

Naslov članka/Article:

Quadrivium, interaktivni izobraževalni projekt ob 150-letnici stavbe Prve gimnazije Maribor

Quadrivium, Interactive Educational Project on the 150th Anniversary of the Building of the Maribor First Grammar School

Avtor/Author:

Boris Ferk

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



Zgodovina v šoli št. 2/2023, letnik 31

ISSN 1318-1416

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo
Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2023

Boris Ferk, Prva gimnazija Maribor

QUADRIVIUM, INTERAKTIVNI IZOBRAŽEVALNI PROJEKT OB 150-LETNICI STAVBE PRVE GIMNAZIJE MARIBOR

Boris Ferk, Maribor First General Upper Secondary School

QUADRIVIUM, INTERACTIVE EDUCATIONAL PROJECT ON THE 150TH ANNIVERSARY OF THE BUILDING OF THE MARIBOR FIRST GENERAL UPPER SECONDARY SCHOOL

IZVLEČEK

V šolskem letu 2022/2023 smo obeleževali 150-letnico stavbe Prve gimnazije Maribor. Kot poklon »*lepotici na Maistrovem trgu*« sem z izjemnim timom dijakov in dijakinj ustvaril izobraževalno družabno igro, s katero smo se поблиže dotaknili zanimive zgodovine naše šole in mesta. Zgodovinskim dejstvom smo primešali nekaj fantazije in tako oblikovali preplet skrivnosti, ugank in prekletstva, ki se jih udeleženci lotijo v obliki interaktivnega sprehoda po šoli. Rešitev igre in s tem usode šole je odvisna od iznajdljivosti in sodelovanja celotne ekipe. Ker so bili dijaki in dijakinje soustvarjalci projekta, je ta namenjen predvsem njim, pa tudi zaposlenim na šoli, nekdanjim dijakom in dijakinjam ter drugim. S tem projektom se dijaki in dijakinje Prve gimnazije Maribor seznanijo z uporabno vrednostjo zgodovinskih virov, saj z njihovo pomočjo spoznajo zgodovino šole in Maribora.

Ključne besede: zgodovinski viri, motivacija, izobraževalno-družabna igra, kvadrivij, alegorije

ABSTRACT

In the 2022/2023 school year, we commemorated the 150th anniversary of the building of the Maribor First General Upper Secondary School. As a tribute to the "beauty in General Maister Square", I created an educational board game with an exceptional team of students, which takes a closer look at the interesting history of our school and city. We have incorporated a touch of fantasy into the historical facts, intertwining mysteries, puzzles and curses, which the participants embark on in the form of an interactive tour of the school. Solving the game and consequently the fate of the school depends on the resourcefulness and cooperation of the entire team. As the students were the co-creators of the project, it is intended primarily for them, but also for the school staff, former students, and others. Under the project, students of the Maribor First General Upper Secondary School come to know the usefulness of historical sources, as they learn about the history of the school and of Maribor through them.

Keywords: historical sources, motivation, educational board game, Quadrivium, allegories

UVOD

Prva gimnazija Maribor je bila kot institucija ustanovljena že leta 1850. V spomin na takrat ustanovljeno Nižjo realko smo imeli za leto 2020 v načrtu veliko dogodkov, a nam je praznovanje pokvarila epidemija covida-19. V celoti nam je uspelo realizirati le postavitev stalne razstave o zgodovini šole. Ker smo v aktivu zgodovine s pomočjo profesorice umetnostne zgodovine opravili kakovostno delo, sem začel razmišljati, kaj storiti ob 150-letnici stavbe. Že pred epidemijo sem bil navdušenec t. i. sob pobega, med njo pa so te sobe postale celo didaktično sredstvo, metoda za motiviranje učencev, dijakov. Zato sem poskusil v tej smeri razviti idejo, ki bi bila nekaj podobnega, a vseeno nekaj drugačnega, unikatnega. Prav omenjena razstava mi je ob raziskovanju zgodovine naše šole omogočila, da sem izvedel veliko novega in zanimivega o stavbi, ki sem jo obiskoval že kot dijak, danes pa kot profesor. Med drugim sem ugotovil, da so ob začetku gradnje v šolske temelje zakopali pravo časovno kapsulo s skrbno izbranimi predmeti, ki so postali temelj oz. izhodišče unikatne zgodbe in projekta, v katerega sem začel vključevati dijake in dijakinje ter zaposlene. Vedel sem, da bo veliko praktičnega dela s pripravo gradiv, timskih pogovorov z izmenjavo mnenj, izvedbo testnih skupin, s katerimi smo iskali izboljšave v poteku igre, združevanja različnih vrst znanja.

PREDMETI V TEMELJNEM KAMNU ŠOLE

Drugega oktobra 1873 je v Mariboru odprla svoja vrata stavba takratne Višje realke, današnja Prva gimnazija Maribor. Tako smo prav 2. oktobra 2023 obeležili 150-letnico obstoja te stavbe. Gradnja se je začela 10. junija 1871, ko so med slovesnostjo v temeljni kamen položili škatlo s skrbno izbranimi predmeti: fotografijo takratnega župana, Matthäusa Reiserja, avstrijske novce, aktualni izdaji dnevnik časopisov Tagespost in Marburger Zeitung, tloris realke, spominsko listino in vino pekrskega vinarja Rauscherja. In prav v povezavi z okroglo obletnico in omenjenimi predmeti sem dobil zamisel, da na šoli izpeljem projekt v obliki izobraževalne igre, v kateri bi udeleženci po šoli iskali replike predmetov iz temeljnega kamna. Da pa bi bil izziv čim bolj zanimiv za sodobne generacije dijakov, sem iskanju predmetov dodal še domišljjski zaplet. Igro sem poimenoval *Quadrivium* po štirih ženskih figurah, ki stojijo na strehi šole in predstavljajo alegorije antičnega kvadrivija: aritmetiko, geometrijo, astronomijo in glasbo. Prav te figure imajo ključno vlogo pri uspešni rešitvi igre. Odločil sem za latinsko obliko imena, saj na šoli od leta 1996 izvajamo tudi program klasične gimnazije in ker pedagoški koncept kvadrivija izvira iz antike. Latinščino vključujem v zgodbo še na posameznih postankih, kjer udeležence čakajo kode z latinskimi reki, ki igro vsebinsko dodatno popestrijo, ter z nazivom kustos, ki smo ga izbrali za vodje oziroma izvajalce igre. Beseda kustos namreč pomeni čuvaj, varuh ali stražar oseb, krajev ali predmetov.

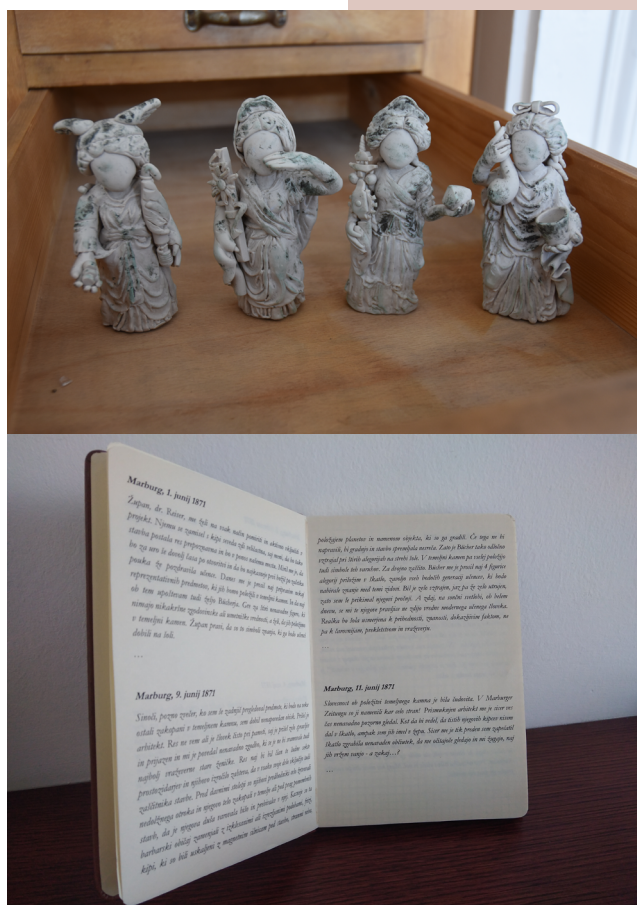


Dijakinje v vlogi alegorij, ki krasijo streho Prve gimnazije Maribor.
(Foto: Boris Ferk.)

ZAPLET Z RAVNATELJEVIM DNEVNIKOM IN ALEGORIJE KVADRIVIJA

Zgodba Quadriviuma se začne v sodobnem času, ko delavci ob obnovi šole odkrijejo dnevnik prvega ravnatelja, Josefa Essla. V njem tedanji ravnatelj opisuje dogodke, ki so se zgodili med gradnjo realke. Gre za mešanico resničnih zgodovinskih dejstev ter fikcije. Morda najbolj presenetljiv in za današnje čase precej neverjeten je podatek, da so eno najbolj reprezentativnih stavb v Mariboru zgradili le v dveh letih – od zamisli do slavnostnega odprtja je namreč minilo le 28 mesecev. Za takšen podvig so bili zaslužni trije možje: ravnatelj Josef Essl, župan Matthäus Reiser in arhitekt Wilhelm Bücher, ki so tudi glavni liki zgodbe. A brez zapleta seveda ne gre. Iz ravnateljevega dnevnika izvemo, da je tik pred položitvijo temeljnega kamna med njim in arhitektom prišlo do hudega spora. Bücher, ki je bil priznan arhitekt v tedanji Avstro-Ogrski, pa tudi član prostozidarske lože, je želel kljub omejenemu proračunu na pročelje šole postaviti štiri kipe alegorij – personifikacij antičnega kvadrivija, ravnatelj pa je bil bolj naklonjen manjši in cenejši uri. Župan je odobril arhitektov predlog. V noči tik pred slavnostno položitvijo temeljnega kamna se je Bücher oglasil pri razjarjenem Esslu in mu razložil, da kipi po prostozidarskih prepričanjih varujejo stavbo pred nesrečami. Prosil ga je tudi, da v temeljni kamen položi še miniaturo alegorij, ki bodo poskrbele, da bo šola dolgo in uspešno delovala. A ravnatelj, ki ni bil naklonjen vraževerju, arhitektovi želji ni ugodil. Gradnja šole je sicer potekala hitro in brez večjih težav, a že nekaj dni po slovesnem odprtju Višje realke so se nad njo zgrnili temni oblaki. Občini je zmanjkalo denarja za ureditev kanalizacije in pločnika pred šolo, za uro, ki si jo je ravnatelj tako želel, so morali zbirati prostovoljne prispevke, kvarilo se je gretje, učenci in profesorji so obolevali. Skrbi in nesreče so ravnatelja Essla tako izčrpale, da je tudi sam resno zbolel in po le nekaj mesecih pouka, 19. aprila 1874, umrl, star le 44 let. Kmalu po njegovi smrti so težave izginile. Občina je uredila trg, namestili so uro in zgradili še telovadnico.

Šola je nato uspešno delovala skoraj stoletje in pol, ko so se zaradi epidemije covid-19 zaprla šolska vrata, odpovedane so bile vse slovesnosti ob praznovanju, decembra 2020 pa jo je poškodoval še potres. Obnova je bila nujna in prav med njo so v prostorih nekdanjega ravnateljevega stanovanja našli dnevnik, ki je sprožil govorice o starem prekletstvu. In če verjamete ali ne – razen odkritja dnevnika, spora in prekletstva so vsi dogodki v zgodbi resnični.



Kipi alegorij in dnevnik prvega ravnatelja, Josefa Essla.

(Foto: Boris Ferk.)

POTEK IGRE (SOBE POBEGA)

Zgodbo iz prejšnjega poglavja kustosi predstavimo igralcem oziroma udeležencem igre in jih tako povabimo v svet, kjer se mešata fikcija in resnica. Ob tem prejmejo ravnateljev dnevnik, ki jim je v pomoč in vodi pri reševanju nadaljnjih korakov. Z namigi, ki so skriti po šoli, udeleženci izsledijo predmete iz temeljnega kamna ter podobe alegorij, ki so ključne za pomiritev prekletstva. Ob tem na zanimiv in interaktiven način spoznavajo zgodovino šole ter pomembne dogodke in zgodovinske osebnosti, povezane z Mariborom in stavbo Prve gimnazije. Obenem pa se učijo sodelovanja in timskega dela, uporabljajo logično mišljenje, kombinirajo znanje iz različnih področij (latinščina, zgodovina, umetnostna zgodovina ...). Pri tem so jim v pomoč tudi QR-kode, ki nudijo poglobljen vpogled v zgodovinske dogodke, povezane z določenim krajem ali predmetom na šoli. Cilj igre je odkriti škatlo iz temeljnega kamna ter vanjo zložiti vse ustrezne predmete, rešiti šolo prekletstva ter tako Prvi gimnaziji omogočiti, da bo uspešno delovala še vsaj naslednjih 150 let. Ob začetku igre udeleženci prejmejo še telefonsko številko kustosa, saj če se kje zataknejo ali če bi potrebovali še kak dodaten namig, lahko kustosu pišejo ali ga celo pokličejo. Šola je velika in udeleženci, ki je ne poznajo, se zlahka kje izgubijo. Skupina, največ šestih udeležencev, mora biti precej miselno in fizično aktivna, da igro pripelje do konca v manj kot eni uri. Na zadnji točki se med udeležence vrne kustos, ki pregleda vsebino škatle, in če je ustrezno polna, jim preda diplomo za uspešno rešitev uganke in šolske prihodnosti. V tem kratkem odstavku opisujem le bistven potek igre, saj vam natančnejšega ne morem izdati, ker bi s tem razkril tiste komponente igre, za katere je nujno, da ostanejo skrite.



Primer QR kode ter fotografije mariborskih županov in mošnja z novci.
(Foto: Boris Ferk.)

PRIPRAVA GRADIV, PREDMETOV IN SNEMANJE PROMOCIJSKEGA FILMA

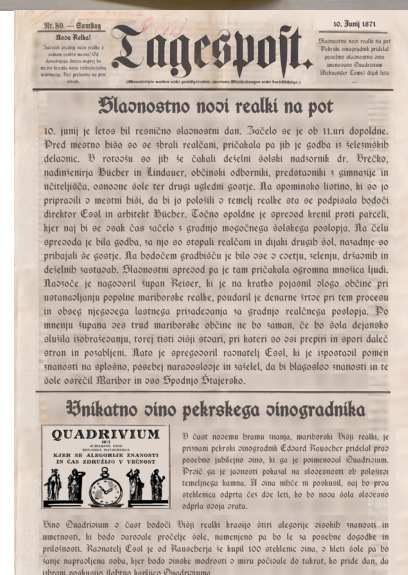
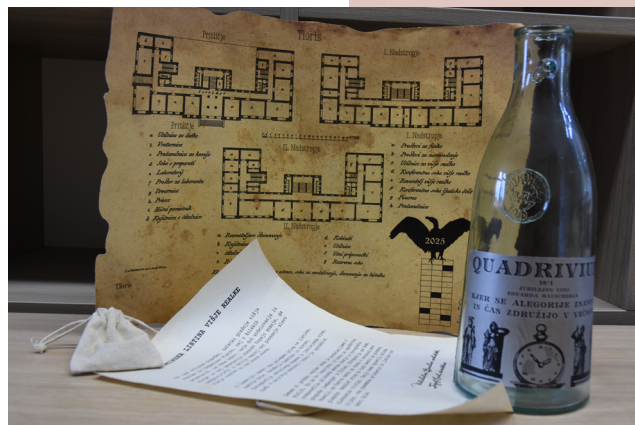
Ko sem v izhodišču ideje sestavil opisano kombinacijo zgodovinskih dejstev in fikcije ter v to vključil predmete iz temeljnega kamna, so na vrsto prišli dijaki in dijakinje. V tim sem povabil tiste, za katere sem menil, da bo z njimi možno doseči čim boljše rezultate pri izdelavi predmetov, izboljšavi igre ter izpeljavi zgodbe. Najprej smo morali izdelati sedem kakovostnih replik vseh predmetov, ki so v temeljnem kamnu, ter nekaj dodatnih predmetov, s katerimi smo igro smiselno povezali v celoto. Najmanj dela smo imeli z novci, saj smo mošnjiček napolnili z nekaj manj vrednimi kovanci. Tudi portret župana smo hitro našli, ga kakovostno natisnili ter vstavili v okvir za slike. Da smo udeležencem igre

nekoliko otežili delo, smo dodali še dva njegova županska predhodnika, igralci pa morajo s pomočjo namigov in informacij skritih po šoli ugotoviti, v katerem okvirju se skriva pravi portret. Vina seveda nismo replicirali, tako da je steklenica v igri prazna. Smo pa oblikovali domišljijško vinsko etiketo, s podobami alegorij, s posebnim imenom ter z namigom za naslednji korak v igri. Spominško listino smo vsebinsko priredili, napisana je s pisavo, ki spominja na starinske pisalne stroje, in natisnjena na postaran rumenkast papir. Večji izziv so predstavljali oba časopisa in tloris šole. Časopisa smo oblikovali v izvorni podobi, s primernim fontom in prirejeno slovensko vsebino. Tloris smo povečali, prevedli njegovo vsebino v legendi, ga primerno dopolnili in natisnili na starinski papir. Ker sem v zapletu zgodbe predmetom iz temeljnega kamna dodal še novega – štiri kipce alegorij –, je imela najtežjo nalogo dijakinja, ki se je lotila njihovega oblikovanja iz modelirne polimerne gline (fimo mase). Pri tem si je pomagala z bližnjimi fotografijami kipov, ki krasijo pročelje strehe naše šole. Sam pa sem oblikoval vsebino dnevnika ravnatelja Essla, na katerem temelji celotna zgodba.

Med pripravo gradiva smo potek igre večkrat testirali. Izbral sem dve skupini dijakov, skupino zaposlenih ter skupino, ki prostorov šole ni poznala. Z njihovim sodelovanjem sem z različnih zornih kotov dobil povratno informacijo glede vsebinske in strateške priprave posameznih korakov igre. Glede na upoštevanje opombe sem vnesel manjše spremembe, izboljšave in tako smo igro dokončno oblikovali ter jo začeli izvajati. Dijake in dijakinje, ki so bili v timu, sem usposobil za kustose, saj so komaj čakali, da bodo po šoli lahko vodili skupine. A še pred začetkom izvajanja smo želeli poskrbeti za ustrezen predstavitev projekta. Diakinja je oblikovala unikatni logotip, kjer šolske alegorije obkrožajo šolsko uro, ki je še en arhitekturni simbol Prve gimnazije Maribor. Uporabili smo ga v obliki žiga za šolsko knjižnico in na diplomi, ki jo podelimo udeležencem igre.

Ker pa sem imel v timu tri dijake in štiri dijakinje, sem dobil zamisel, da bi lahko osnovno idejo projekta posneli v obliki kratkega, promocijskega filma. Fantje so bili idealni za vloge treh glavnih akterjev v zgodbi: prvega ravnatelja, takratnega mariborskega župana in arhitekta šolske stavbe. Dekleta pa so se prelevila v štiri alegorije, po katerih je tudi poimenovan naš projekt. Promocijski film na kratko predstavi zgodbo nastanka gimnazije ter usoden spor med arhitektom in prvim ravnateljem, ki smo ga začinili s skrivnostnim in nekoliko zloveščim prikazovanjem alegorij, ki ravnatelja mučijo v sanjah.

V tim sem vključil še dva dijaka, saj smo potrebovali večšega snemalca in primerne pripovedovalca. Ko smo našli staro meščansko stanovanje, z originalnim interierjem, ki je spominjal na čas s konca 19. stoletja, se je snemanje lahko začelo. Posneto gradivo je eden od dijakov še zmontiral in nastali sta dve kakovostni različici: daljša, ki jo predvajamo udeležencem Quadriviuma, in krajša, ki je namenjena za promocijo igre na družbenih omrežjih, spletu ipd.



Tloris šole, spominška listina in vino Quadrivium ter replika časopisa Tagespost, s člankom o začetku gradnje šolske stavbe leta 1871. (Foto: Boris Ferk.)



Logotip projekta Quadrivium, uporabljen kot žig.

Da so se dijaki tudi pri filmu odlično odrezali, nam je potrdil celoten učiteljski zbor Prve gimnazije Maribor ter profesorice in profesorji zgodovine, ki so se udeležili avgustovskega študijskega srečanja (17. avgust 2023) za zgodovino v Ljubljani.

UČNI CILJI IN DIDAKTIČNI PRISTOPI PRI OBLIKOVANJU IN REALIZACIJI PROJEKTA

Pri delu z dijaki in dijakinjami sem kot mentor upošteval naslednje učne cilje:

1. Vsebinski cilji (vsebine) – dijaki/dijakinje:

- opišejo zgodbo nastanka Prve gimnazije v Mariboru;
- pojasnijo, da se preučevanje šolstva uvršča v posebno vrsto zgodovine – šolsko zgodovino;
- sklepajo o pomenu znanja zgodovine za današnji čas.

2. Procesni cilji (veščine) – dijaki/dijakinje:

- krepijo veščine pri delu z zgodovinskimi viri in iskanju informacij;
- ocenijo pomen zgodovinskih virov za zgodovino;
- znajo se orientirati v zgodovinskem času in prostoru;
- ugotovijo, kako sta se skozi zgodovino spreminjala čas in prostor;
- razvijejo in izkažejo veščine različnih oblik komunikacije, javnega nastopanja in digitalne veščine;
- razvijejo socialne spretnosti pri sodelovalnem učenju.

3. Odnosni cilji (vrednote) – dijaki/dijakinje:

- razvijejo in izkažejo pozitiven odnos do pomena spoštovanja lokalne in narodne zgodovine;
- razvijejo in izkažejo zanimanje za zgodovinsko preteklost na primeru raziskovanja zgodovine Prve gimnazije v Mariboru.

* Deklarativni, procesni in odnosni cilji so izpeljani iz splošnih ciljev (Učni načrt, 2008, str. 8–9) in obvezne teme *Zakaj je pomembna zgodovina* (Učni načrt, 2008, str. 13–14.)



Dijaki v vlogah prvega ravnatelja Essla, župana Reisera in arhitekta Bücherja (Foto: Boris Ferk, obdelava fotografije: Jakob Zebeljan.)



Ekipa Quadriviuma na prizorišču snemanja filma. (Foto: Katja Treer.)

4. Učni cilji medpredmetnega povezovanja, upoštevajoč cilje iz učnih načrtov vključenih predmetov – dijaki/dijakinje:

- izkažejo uporabo tujih jezikov pri delu zgodovinskimi viri in iskanju informacij (nemščina in latinščina – dijakinje klasičnega programa);
- znajo uporabiti posamezna umetniška področja pri demonstriranju zgodovinskih virov;
- razvijejo in izkažejo jih na področju likovne (risanje, kiparstvo) in filmske umetnosti (igra, režija, montaža ...);
- znajo uporabiti digitalno tehnologijo za obdelavo in predstavitev informacij, zgodovinskih virov;
- vključujejo digitalne veščine in znanja za iskanje uporabnih in verodostojnih zgodovinskih informacij.

Široko zastavljen projekt je zahteval obširno teoretično pripravo z vsemi opisanimi učnimi cilji. Posledično je to pomenilo, da je bilo didaktičnih pristopov in strategij pri aktivnosti dijakov in dijakinj res veliko:

- poudarek je bil na timskem delu, z veliko komunikacije, saj sem želel, da vsak udeleženec pozna celotno podobo projekta;
- uporabil sem jih v testnih skupinah, s katerimi smo iskali izboljšave pri iskanju predmetov, in jih ob tem pripravljaj na vodenje skupin, s čimer so pridobili naziv kustos (lat. varuh oseb, krajev ali predmetov);
- z veliko informacijsko tehnoloških znanj so oblikovali besedila, dokumente in predmete, ki smo jih prirejali za namene projekta;
- zamislili in ustvarili so logotip projekta;
- izdelali so unikatne replike vseh štirih kipcev, ki krasijo pročelje naše šole;
- režirali, snemali in zmontirali so kratek film, v katerem so odigrali vloge vseh glavnih protagonistov zgodbe in alegorij.

SKLEP

Z opisanimi cilji in strategijami dela smo uspešno prišli do zelenih rezultatov. Izdelali smo kakovostne replike predmetov iz izvirnega temeljnega kamna in tiste, ki smo jih za namen projekta dodali. Ustrezno in smiselno smo jih razporedili (za namene projekta jih skrijemo) po šoli, posamične točke pa smo opremili še s QR-kodami, ki udeležence seznanijo z bogato zgodovino šole in mesta. Oblikovali smo logotip projekta in diplomo za udeležence, ki uspešno rešijo uganko. Najbolj ponosni pa smo na promocijski film, s katerim so dijaki in dijakinje pokazali, da so izjemno motivirani pri projektu, ki je povezan z zgodovino šole, ki jo obiskujejo.

Še pred poletnimi počitnicami smo preizkusili igro z zaposlenimi na šoli, saj smo jih želeli na neformalen, igriv način informirati o visoki obletnici, ki jo je šola obeležila v začetku oktobra 2023. Projekt *Quadrivium* je požel tudi precej zanimanja medijev. V časniku *Večer* so nam posvetili daljši članek, na šoli pa nas je obiskala

ekipa RTV Slovenija, ki je z avtorji projekta posnela reportažo o Quadriviumu. Premierno je bila predvajana le nekaj dni pred obletnico, isti dan pa sta dva mlada kustosa sodelovala tudi na Mladem festivalu sprehodov, ki jih v Mariboru vsako leto organizira društvo Rajzefiber. Festival omogoča učencem, dijakom in študentom, da obiskovalcem predstavijo zgodovino in zanimivosti mesta skozi njihove oči. Naš sprehod je bil posebnost festivala, saj je bil zavrt v tančico skrivnosti, udeležba pa omejena. Dijaka sta skupino občanov pozdravila že na trgu pred šolo in jih z uvodno zgodbo Quadriviuma tako dobro motivirala, da so se brez večjih težav spopadli z ugankami in uspešno rešili šolo pred večnim prekletstvom. Sprehoda se je udeležilo tudi nekaj staršev dijakov iz tima, ki so se tudi sami odlično zabavali, nekateri pa so celo izpostavili, da so njihovi otroci zaradi sodelovanja pri Quadriviumu postali bolj odprti, družabni, samostojni in pogumni, povezali so se s skupino ter se naučili javnega nastopanja in timskega dela.

Dijake in dijakinje iz tima sem na 150. rojstni dan šole, 2. oktobra 2023, še enkrat prosil, da so odigrali vloge alegorij in treh mož, zaslužnih za gradnjo takratne realke. Prav ta dan smo namreč imeli na šoli popoldanske govorilne ure in smo zbrane starše poučili o častitljivi obletnici in jim razkrili nekaj zanimivih dejstev o nastanku šole. Izkazalo se je, da so tudi tisti, ki so Prvo gimnazijo dobro poznali ali pa so bili celo nekdanji dijaki, veliko informacij slišali prvič, poleg tega pa so bili navdušeni, da so jih po šoli popeljale tako pomembne osebnosti, kot so župan, arhitekt, ravnatelj in alegorije znanosti.

Prva faza projekta *Quadrivium*, ki je bil zasnovan prav v čast 150-letnici stavbe Prve gimnazije Maribor, je uspešno za nami. Ker je polovica originalne skupine kustosov zaključila šolanje, nameravam v šolskem letu 2023/2024 v zgodbo vpeljati čim več novih, mladih kustosov, ki bodo k udeležbi uganke pritegnili veliko radovednih dijakov in dijakinj. Quadrivium pa bo ob izbranih priložnostih na voljo tudi obiskovalcem šole, tujim dijakom na izmenjavah in zainteresiranim skupinam. V prihodnosti nameravamo projekt prilagoditi in prevesti v vsaj dva tuja jezika ter ga morda nadgraditi še z novimi interaktivnimi komponentami.

VIRI IN LITERATURA

Marburger Zeitung, 11. 6. 1871, str. 2.

Marburger Zeitung, 5. 10. 1873, str. 1–3.

Marburger Zeitung, 22. 4. 1874, str. 4.

Učni načrt Zgodovina, Gimnazija, Splošna gimnazija (2008). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s http://eportal.mss.edus.si/msswww/programi2018/programi/media/pdf/un_gimnazija/un_zgodovina_280_ur_gimn.pdf

Vrtnjak, V. (2000). Prva gimnazija v Mariboru od ustanovitve do lastne stavbe. V: *Zbornik prve gimnazije Maribor. 150-let Prve gimnazije*. Maribor: Prva gimnazija Maribor, str. 15–57.



Kustosa Hannah in Aleksander pripravljata udeležence na igro. (Foto: Dolar media.)



Priznanja kustosom za udeležbo Quadriviuma na Mladem festivalu sprehodov. (Foto: Dolar media.)