

Naslov članka/Article:

## MESTO KOT MUZEJ – ZGODOVINSKO TERENSKO DELO S PAMETNIM TELEFONOM

A TOWN AS A MUSEUM – HISTORICAL FIELDWORK  
WITH A SMARTPHONE

Avtor/Author:

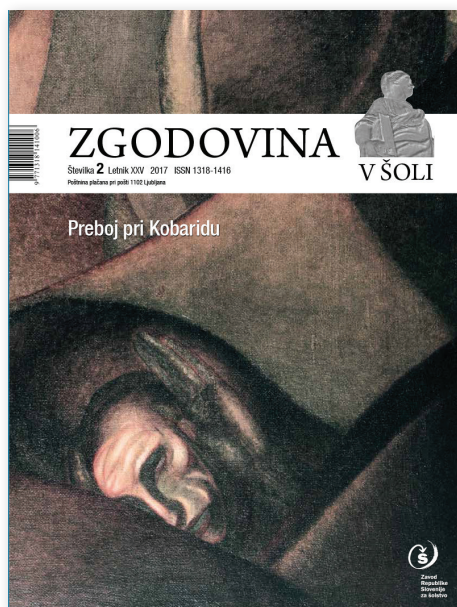
Boštjan Kernc

DOI:

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



**Zgodovina v šoli št. 2/2017, letnik 25**

ISSN 1318-1416

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo

Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2017

Spletna stran revije:

<https://www.zrssi.si/strokovne-revije/zgodovina-v-soli/>

**Boštjan Kernc**

Osnovna šola Davorina Jenka Cerklje na Gorenjskem

# MESTO KOT MUZEJ – ZGODOVINSKO TERENSKO DELO S PAMETNIM TELEFONOM

**Boštjan Kernc**

Davorin Jenko Primary School,  
Cerklje na Gorenjskem

## A TOWN AS A MUSEUM – HISTORICAL FIELDWORK WITH A SMARTPHONE



### POVZETEK

V prispevku prikazemo primer izpeljave zgodovinskega terenskega dela, pri katerem učenci po manjših skupinah čim bolj samostojno in z elementi igrifikacije spoznavajo mesto kot muzej. Ideja za izpeljavo takega dneva dejavnosti se je porodila iz opažanj, da so učenci ob vodenih ogledih preveč pasivni, da večinoma nezainteresirano sledijo bolj ali manj zanimivemu vodiču, ne opazijo mesta v celoti, sobivanja kulturne in arhitekturne dediščine z današnjim življenjem, temveč so osredotočeni le na določene podatke, ki jih morajo zapisati na delovne liste. Starejši obiskovalci mesta pogosto ne bi bili navdušeni nad takim spoznavanjem novih krajev, zato smo mladim, ki še raje raziskujejo sami, ponudili možnost, da s svojimi mobilnimi napravami, uporabo QR-kod, internetnih vsebin, fotoaparata in aplikacij, ki posnetke povežejo v zgodbo, samostojno raziskujejo mesto. Triurni potep po Ljubljani je bil zadetek v polno!

**Ključne besede:** učenje zunaj učilnice, zgodovinsko terensko delo, mesto kot muzej, igrifikacija, informacijsko-komunikacijska tehnologija

### ABSTRACT

This paper shows an example of conducting historical fieldwork during which pupils work in smaller groups as independently as possible, coming to know a town as a museum through gamification elements. The idea for organising such an activity day arose from observing that pupils were too passive during guided tours; that they followed a more or less interesting guide around, often indifferently; that they did not see the town in its entirety, the coexistence between cultural and architectural heritage and life today, but were merely focused on the specific data which they had to write down in their worksheets. Older visitors to the town would probably not have been thrilled with getting to know new places this way, which is why young people, who prefer to conduct their own research, were given the chance to explore the town on their own with their mobile devices, using QR codes, Internet contents, cameras, and applications which combine photographs into a story. The three-hour stroll through Ljubljana was a smashing success!

**Keywords:** learning outside the classroom, historical fieldwork, town as a museum, gamification, information and communication technology

## UVOD

Prispevek predstavlja v našem prostoru premalo zastopan način poučevanja oz. dela z učenci, saj vključuje učenje zunaj učilnice, zgodovinsko terensko delo s samostojnim in timskim učenjem ter uporabo lastne mobilne tehnologije ter posameznih elementov igre (igrifikacija pouka). Idejno podlago za izvedbo takega kulturnega dne je tlakovalo več dejavnikov. To so bila v prvi vrsti osebna opažanja, da so učenci ob vodenih ekskurzijah po mestu pogosto zelo pasivni in kvečjemu dovzetni za ustrezno izpolnjevanje svojih delovnih listov, ne pa za mesto samo; opažanja, da kulturne dediščine učencem pogosto ne znamo predstaviti na zanimiv način in jo zato dojemajo kot nekaj dolgočasnega; in (tako zelo očitna) opažanja, da so učenci vsaj navdušeni (če že ne kaj več) nad mobilno tehnologijo, česar učitelji nikakor ne izkoristimo dovolj. Nove ideje in praktično znanje za reševanje tega problema sta prispevali dve izobraževanji v okviru programa Erasmus+: seminar o igrifikaciji, ki me je utrdil v spoznanju, da so elementi igre pri pouku zelo dobrodošli, ter seminar Smile, ki je nazorno pokazal, da že mesto samo in sprehod po njem ponuja ogromno snovi, saj je med nami kot živi muzej. Stare fotografije ali videoposnetki in računalniške animacije, ki so danes prosto dosegljivi v elektronski obliki, pa izkušnjo mesta lahko še dodatno obogatijo s prizori različnih zgodovinskih obdobj, arhitekturnih slogov, praktičnih urbanih rešitev ... Sintezo teh opažanj, idej in izkušenj predstavlja dan dejavnosti, ekskurzija za 9. razred osnovne šole, ki je bila izpeljana v središču Ljubljane. Učenci, razdeljeni v manjše učne skupine, opremljeni z zemljevidi, delovnimi listi z nalogami in QR-kodami ter z mobilnimi napravami, so se sami (v spremstvu učitelja »mentorja« in ne »vodiča«) odpravili po mestu. Članek sicer podaja nekaj teoretičnih postavk, osredotoča pa se predvsem na praktično izpeljavo dneva dejavnosti.

## POTEK DELA

### Teoretična in idejna izhodišča

Osnovni pomen igrifikacije je vključevanje elementov igre v didaktiko pouka, namen pa je z različnimi učnimi situacijami in strategijami povečati motivacijo in angažiranost sodelujočih za opravljanje neke aktivnosti in posledično izboljšati rezultat, v našem primeru poučevanja in učenja. Igra je za otroke naravno stanje; prek nje v zgodnjem otroštvu spoznavajo svet in družbo: eksperimentiranje, prilagajanje vedenja okolici oz. pravilom igre, izzivi, naloge, tekmovanje, simulacije, reševanje problemov in danes tudi virtualen svet obdajajo otroške aktivnosti. V kasnejših letih odrasli in šola te elemente zanemarjamo in pretirano poudarjamo le razlago, dril in podatkovno znanje. Premalo je zanimivih zgodb in zanimivih oblik, prijateljskega tekmovanja, seštevanja točk, zabave, presenečenj, iger vlog, napredovanja v višje stopnje, empatije, timskega sodelovanja, taktike, domišljije ... vsega tega, kar ima igra in kar prinaša izzive. Določeno stopnjo igrifikacije današnjim mladim prinaša že sama uporaba mobilne tehnologije. V terensko delo smo zato želeli vključiti tudi slikanje t. i. selfjev ob določenih stavbah oz. spomenikih. Elektronska gradiva pa že samo z uporabo določenih fotografij ali videoposnetkov ponujajo uporabna e-gradiva in ob primernem usmerjanju lahko s takim učenjem spodbujamo uporabno e-pismenost pri mladih.

Terensko delo je stara oblika pouka zunaj učilnice. Zunaj se lahko počne veliko stvari; primer, ki ga obravnava članek, se osredotoča na mesto kot živi muzej. Ulice, stavbe in

spomeniki nam pripovedujejo o zgodovini in vsakdanjem življenju, pripovedujejo, kako je mesto rastlo, se spreminjalo ... Ponuja nam različne arhitekturne sloge, praktične rešitve, kulturne in umetnostne dodatke ter s tem priča o zahtevah, potrebah in vrednotah določenega časa. V mestu spoznavamo svet, ki je družbeno skonstruiran in se izraža z različnimi oblikami javnega prostora. Z natančnejšim pogledom na mesto, z večplastnim pristopom lahko v njem spoznamo umetnost, raznolikost, zato moramo učence navajati ne le na poslušanje in sledenje, temveč spodbujati radovednost, samostojno raziskovanje in zaznavanje vtisov in občutkov. Prepogosto se dogaja, da so ekskurzije oblika »vodenega mučenja« s hitenjem od ene do druge točke in dopolnjevanjem podatkov na delovnih listih. Prepogosto se dogaja, da se vodenje osredotoča le na posamezne ostanke preteklosti, ki se ne povezujejo s sodobnejšimi ali uporabnejšimi elementi, ki so mladim (in tudi manj mladim) precej bolj poznani in bliže.

So učenci pozorni na različne strukture, oblike, konstrukcije, materiale, umetniške dodatke, dekoracije in vzorce, kontraste, simbole in napise, svetlobo in barvno paletu, ambient, atmosfero, namembnost in uporabnost prostora? Vsak prostor nas napolni z občutki, vpliva na razpoloženje. Se učenci znajo izraziti o tem? Je prostor hladen, topel, strašljiv, navdihujoč, vznemirljiv, vabljev, sproščujoč, glasen, neurejen, utesnjujoč ...? Kaj mu daje vtis mogočnosti, urejenosti, praktičnosti ...?

Predpostavljali smo, da bodo učenci ob svobodnejšem učnem sprehodu po mestu, ki bo bolj podoben samostojnemu raziskovanju mesta, ob primerni pripravi bolj pozorni na vse te stvari, da bodo mesto doživeli kot živo celoto; ob samostojni uporabi zemljevida pa dobili tudi boljši občutek orientacije. To se nam zdi pomembno, saj znanje dojemamo kot sposobnost posameznika za sodelovanje s svetom. Predpostavljali smo tudi, da bodo učenci z uporabo elementov igrifikacije bolj zavzeti za delo, podobno kot z uporabo mobilne tehnologije, ki jim bo hkrati omogočila večplastno predstavo o mestu in dostop do podatkov, ki jih po navadi posreduje vodič.

### Izpeljava dneva dejavnosti

Za naše terensko delo smo izbrali središče Ljubljane, ker ponuja širok spekter po času in arhitekturi zelo različnih elementov in je hvaležno za »časovni prerez«, ker smo se z devetošolci posebej osredotočili na Jožeta Plečnika in ker pri pouku zgodovine obravnavamo pomembne nacionalne ustanove, ki smo jih dobili v 20. stoletju. Učenci, v našem primeru torej devetošolci, so bili opremljeni z delovnimi listi in pametnimi telefoni (vsaj z enim na skupino). Razdeljeni so bili v manjše učne skupine po 6–7 učencev. Predpostavljali smo, da je za hojo po mestu in opravljanje skupnih nalog to optimalno število, kar se je tudi potrdilo. Na razpolago so imeli tri polne ure in učitelja, ki jih je samo spremljal zaradi varnosti in po potrebi usmerjal.

Ves čas so izhajali iz svojega delovnega lista, kjer so imeli:

- zemljevid Ljubljane z vrisano potjo,
- časovni trak, kamor so morali vpisovati določene stavbe oz. kipe, ki so jih videli na poti,
- nekaj obrazcev zapisnika o izginulih znanih Ljubljančanih, ki so jih morali poiskati in dopolniti,
- naloge, ki so bile vezane na posamezne točke na poti.



IME IN PRIIMEK: \_\_\_\_\_

ROJSTNI PODATKI: \_\_\_\_\_

POKLIC: \_\_\_\_\_

S KOM SE POGOSTO DRUŽI: \_\_\_\_\_

KAJ O NJEM VEDO POVEDATI LJUDJE: \_\_\_\_\_

KJE V LJUBLJANI BI SE LAHKO NAHAJAL:

Primer zapisnika o »izginulih Ljubljančanih«.

S pomočjo pametnih telefonov ali tablic so si lahko ogledali določene slike, fotografije, animacije, videoposnetke, poslušali glasbo ali se sprehodili po interaktivnih vodnikih oz. virtualnih muzejih. Naloge so bile dosegljive s QR-bralniki, slike in videoposnetki, ki so prosto dosegljivi na spletu, pa so bili predhodno naloženi na spletnem portalu Webquest (Euquests). Tako so si lahko določene dele mesta ogledali v različnih obdobjih, ob različnih dogodkih in spoznavali različne razvojne stopnje mesta, različne vrednote posameznih obdobj, namene posameznih stavb, razmišljali o ureditvi mesta in se tudi vživeli v različne kulturne dogodke. V zemljevid so morali vrisati določene simbole in stavbe. Če bi želeli več igrifikacije, bi celotno pot lahko oblikovali kot iskanje zaklada, detektivsko iskanje določenih oseb in njihovih bivališč, načrtovanje turističnega vodnika po Ljubljani ... Uporabo mobilne tehnologije pa bi lahko povečali tudi tako, da bi morali učenci celotno pot predstaviti kot fotozgodbo s komentarji, kar bomo vključili v terensko delo v prihodnje.

Skupine učencev so sicer potovale po različnih smereh iste poti. V nadaljevanju predstavljamo primer ene poti s primeri nalog.

1. Na kongresnem trgu poišči kip Emonca. Koga prikazuje? Na spletni strani YouTube si oglej animacijo Dan v Emoni, da boš spoznal/-a, v kakšnem okolju je živel. Primerjaj današnje mesto z njegovim in navedi tri razlike. Nadaljuj proti Čopovi ulici. Najdeš Nebotičnik? S križcem ga označi na zemljevidu.
2. Sprehodi se po Čopovi ulici; opazuj tla pod nogami, ljudi, trgovine, lokale ... Kaj ti najbolj pade v oči? Kdo v skupini našteje več držav, iz katerih prihajajo trgovine in restavracije v tej ulici? Pojasni pojem globalizacija. Po kom se ulica imenuje? Bi bil on zadovoljen z vzdušjem ulice? Utemelji odgovor.



Razglednica Prešernovega trga 1880-1918.  
(Vir: dLib, URN:NBN:SI:IMG-JBBL311Q.)

Učencem se s pomočjo aplikacije QR Reader na mobilnih napravah prikaže razglednica Prešernovega trga pred 100 leti. Primerjajo živo sliko z razglednico in se vživijo v časovni razvoj trga.

3. Postoj (ali sedi na piedestal) pri Prešernovem spomeniku. Napiši štirivrstičnico ali SMS Prešernu, s katerim bi mu povedal, kaj so mu postavili in kakšno veljavo ima danes.
4. Z mobilno napravo (QR-koda) si poglej sliko obrežja 100 let nazaj in navedi vsaj tri spremembe. Kdo je uredil obrežje Ljubljanice, kateri arhitekturni elementi prevladujejo?
5. Sprehodi se po Trubarjevi ulici, pri Čreslu zavij proti Mesarskemu mostu. Na njem se fotografiraj. Poišči zanimivega turista – vljudno ga povprašaj in zapiši, kaj si misli o Ljubljani.
6. Čemu služijo Plečnikove arkade? Sprehodi se skozi. Potem pot nadaljuj mimo Robbovega vodnjaka do mestne hiše. Vstopi vanjo in si oglej notranje dvorišče. Čemu služi stavba? Ko prideš ven, s sredine stopnišča stopi naprej 16–20 korakov in na tleh poišči napis. O katerem dogodku govori? Skušaj si predstavljati vzdušje srednjeveškega mesta ob gorečih knjigah. Zapiši, kaj vidiš.



Hubert Maurer/Franz Wolf: Pristanišče na Bregu ob Ljubljani, 1826.

(Vir: Mestni muzej in galerije mesta Ljubljane, foto: Marjan Paternoster.)

Učencem se s pomočjo aplikacije QR Reader na mobilnih napravah prikaže slika Brega pred dobrimi 200 leti. V živo lahko opazujejo arhitekturne spremembe ter obenem razmišljajo o različnih načinih življenja, gospodarstvu, turizmu in razvoju mesta.

7. Po čem se imenujejo ulice v srednjeveški Ljubljani? Poišči ulice, ki se imenujejo po naslednjih znakih: riba, škarje, ključ. S QR-kodo si oglej utrip srednjeveškega mesta: (YouTube, Srednjeveška Ljubljana).
8. Ko prečkaš Šušterski most, si lahko zavrtiš skladbo s tem imenom. Z druge strani Ljubljanice lahko opazuješ stisnjene srednjeveške hiše, nad katerimi kraljuje njihov gospodar. Si predstavljaš vonj ulic pred 600 leti? Potem se fotografiraj pred stavbo SAZU. Čemu služi ta stavba? Vpiši jo v časovni trak.
9. Ob bregu Ljubljanice se sprehodi do Križevniške ulice. Bela hiša na vogalu je bila last Žige Zoisa. Najdeš dokaz za to? Pogledaj si sliko (QR-koda) in odgovori, čemu je bilo namenjeno obrežje reke včasih. Zakaj je bilo dobro urediti brežino?

10. Sprehodi se do Križank. Opazuj ulico: katere arhitekturne elemente vsebuje? Vstopi na dvorišče. Čemu je bilo namenjeno včasih, čemu danes? Na YouTubeu si lahko ogledaš posnetek koncerta Gramatika: uporabi QR-kodo. Čemu oz. komu je posvečen obelisk pred Križankami? Kdo je napisal pozdravne besede na njem?

11. Pojdi do NUK-a; vstopi v vežo (PSSST! To je knjižnica, mnogi berejo!) in si oglej glavno stopnišče Kakšen prostor se ti zdi? Kateri arhitekturni elementi prevladujejo?

Arhitekt je z njimi želel simbolično pokazati, da je pot do znanja težka in dolga, a na koncu popotnika čaka svetloba. Je simbol uspel?

12. Če si hodil/-a prav, si se vrnil/-a na Kongresni trg ob stavbi, kjer je sedež ljubljanske univerze. Opazuj Kongresni trg danes, pred 20 leti in v Prešernovem času. Čemu je služil? Razmisli in zapiši dva razloga, zakaj so promet v središču Ljubljane omejili.

13. Trg republike: oglej si, kaj se je tukaj dogajalo 26. junija 1991. Katere stavbe in spomeniki ga obkrožajo?

14. Sprehodi se skozi Cankarjev dom, v miru, ker je to kulturna ustanova. Katere dvorane ima? Okrog poišči ostanke rimskega obzidja in se slikaj pred njim.

15. Nadaljuj pot do Opere (označi jo s križcem na zemljevidu). Katera predstava je trenutno na sporedu?

Vmes greš mimo Narodnega muzeja Slovenije. Kaj hrani? Čigav spomenik je pred njim?

17. Poišči Narodno galerijo, potem pa Trubarjev spomenik pred Moderno galerijo. Njegovo geslo je bilo: *Stati inu obs-tati*. Skupaj z njim zato naredi pokončen selfi!

18. Na koncu reši še križanko in dodaj svoj element urbane kulture: napiši najljubši grafit.

19. Če ti je še ostal čas, se sprehodi do Jakopičevega paviljona v parku Tivoli. Tam reši še naslednje naloge:

- Pred 130 leti je Ljubljano prizadel hud potres. Oglej si sliko in skušaj ugotoviti, kateri del Ljubljane prikazuje (QR-koda).
- Leta 1941 so Ljubljano okupirali Italijani. Lahko si pogledaš posnetek o tem dogodku (QR-koda).
- Sprehodi se skozi Jakopičev paviljon, sedi na klopcu ali travnik in razmisli, čemu mestu služi park.



Kongresni trg s parkiriščem, 2010.  
(Vir: Fotodokumentacija Dela, foto: Mavricij Pivk.)

Učencem se s pomočjo aplikacije QR Reader na mobilnih napravah prikaže slika Kongresnega trga pred 20. leti. V živo lahko opazujejo spremembe po izgradnji parkirne hiše ter razmišljajo o različnih rešitvah prometa in onesnaženosti v mestu.

## UGOTOVITVE IN SKLEP

Kulturni dan je bil uspešen. Učencem je bilo najbolj všeč, da so imeli več svobode, imeli so več različnih izzivov, tudi bolj sproščene in ustvarjalne naloge. Uporabljali so priljubljeno tehnologijo in aplikacije, med seboj so sodelovali s skupno nalogo. Tudi učitelji so dan dejavnosti z novimi pristopi ocenili pozitivno: motivacija učencev je bila občutno višja kot pri običajnih ekskurzijah, učenci so bili sproščeni, a delovno naravnani. Vse učne cilje je težko na hitro ovrednotiti in primerjati, saj smo vsebinsko podobno, a klasično izvedeno ekskurzijo že pred časom opustili. Vsekakor pa so dejavnosti pripomogle k boljši orientaciji, saj učenci niso bili le sledilci. Ogledali in zapomnili so si precej več – vendar skozi svoje oči in ne le z vidika stroke. Uporaba mobilne tehnologije jih je motivirala, je pa očitno, da mnogi učenci potrebujejo več vaje pri uporabi aplikacij, predvsem pa si morajo privzgojiti smiselnejšo uporabo teh naprav. Vse to pa je na začetku logično, saj so jih navajeni uporabljati le za zabavo.

Ob koncu še dve ideji: vsekakor bi bilo v naslednjih letih (ko bo šola razpolagala s svojimi tablicami) treba vključiti nalogo, ki bo od učencev po takem zgodovinskem terenskem delu zahtevala, da izdelajo foto- ali videozgodbo. Kar nekaj mobilnih aplikacij je, ki to omogočajo na preprost način (npr. Adobe Spark). Druga ideja je uporaba spletnega portala Webquests kot zbirnika šolskih ekskurzij in terenskega dela. Pri nas sicer že obstaja nekaj spletnih strani, ki ponujajo programe ekskurzij in terenskega dela, vendar Webquests zagotavlja širši spekter, predvsem vključevanja interaktivnih vsebin ter povezav, ki omogočajo samostojno učenje in preprost dostop do naloženih vsebin s QR-kodami. Elektronske vsebine so med nami, povezujejo nas z nadgradnjo naše realnosti in jih moramo kot simbol mobilne tehnologije v večji meri vključiti tudi v vzgojno-izobraževalni proces.

## LITERATURA

Morato Štucin, Teja (2013). Razigrana Ljubljana. Bled: KUD Tkalnica idej.  
Where culture meets vocational education (2012). Sundbyberg: Tinta Education Ltd.