skupnih nalog. 5.2.4.2 Poišče ustrezno pomoč posameznika (npr. vrstnika, učitelja, strokovnjaka itd.) ali strokovne skupnosti. 5.2.4.3 Razvije spretnosti za učinkovito komunikacijo, pogajanje, vodenje, ki so potrebne za doseganje rezultatov.
5.2.5 Finančna pismenost	5.2.5.1 V različnih življenjskih situacijah prepozna in rešuje finančne izzive (viri finančnih sredstev, skrb za denar, poslovanje npr. z banko, zavarovalnico ter drugimi finančnimi institucijami, ocena potrebnih sredstev, tveganj in odločitev o zadolževanju ter naložbi, varčevanju). 5.2.5.2 Sprejema odgovorne finančne odločitve za doseganje blaginje (osebne in za skupnost). 5.2.5.3 Pridobiva ustrezno znanje na področju finančne pismenosti za kakovostno vsakdanje in poklicno življenje.

5.3 K DEJANJEM

5.3.1 Prevzemanje pobude	5.3.1.1 Spodbuja in sodeluje pri reševanju izzivov, pri čemer prevzema individualno in skupinsko odgovornost.
5.3.2 Načrtovanje in upravljanje	5.3.2.1 V procesu reševanja problemov si zastavlja kratkoročne, srednjeročne in dolgoročne cilje, opredeli prednostne naloge in pripravi načrt. 5.3.2.2 Prilagaja se nepredvidenim spremembam.
5.3.3 Obvladovanje negotovosti, dvoumnosti in tveganja	5.3.3.1 Na nepredvidene situacije se odziva s pozitivno naravnanoostjo in ciljem, da jih uspešno razreši. 5.3.3.2 Pri odločitvah primerja in analizira različne informacije, da zmanjša negotovost, dvoumnost in tveganja.
5.3.4 Sodelovanje	5.3.4.1 Sodeluje z različnimi posamezniki ali skupinami. 5.3.4.2 Morebitne spore rešuje na konstruktiven način in po potrebi sklepa kompromise.
5.3.5 Izkusveno učenje	5.3.5.1 Z reševanjem izzivov pridobiva nove izkušnje in jih upošteva pri sprejemanju nadaljnjih odločitev. 5.3.5.2 Presoja uspešnost doseganja zastavljenih ciljev in pri tem prepozna priložnosti za nadaljnje učenje. 5.3.5.3 Prepozna priložnosti za aktivno uporabo pridobljenega znanja v novih situacijah. 5.3.5.4 Povratne informacije uporabi za nadaljnji razvoj podjetnostne kompetence.