

# ZNANJE, IZKUŠNJE IN ZABAVA V KAMNU

## KNOWLEDGE, EXPERIENCE AND ENTERTAINMENT INVOLVING STONE

### izvleček

Današnja mladina skoraj več ne pozna orodja, kaj šele postopkov ročne obdelave kamna in redko kdo še zna sezidati pastirsko hiško. Da bi to dosegli, jim moramo kamen kot material približati z izkušnjskim učenjem. Prostorsko oblikovanje, katerega del je tako kamnoseška obrt Krasa, kot suhozid tega področja, mora upoštevati vse bistvene prvine, ki določajo fenomen arhitekture, tako estetsko kot funkcionalno. Najlažje spoznanje teh prvin pa se skriva v nudenju določene izkušnje v prostoru, ki učencem pomaga pri spoznavanju kompleksnosti arhitekture. Ob pravilnem usmerjanju posameznika oziroma skupine lahko učencem na podlagi lastne izkušnje prikažemo vrednost dediščine in smisel njenega ohranjanja. Učenci tako kompleksno vedo, kot je arhitektura doživljajo na lastni koži, jo ponotranjijo in bolje razumejo. Otroci, ki uporabljajo senzorične materiale, ne postanejo samo spretnjši z rokami, ampak dosežejo tudi večjo stopnjo občutljivosti za dražljaje iz zunanjega okolja, ki nenadoma postane bogatejša, ker lahko z izostrenimi čuti v njem opazimo veliko podrobnosti, ki za nekoga brez teh izkušenj niso vidne. Vzgoja in izobraževanja otroka, ki ima izostrene čute za materiale, okolico itd., o ohranjanju dediščine in vrednosti te, je bistveno lažje, saj sam pozna ali lahko zbere informacije, ki te idejo podkrepijo.

### ključne besede

kraška hiša, dediščina, kamen, izkušnjsko učenje, senzorični materiali

### abstract

*Young people today are almost completely ignorant of the tools, let alone the methods of manually working stone, and very few of them still know how to construct a small shepherd's house. Nonetheless, we expect and wish these same young people to respect the heritage that is very often contained in this material. In order to achieve this, we have to make the stone familiar to them through experiential learning, which will influence their attitude to heritage in stone and the craft of stone masonry spatial design – which also includes both the craft of stone masonry in the Karst and the dry-laid stone wall – must consider all the essential elements that determine the phenomenon of architecture, both aesthetically and functionally. The easiest way for students to learn about these elements is by providing some experience in space, which helps them understand the complexity of architecture. Children using realia become not only more dexterous, but also develop a greater degree of responsiveness to external stimuli. The environment suddenly becomes richer, because the senses which are made more acute can perceive many details that are inaccessible to someone lacking these experiences. Raising and educating a child with a more acute sense of materials, environment etc. to appreciate the protection and the value of heritage is much easier, as such a child is well informed or able to collect information corroborating these ideas.*

### key words

*the Karstic house, heritage, stone, experiential learning realia*

### Natečaj Kraška hiša 2011

Kras je pogosto opisan kot "...*krajina izjemnega pomena z svojo naravno in kulturno dediščino ter lastno razpoznavno arhitekturno identiteto.*" [Lah, 2008, str. 94] Te značilne arhitekturne identitete nikakor ni moč zanikati še najmanj, ko je govora o kamnoseški dediščini in kamnu, kot materialu, ki je bil Kraševcu najbližje. Čeprav je v preteklosti skoraj vsak Kraševac tako ali drugače, kot pastir, kmet ali obrtnik, poskusil ustvarjati v kraškem apnencu ali z njim, je danes to skoraj izginito. Izgublja se znanje o obrti in navadah, ki so toliko časa krasile in funkcionalno dopolnjevale prostor. Današnja mladina skoraj ne pozna več orodja, kaj šele postopkov ročne obdelave kamna in redko kdo še zna sezidati pastirsko hiško. A vendar kljub temu pričakujemo in želimo, da bo ta ista mladina spoštovala dediščino, ki jo ta material nemalokrat nosi.

V želji, da bi učencem osnovnih šol na Krasu približala dediščino, sem leta 2010 začela z organizacijo natečaja Kraška hiša. Ta je bil zasnovan kot večina natečajev – otroci so ustvarjali, učiteljice izbrale, komisija ocenila in nagradila. Cilj natečaja je že od samega začetka otroke spodbuditi k pozitivnemu odnosu do kulturne dediščine in ozaveščati o pomenu te za ohranjanje značilne podobe Krasa. Vendar klasična oblika natečaja ni veliko pripomogla k temu, da bi mladostniki ponotranjili vrednote in ideje ohranjanja dediščine. Zato sem se letos odločila, da sam natečaj nadgradim z različnimi delavnicami in predavanjem. Pri tem sem sledila smernicam izkušnjskega učenja in nekaterim idejam Montessori pedagogike. Nastala je zaključna prireditev natečaja, ki je potekala 26. 9. 2011 v Pliskovici. Obsegala je predavanje o kraški arhitekturi ter delavnice klesanja črk, fotomontaže in starih pastirskih iger, ki so še toliko bolj zaživele v tipični kraški vasi.

Najpomembnejši dogodek "*dneva učenja in zabave*", kot smo ga poimenovali, je bila zagotovo delavnica klesanja črk, saj take delavnice za učence niso pogoste, v sklopu pouka pa skoraj nemogoče. Čeprav preprosta delavnica s kosi domačega Povirskega apnenca, nekaj dleti in macolami, na prvi pogled marsikom ni delovala zanimivo, kvečjemu nevarno, je učence zelo privlačila, saj tudi sami opažajo pomanjkanje takih izkušenj. Te jim niso samo pomagale pri porabi energije, ampak so jim prikrito pokazale in odkrile marsikaj. Tudi kaj takega česar se še ne zavedajo. Verjamem, da jih je ta delavnica kljub preprostosti, ozaveščala o dediščini in jim skozi prijetne izkušnje sporočala zakaj jo je vredno ohranjati. Viden rezultat delavnice so njihovi izdelki, neviden učinek delavnice pa se bo pokazal kot pozitivna izkušnja v interakciji s kamnom, ki bo vsekakor vplivala na njihov odnos do kamnite dediščine in kamnoseške obrti.

### Izkušnjsko učenje za ohranjanje dediščine

Izkušnjsko učenje je posebej primeren pristop poučevanja prostorskega oblikovanja, ker je le-to izjemno kompleksno področje, katerega vrednoti, usmerja in obravnava mnogo različnih ved in panog. Ta pristop se je izkazal kot uspešen tudi v tem primeru, čeprav sama delavnica ni obsegala običajnega procesa izkušnjskega učenja v šoli, ampak je nudila le del celote oz. izkušnjo v kamnu, ki bo odzive dobila šele pri kasnejšem delu.

Prostorsko oblikovanje, katerega del je tako kamnoseška obrt Krasa, kot suhozid tega področja, mora upoštevati vse bistvene prvine, ki določajo fenomen arhitekture, tako estetsko kot funkcionalno. Najlažje spoznanje teh prvin pa se skriva v nudenju določene izkušnje v prostoru, ki učencem tudi pomaga pri spoznavanju kompleksnosti arhitekture. Kako bogata bo



Slika 1: Interes in navdušenje nad klesanjem v kamnu so pokazala tako dekleta kot fantje. Nalogo so oboji opravili enako uspešno.

Figure 1: Interest and enthusiasm for chiselling stone were shown by girls and boys alike. Both accomplished the task with equal success.

učenceva zaznava, pa je odvisno od pripravljenosti in odprtosti objekta zaznavanja. Pri slednjem je zelo pomembna vloga učitelja, ki skupino ali posameznika pri njegovem zaznavanju in spoznavanju usmerja. Ob pravilnem usmerjanju lahko učencem na podlagi lastne izkušnje prikažemo vrednost dediščine in smisel njenega ohranjanja. Učenci tako kompleksno vedo, kot je arhitektura doživljajo na lastni koži, jo ponotranjijo in seveda bolje razumejo. [Tomšič Čerkez, 2006].

Lastne in vodene zaznave prostora vplivajo na učenčevo ustvarjanje, hkrati pa raznolikost teh zaznav spodbuja različne likovne rešitve. Tak način dela je za učenca kvalitetnejši, a za učitelja zahtevnejši, saj nikoli ni mogoče predvideti vseh posledic izkušenj posameznika. Kljub temu moramo učitelji tak način dela jemati kot izziv in primer kvalitetnega pouka ter biti fleksibilni in dinamični, da bo ura ali naloga, kar se da uspešna in dosegla svoj cilj.

Izkušnjejsko učenje kot način poučevanja prostorskega oblikovanja prinaša tudi druge prednosti. Učenci pri izkušnjejskem učenju spoznavajo objekte v realni velikosti in iz "pravih" materialov, kar v šolskem okolju zaradi tehničnih težav ni vedno mogoče. Obravnavane materiale doživljajo neposredno, obenem pa obravnava prostora v realni velikosti predvideva

drugačne oblikovne rešitve kot pomanjšan model ter ponuja kvalitete, ki morda v pomanjšanem merilu niso hitro opazne. Pri izkušnjejskem učenju povezujejo svoje rešitve z drugimi aspekti in znanjem iz drugih predmetov, stavbe obravnavajo in razumejo celostno v kontekstu oziroma okolju v katerega so postavljene in še bi lahko naštevali. [Tomšič Čerkez, 2006]

Vse omenjene karakteristike izkušnjejskega učenja so prednosti pri obravnavi arhitekturne dediščine. Kako bolje učence prepričati v vrednotenje in spoštovanje vrlin vernakularne ali pretekle arhitekture, kot da te vrline ali ugodnosti tudi sami občutijo? Dobro zasnovano izkušnjejsko učenje jih prav tako usmerja in izobražuje za prihodnost, torej za situacije, ko bodo sami prenavljali ali se odločali o usodi stavbne dediščine ali kamnitih elementov. Če bodo imeli iz preteklosti pozitivne in primerne izkušnje o stavbni dediščini in kamnu, bodo veliko lažje spoznali, katere karakteristike je potrebno pri dediščini ohranjati.

#### Montessori pedagogika in kamnoseška obrt

Poleg izkušnjejskega učenja interakcijo otrok s pravimi in s tem včasih tudi nevarnimi materiali zagovarja več pedagoških praks. Med temi je tudi pedagogika Marie Montessori, ki teži k



Slika 2: "Roke ne uporabljajo samo v praktične namene, ampak tudi za pridobivanje znanja." [Montessori, 2006: 193]

Figure 2: "Don't use your hands for practical purposes only, but also to acquire knowledge."

temu, da se otroke že v rani mladosti navaja na steklene in druge predmete, ki jih običajno obravnavamo kot nevarne in se jim skušamo izogniti. Ti predmeti so lahko za otroka nevarni, kot je lahko nevaren tudi kamen. Se pa hkrati pri uporabi in nesrečah s takimi predmeti otrok nauči ravnanja z njimi in dobi izkušnje iz prve roke, ki so zanj nepogrešljive. Večina teh materialov vključuje t.i. kontrolo napake, kar pomeni, da otroku omogoča povratno informacijo o pravilni uporabi ali rešitvi, ne da bi zato potreboval pomoč učitelja. Enako velja za kamen kot material za obdelavo ali gradnjo. [Montessori, 2006]

V Montessori vrtcih so v okolje, v katerem se otroci zadržujejo, namesto igrač prisotni tudi tako imenovani Montessori ali senzorični materiali, ki so nastali kot plod dolgoletnega raziskovanja in preizkušanja v različnih šolah po svetu. Ti so bistvo metode Marie Montessori in osnova njenega procesa učenja. Otrokom naj bi omogočali raznolike izkušnje z vsemi čutili, z izjemo okusa. Torej z dotikom, vidom, vohom in sluhom. Z njimi se bodo otroci priučili natančnejšega dojetanja materialov, okolice, fizičnih zakonov itd.

Metoda Montessori pedagogike zagovarja delo s senzoričnimi materiali, saj to z vsakodnevno rabo izboljša čutno zaznavanje. Vendar urjenje čutnih zaznav ne more biti samo sebi namen, ampak mora biti del neke aktivnosti, ki vključuje tako um kot

gibanje. Kar klesanje vsekakor vsebuje. Otroci, ki uporabljajo senzorične materiale, kot je lahko tudi kamen, ne postanejo samo spretnejši z rokami, ampak dosežejo tudi večjo stopnjo občutljivosti za dražljaje iz zunanjega okolja, ki nenadoma postane bogatejša, ker lahko z izostrenimi čuti v njem opazimo veliko podrobnosti, ki za nekoga brez teh izkušenj niso vidne.

Čeprav je Maria Montessori, začetnica Montessori pedagogike, vpliv senzoričnih materialov preučevala predvsem pri otrocih do šestega leta starosti, lahko to isto teorijo prenesemo na starejše otroke in kamen, ker je ta kot material za učence predvsem v praksi neznan. Ampak ravno zaradi nepoznavanja, prvih vtisov in okoliščin resničnega življenja v uporabniku zbudi nepričakovane aktivnosti in opazovanje, kar je tako presenetljivo, kot tudi popolnoma naravno.

Vzgajati in izobraževati otroka, ki ima izostrene čute za materiale, okolico itd. je veliko lažje učiti o ohranjanju dediščine in vrednosti te, saj sam pozna ali lahko zbere informacije, ki to idejo okrepijo. Otrok jo tako tudi lažje ponotranji in jo razume. Oseba, ki dogajanja ali prostora okoli sebe, ne zazna dobro, teh informacij kasneje ne more uporabiti pri analizi in sintezi domačega okolja, arhitekture ali nasploh.

### Zaključek

Soditi o takojšnjem učinku delavnic klesanja kamna je v tem primeru težko. Vrednotenje otežuje predvsem dinamika celega procesa in dejstvo, da izkušnjsko učenje v tem primeru ni bilo izvedeno v celoti, saj otroci delavnice niso izpeljali kot projekt ali zaključeno celoto, ampak je ta le delec, izkušnja več, ki jim bo pomagal pri oblikovanju smiselnih in uporabnih rešitev, ko bodo naslednjic ustvarjali v kamnu ali soustvarjali domači prostor. Njena največja prednost pa je vsekakor v tem, da bodo zaradi lastne izkušnje, ti otroci sedaj opazili vrsto značilnosti kamna in njegovega oblikovanja za katerega pred delavnico niso bili dovzetni in o njih niti niso razmišljali. Bolj bodo cenili delo v kamnu in s tem tudi kamnito dediščino. Zaradi slednjega je smiselno razmisliti o izkušnjskem učenju takega tipa v šolah in obšolskih dejavnostih, saj takih in podobnih izkušenj učencem in dijakom bistveno primanjkuje. Ideja je glede na količino snovi o prostorskem oblikovanju pri likovnem pouku v osnovnih in srednjih šolah, rahlo utopična, ni pa nemogoča. Verjamem, da je smiselno realne izkušnje v kamnu učencem in dijakom ponuditi, saj jih tako posredno učimo o ohranjanju kulturne in žive dediščine, ter jim ponujamo kamen kot didaktični pripomoček, ki skriva veliko več znanja, kot se zdi na prvi pogled.

### Viri in literatura

- Lah, L., (2008): Ekomuzeji – oživljanje in varstvo arhitekturne dediščine. V: AR, Let. IX, št. 1, str. 56–63.
- Montessori, M., (2006): Srkajoči um. Uršulinski zavod za vzgojo, izobraževanje in kulturo. Ljubljana.
- Tomšič Čerkez, B. G., (2006): Izkušnjsko učenje prostorskega oblikovanja. V: AR, Let. IX, št. 2, str.: 48–49.
- Verovšek, Š., Juvančič, M., (2009): Prepoznavanje prostorskih kvalitet med mladostniki. V: Urbani izziv, Let. 20, št. 1, str.: 43–52.
- Zupančič, T., Novljan, T. et al., (2009): Konkretizacija pojma trajnostnega prostorskega razvoja za oceno osveščenosti otrok in mladostnikov. V: Urbani izziv, Let. 20, št. 1, str. 33–42.