

UMETNOSTNA ZGODOVINA (UMETNOST IN DRUŽBA)



UČNI NAČRT

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-umetnostna-zgo-um-in-druzba-kl.pdf

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

[COBISS.SI](https://cobiss.si)-ID [248079619](https://cobiss.si/248079619)

ISBN 978-961-03-1086-0 (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).



PRIZNANJE AVTORSTVA – NEKOMERCIALNO – DELJENJE POD ENAKIMI POGOJI

Prenova izobraževalnih programov s prenovijo 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 dižake, 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.

Vrsta teme:

Obvezno

Izbirno

Maturitetno

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

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.

IME TEME

OPIS TEME

Em fugiaspiduci sitet ut etur, in conest dipsum eosa nonsequam volorum, ommolor aut desequi duciist estrunda volorest, 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 ilisqui ipidel escim reprat.

DODATNA POJASNILA ZA 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 ptatiaecusa 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 quaspsit dit eaquasit, omnis quis aut apitassum coribusda invenih icatia qui aperorum qui ut re perumquaeepd quame moditatum ipient veligna tessint iaessum, optamus, testi sediasped moluptatem aperiam aut quodips usciate veribus.

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

8 Gimnazija | Zgodovina

Številka strani,
program izobraževanja,
predmet

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

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

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

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.)

IME SKUPINE CILJEV

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

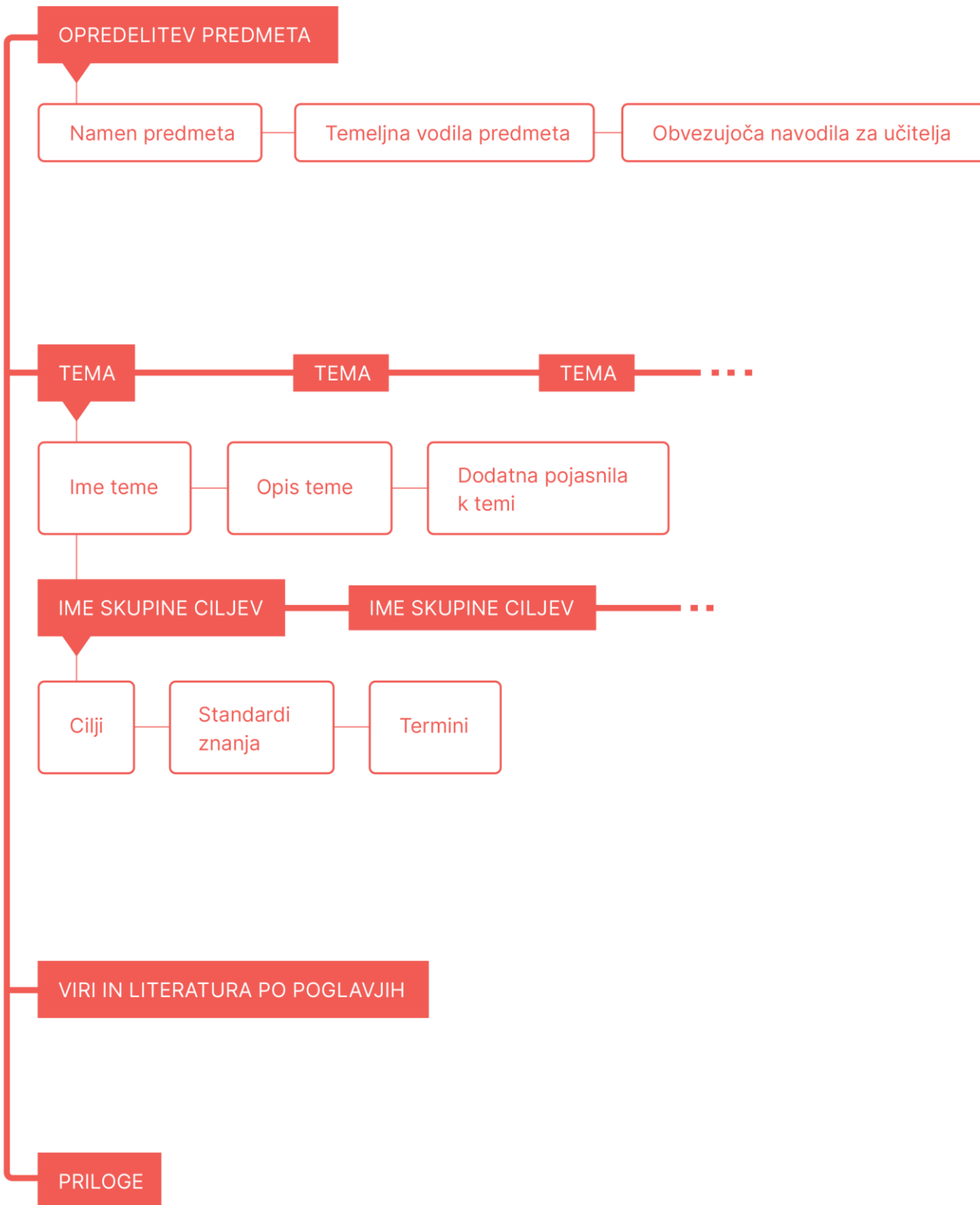
- » Vestibulum vitae massa eget orci condimentum fringilla, <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>
- » Nunc F.: Vivamus quis tortor et ipsum tempor laoreet id quis nunc. Phasellus quis sagittis ligula.
- » Redaktion, 2018. Morbi placerat: <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>

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

Hiperpovezava
do zunanjega vira

KAKO SE ZNAJTI?

STRUKTURA UČNEGA NAČRTA



KAZALO

OPREDELITEV PREDMETA.....8

Namen predmeta..... 8

Temeljna vodila predmeta 9

Obvezujoča navodila za učitelje 9

TEME, CILJI, STANDARDI ZNANJA..... 10

STARA GRČIJA – SVET HEROJEV IN UMETNIKOV 11

RIM – SREDIŠČE ANTIČNEGA SVETA IN
UMETNIŠKE USTVARJALNOSTI 14

STAROKRŠČANSKA IN BIZANTINSKA UMETNOST –
SREČEVANJE ANTIKE IN KRŠČANSTVA 17

KLASIČNA ANTIKA PO MERI SREDNJEGA VEKA –
KRŠČANSKO RAZUMEVANJE ANTIČNE TRADICIJE
..... 20

RENEŠANČNA UMETNOST IN KULTURA –
HUMANIZEM IN PREROD ANTIKE 23

NA RAMENIH VELIKANOV – ANTIKA V
UMETNOSTI IN KULTURI ZGODNJEGA NOVEGA
VEKA 26

KLASIČNA ANTIKA NA DVORIH ABSOLUTISTIČNIH
VLADARJEV – MITOLOŠKE TEME V BAROČNI
UMETNOSTI 29

DOLGO 19. STOLETJE – OBUJANJE PRETEKLOSTI IN
ISKANJE NOVIH POTI 32

UMETNOST 20. STOLETJA – SUBJEKTIVNA
INTERPRETACIJA IN AKTUALIZACIJA MITSKIH
VSEBIN 35

SODOBNA UMETNOST IN VIZUALNA KULTURA –
LABIRINT DIGITALIZIRANIH PODOB 38

VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH.....41

Stara Grčija – svet herojev in umetnikov 41

Rim – središče antičnega sveta in umetniške
ustvarjalnosti 42

Starokrščanska in bizantinska umetnost –
srečevanje antike in krščanstva 42

Klasična antika po meri srednjega veka –
krščansko razumevanje antične tradicije 43

Renesančna umetnost in kultura – humanizem
in prerod antike 43

Na ramenih velikanov – antika v umetnosti in
kulturi zgodnjega novega veka 44

Klasična antika na dvorih absolutističnih
vladarjev – mitološke teme v baročni
umetnosti 44

Dolgo 19. stoletje – obujanje preteklosti in
iskanje novih poti..... 45

Umetnost 20. stoletja – subjektivna
interpretacija in aktualizacija mitskih vsebin 45

Sodobna umetnost in vizualna kultura –
labirint digitaliziranih podob 46

PRILOGE47

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 sprotna aktualizacija 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.



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.

CILJI

Dijak:

○: spozna 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)

○: spozna 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 prepoznava 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



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 državljskih 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.

CILJI

Dijak:

○: spoznava 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)

○: spoznava 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)

○: 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 ◦ zmagoslavni slavolok

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 reinterpetaciji 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.).

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



KLASIČNA ANTIKA PO MERI SREDNJEGA VEKA – KRŠČANSKO RAZUMEVANJE ANTIČNE TRADICIJE

IZBIRNO

OPIS TEME

Kršćanstvo, 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 udeležajo 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 imenovalac: 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 prisposode idej, značaje, 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.

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,

🔵: prepozna vlogo 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

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.

CILJI

Dijak:

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

SC (1.3.2.1)

○: ugotavlja razloge za obujanje antike in prepozna 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)

○: prepozna 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



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 krepitevi 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 zlijeta 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 razvijejo 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.

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 sočasni 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)

🔵: 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

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

OBVEZNO

OPIS TEME

Baročna kultura 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 pogosteje 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).

CILJI

Dijak:

🔵: raziskuje in spozna 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 spozna 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



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.

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





UMETNOST 20. STOLETJA – SUBJEKTIVNA INTERPRETACIJA IN AKTUALIZACIJA MITSKIH VSEBIN

OBVEZNO

OPIS TEME

V umetnosti 20. stoletja so reinterpretacije grško-rimske mitologije redkejše, 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).

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 ustvarjalen 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





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.

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, spozna, 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 prepozna 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

VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH

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://aplikacijaun.zrss.si/api/link/v968p7g>

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., Raths, 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/v968p7q>

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/v968p7g>

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

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/v968p7g>

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.zrss.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.

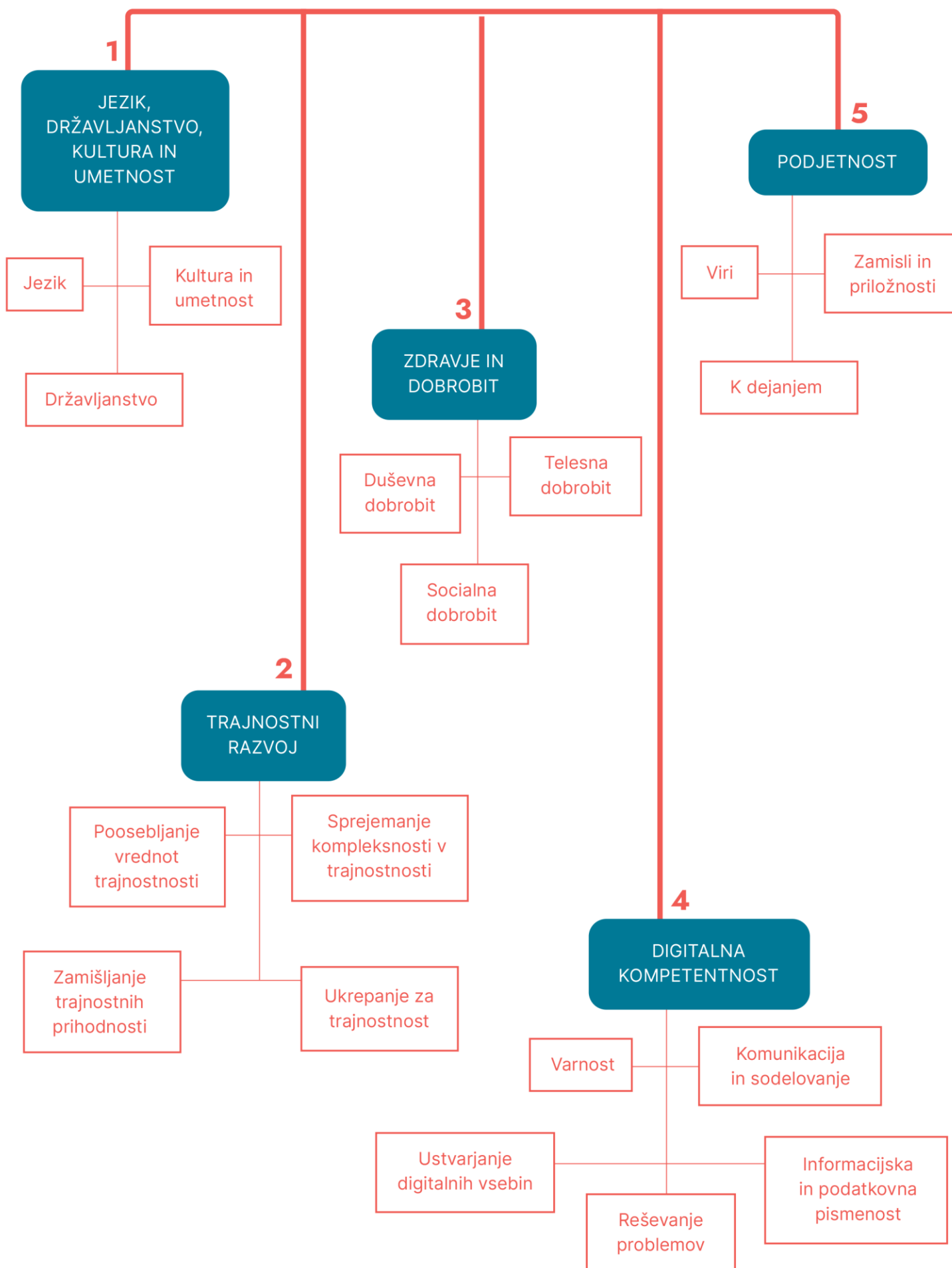
Stiles, K., Selz, P. (ur.) (1996). *Theories and Documents of Contemporary Art*. University of California Press.



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 doživetja 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 /// ZDRAVJE IN DOBROBIT



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

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

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, strokovnjak 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.