

MEDPREDMETNO POVEZOVANJE PRI POUKU V 7. RAZREDU: ZGODOVINA, LIKOVNA IN GLASBENA UMETNOST

¹Anita Korošec Bowen in ¹Nina Šantl

¹Osnovna šola Muta, Slovenija

Povzetek

Predstavljamo učno uro z naslovom Antično gradbeništvo, arhitektura in glasba, izvedeno v 7. razredu, ki temelji na medpredmetnem povezovanju treh predmetov: Zgodovine, Likovne umetnosti in Glasbene umetnosti. Pri uri so učenci razvijali celosten vpogled v antično kulturo in njene dosežke. Učenci so pri zgodovini raziskovali značilnosti grškega in rimskega gradbeništva, primerjali arhitekturne dosežke ter opredelili ključne pojme, kot so steber, lok, obok in kupola. Pri likovni umetnosti so s pomočjo načrtovanja in ustvarjanja maket raziskovali antične arhitekturne elemente in estetiko antičnih arhitekturnih znamenitosti. Pri glasbeni umetnosti so se učenci poglobili v antično glasbo, njen vpliv na človekov značaj in družbo, ter ustvarjali glasbo v značilnih glasbenih modusih z Orffovimi inštrumenti. Cilji ure so bili razviti razumevanje pojmov, kot so antična arhitektura, arhitekturni elementi in modusi, ter prepoznati povezave med arhitekturo, glasbo in kulturo. Učenci so predstavili svoja spoznanja v obliki Power Point predstavitev, ki so jih delili na digitalnih platformah. Učna ura ponuja inovativen, integrativen in interaktiven pristop k učenju, ki spodbuja sodelovanje, ustvarjalnost in kritično mišljenje. Cilj prispevka je predstaviti zasnovano in izvedbo učne ure, analizirati uporabo digitalnih orodij ter preučiti kriterije uspešnosti pri izvedbi učne ure.

INTERDISCIPLINARY TEACHING IN GRADE 7: HISTORY, VISUAL ARTS, AND MUSIC

Abstract

This paper presents a lesson titled Ancient Architecture and Music. The lesson was carried out in Grade 7, based on the interdisciplinary integration of three subjects: history, visual arts, and music. During the lesson, pupils developed a comprehensive understanding of ancient

Ključne besede:

medpredmetno
povezovanje, zgodovina,
likovna umetnost, glasbena
umetnost, razvoj digitalnih
kompetenc, digitalna
orodja, interaktivno učenje

Keywords:

interdisciplinary
integration, history, visual
arts, music, digital
competencies
development, digital tools,
interactive learning

Copyright: © 2025

Avtorji/The author(s). To
delo je objavljeno pod
licenco Creative Commons
CC BY Priznanje avtorstva
4.0 Mednarodna.

Uporabnikom je dovoljeno
tako nekomercialno kot
tudi komercialno
reproduciranje,
distribuiranje, dajanje v
najem, javna priobčitev in
predelava avtorskega dela,
pod pogojem, da navedejo
avtorja izvirnega dela.

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



cultures and their achievements. In history, pupils explored the characteristics of Greek and Roman architectural accomplishments and identified architectural elements such as columns, arches, vaults, and domes. In visual arts, they examined ancient architectural elements and aesthetics by designing and creating models of architectural landmarks. In music, pupils broadened their knowledge of ancient music and its influence on human character and society. They also made music with Orff instruments using ancient musical modes. The lesson aimed to develop an understanding of ancient architecture, architectural elements, and musical modes, as well as to recognize the connection between architecture, music, and culture. Pupils presented their findings in PowerPoint presentations, which they shared on digital platforms. The lesson offers an innovative, integrative, and interactive approach to learning that encourages collaboration, creativity, and critical thinking. The paper aims to present the design and implementation of the lesson, analyze the use of digital tools, and examine the criteria for success.

1 UVOD

Sodobni pristopi k poučevanju poudarjajo pomen medpredmetnega povezovanja kot učinkovite strategije za celostno razumevanje vsebin in razvoj različnih kompetenc pri učencih (Bešter Turk, 2018). Še posebej v osnovnošolskem izobraževanju se izkazuje potreba po povezovanju naravoslovnih, družboslovnih in umetniških predmetov, saj to omogoča globlje razumevanje konceptov in spodbujanje ustvarjalnega razmišljanja (Sicherl-Kafol, 2008). Eden izmed izzivov sodobnega poučevanja je tudi vključevanje digitalnih tehnologij, ki omogočajo bolj aktivno vlogo učencev v učnem procesu ter razvoj digitalnih kompetenc, kar poudarjajo tudi smernice DigComp 2.2 (Vuorikari idr., 2022).

V pričujočem članku obravnavamo medpredmetno povezovanje zgodovine, likovne umetnosti in glasbene umetnosti pri pouku v 7. razredu osnovne šole, kjer je učni sklop osredotočen na antično gradbeništvo, arhitekturo in glasbo. Glavni raziskovalni problem se nanaša na vprašanje, kako lahko medpredmetni pristop in uporaba digitalnih orodij izboljšata razumevanje antične kulture ter hkrati razvijata digitalne in ustvarjalne kompetence učencev. Namen članka je predstaviti zasnovo in izvedbo učne ure ter analizirati, kako uporaba digitalnih orodij (Mentimeter, Padlet, PowerPoint) podpira proces učenja in ustvarjalnosti pri učencih. Cilj je proučiti vpliv medpredmetnega povezovanja na razumevanje snovi iz zgodovine, v našem primeru antične kulture ter

razvoj digitalnih kompetenc učencev. Osrednji del članka bo podrobneje predstavil didaktične strategije, uporabljene metode dela, digitalne tehnologije in rezultate učnega procesa.

1.1 POMEN MEDPREDMETNEGA POVEZOVANJA V OSNOVNI ŠOLI

Medpredmetno povezovanje je eden izmed ključnih elementov sodobnega izobraževanja, saj omogoča celostno in globlje razumevanje vsebin. Po raziskavah (Beane, 1997; Drake, 2012) takšen pristop izboljšuje povezovanje znanja med različnimi disciplinami, spodbuja radovednost in razvija kompleksno mišljenje pri učencih. V osnovni šoli je ta način poučevanja še posebej učinkovit, saj učencem omogoča konkretnije in bolj oprijemljive povezave med predmeti, kar vodi k večji motivaciji in boljšemu pomnjenju.

Beane (1997) poudarja, da medpredmetno povezovanje učencem omogoča, da spoznajo svet na celosten način, kjer posamezne informacije niso izolirane, temveč v kontekstu medsebojnih vplivov. Ta pristop izboljšuje razumevanje, saj učenci lažje prepoznajo vzorce in odnose med pojmi, kar vodi k trajnejšemu znanju.

Drake (2012) ugotavlja, da ko se učenci učijo preko integriranega kurikula, se poveča njihova motivacija, saj prepoznajo pomen znanja v realnem življenju. Takšen pristop omogoča globlje pomnjenje, ker informacije niso predstavljene kot ločeni fragmenti, temveč kot del smiselne celote.

1.2 POMEN POVEZOVANJA GLASBENE IN LIKOVNE UMETNOSTI S KLASIČNIMI PREDMETI

Glasbena in likovna umetnost igrata pomembno vlogo pri razvijanju ustvarjalnosti, izražanja in čustvene inteligence učencev (Eisner, 2002). Ko ju povežemo z drugimi predmeti, omogočimo učencem večkanalne pristope k učenju, kjer vizualni, slušni in kinestetični elementi izboljšajo razumevanje.

Winner, Goldstein in Vincent-Lancrin (2013) v svoji raziskavi o vplivu umetnosti na kognitivni razvoj navajajo, da umetniško izražanje in interdisciplinarno učenje izboljšujeta sposobnost kritičnega mišljenja, saj učenci razvijajo sposobnost analize, primerjave in refleksije. Povezovanje glasbene in likovne umetnosti s tradicionalnimi predmeti omogoča globlje razumevanje kompleksnih konceptov.

Eisner (2002) izpostavlja, da umetniško poučevanje ne samo izboljšuje ustvarjalne sposobnosti, temveč tudi prispeva k razvoju ponotranjenega znanja. Ko učenci vizualno,

slušno in kinestetično doživljajo učno snov, se ta bolj učinkovito integrira v njihovo dolgoročno spominjanje.

1.3 RAZVOJ DIGITALNIH KOMPETENC PRI UČENCIH OSNOVNE ŠOLE

Digitalna pismenost je ključna veščina 21. stoletja, saj omogoča učencem dostop do informacij, kritično vrednotenje vsebin ter razvoj ustvarjalnosti s pomočjo sodobne tehnologije (Evropska komisija, 2018). Učitelji lahko z integracijo digitalnih orodij, kot so PowerPoint, Padlet in snemanje glasbenih izvedb, učence spodbujajo k aktivnemu ustvarjanju vsebin in refleksiji o lastnem učenju.

Digitalna orodja omogočajo tudi boljše sodelovanje in deljenje znanja med učenci. Uporaba interaktivnih platform in multimedijskih predstavitev pri učenju antične arhitekture in glasbe daje učencem možnost, da sami raziskujejo in predstavijo svoje ugotovitve na inovativne načine. Tako se ne razvijajo le digitalne spretnosti, temveč tudi kompetence za sodelovalno in problemsko učenje.

2 POTEK SKLOPA UČNIH UR

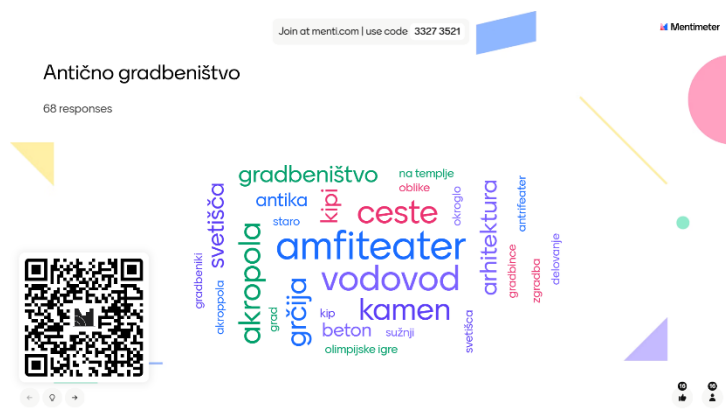
Učna situacija se nanaša na medpredmetno povezovanje zgodovine, likovne umetnosti in glasbene umetnosti v 7. razredu osnovne šole, v obsegu osmih šolskih ur. Obravnava tematike antičnega gradbeništva, arhitekture in glasbe, pri čemer učenci raziskujejo gradbene dosežke starih Grkov in Rimljanov. Takšen način poučevanja omogoča celostno razumevanje snovi, saj učenci snov ne le teoretično spoznajo, temveč jo tudi praktično ponazorijo z ustvarjanjem maket in glasbenih interpretacij. Medpredmetno povezovanje se je izkazalo kot učinkovita strategija, ki spodbuja aktivno učenje in ustvarjalno mišljenje ter povečuje motivacijo učencev.

Cilj učnega sklopa je, da učenci pridobijo znanje o arhitekturnih značilnostih grškega in rimskega gradbeništva ter razumejo pomen glasbe v antični družbi. Pri tem se učijo prepoznavati arhitekturne elemente, kot so steber, obok in kupola ter razvijajo prostorsko predstavo z izdelavo maket. Poleg tega se seznanijo z glasbenimi načeli antične Grčije, še posebej z njihovimi tonskimi zaporedji, in ustvarijo lastne glasbene interpretacije v enem izmed grških modusov. Učenci pri tem razvijajo tudi digitalne kompetence, saj uporabljajo različna spletna orodja za oblikovanje predstavitev, snemanje in deljenje glasbenih posnetkov ter iskanje in vrednotenje virov.

Učenci so bili razdeljeni v skupine na podlagi pokazanega predhodnega znanja digitalnih orodij, znanja in uspešnosti pri posameznem predmetu ter sposobnost sodelovanja. Tako smo dosegli, da so bile skupine učno enakovredne. Pri izvedbi učne ure so učenci raziskovali arhitekturne elemente, izdelovali makete in ustvarjali glasbene kompozicije.

Kriteriji uspešnosti učne ure vključujejo: jasnost in pravilnost predstavljenih vsebin; kakovost izdelanih maket in glasbenih kompozicij; uporaba digitalnih orodij za predstavitev rezultatov; stopnja sodelovanja v skupinah.

Učna ura se začne z aktivacijo predznanja in metodo možganske nevihte, pri čemer učenci s pomočjo orodja Mentimeter naštejejo pojme, ki jih že poznajo o antični arhitekturi in glasbi (Slika 1). Učitelj nato poda krajši uvod, pri katerem si učenci ogledajo slikovne in video primere antičnih stavb in glasbenih interpretacij. Sledi raziskovalno in ustvarjalno delo v skupinah, kjer vsaka skupina obravnava grško in rimsko arhitekturo, arhitekturne elemente in glasbene moduse. Skupine na podlagi zbranih informacij in podanih kriterijev uspešnosti oblikujejo digitalne predstavitve v PowerPointu. Pri pouku likovne umetnosti izdelajo makete arhitekturnih objektov, ki jih fotografirajo in vključijo v predstavitev. Pri pouku glasbe skupine pripravijo kratke glasbene izvedbe s pomočjo Orffovih instrumentov, ki jih posnamejo in naložijo na Padlet.



Slika 1: Možganska nevihta

Zaključek učne situacije je namenjen predstavitvi izdelkov, pri čemer učenci predstavijo svoja spoznanja in razložijo ustvarjalni proces. Povratno informacijo prejmejo preko medvrstniškega vrednotenja s spletnim vprašalnikom, učitelj pa poda dodatno usmeritev glede kakovosti vsebine in uporabljenih digitalnih orodij. Vrednotenje poteka tudi skozi

refleksijo, kjer učenci ocenijo svojo vlogo v skupini ter uporabnost digitalnih orodij pri učenju.

Pri tej učni situaciji digitalna tehnologija ni uporabljena zgolj kot pripomoček, temveč kot orodje za aktivno učenje in ustvarjanje. Učenci razvijajo digitalne kompetence na različnih ravneh, od iskanja virov in ustvarjanja digitalnih vsebin do objavljanja in deljenja predstavitev v spletnem okolju. S tem pridobijo ključne veščine za delo v sodobni družbi, hkrati pa je njihovo učenje bolj dinamično in povezano z resničnim svetom. Rezultati učne situacije potrjujejo, da tovrsten način poučevanja spodbuja večjo angažiranost učencev, razvoj ustvarjalnih in digitalnih spretnosti ter kritično vrednotenje informacij. Takšen pristop omogoča učinkovit model aktivnega učenja, ki ga je smiselno uporabljati tudi pri drugih učnih vsebinah.

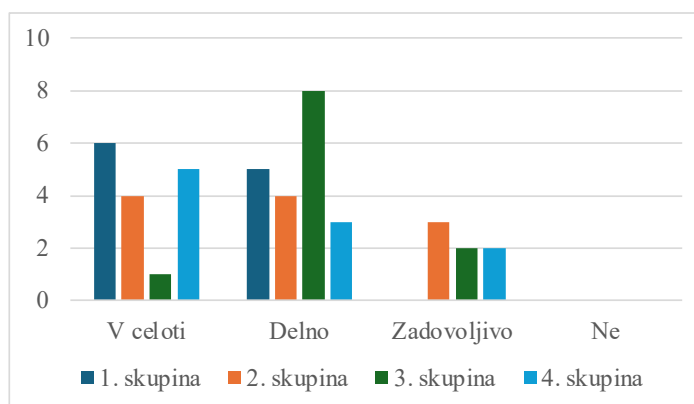
3 REZULTATI

Rezultati izvedbe učnega sklopa potrjujejo, da medpredmetno povezovanje zgodovine, likovne umetnosti in glasbene umetnosti v kombinaciji z uporabo digitalnih orodij omogoča globlje razumevanje antične arhitekture in glasbe ter spodbuja ustvarjalnost učencev. Učenci so pokazali visoko stopnjo motivacije pri vseh dejavnostih, še posebej pri ustvarjanju maket arhitekturnih objektov ter glasbenih izvedbah v izbranih grških modusih.

Učenci so pri predstavitvah uporabili različna digitalna orodja. Za izdelavo PowerPoint predstavitev smo se odločili, ker je ena najbolj razširjenih oblik predstavitev. Učenci teoretično že znajo pripravljati PowerPoint predstavitve. Pri razvoju digitalnih kompetenc, ne gre le za to, da se učenci naučijo tehnično uporabljati digitalno orodje. Pomembno je, da razvijajo tudi kompetence efektivnega posredovanja informacij. Cilj je bil, da izdelajo predstavitev, ki je sporočilna, estetsko oblikovana, poda ravno pravo količino informacij in slikovnega gradiva. Vse skupine so uspešno naložile svoje video posnetke na Padlet in vključile povezave v svoje predstavitve, kar kaže na razvito sposobnost ustvarjanja in deljenja digitalnih vsebin.

Za oceno uspešnosti učne situacije smo izvedli medvrstniško vrednotenje in samovrednotenje med učenci, v kateri so ocenjevali predstavitve sošolcev in svoje skupine. Vprašanja so se nanašala na jasnost predstavljene vsebine, upoštevanje kriterijev uspešnosti in izvirnost predstavitve, makete in glasbenega posnetka. Rezultati kažejo (Slika 2), da so

učenci kritično vrednotili predstavitve sošolcev, saj so skupine dobile ocene glede na upoštevanje kriterijev.



Slika 2: Jasnost predstavljene vsebine

Večina učencev je delo skupin ocenila kot uspešno, pri čemer je največ ocen v kategorijah "V celoti" in "Delno", kar kaže na pozitivno percepcijo učnega procesa. Zanimivo je, da nobena skupina ni podala ocene "Ne", kar pomeni, da so vsi učenci svoje delo ocenili vsaj kot zadovoljivo. Ti rezultati nakazujejo, da je bil po mnenju učencev učni sklop večinoma učinkovit in ustrezno zastavljen.

Skupine so se pri izvajanju nalog znašle različno, pri čemer so nekatere skupine svoje delo opravile bolje od drugih. To nakazuje razlike v dinamiki skupin in različne stopnje predhodnega znanja učencev. Kot pozitivno so izpostavili skupinsko delo, njihovo medsebojno sodelovanje in njihovo izvirnost (Tabela 1). Iz pridobljenih rezultatov je razvidno, da kombinacija teoretičnega in praktičnega dela ter uporaba digitalnih tehnologij pomembno prispevajo k boljšemu razumevanju in večji motivaciji učencev.

Tabela 1: Kaj bi učenci pri učni situaciji pohvalili

Odziv učencev
To da smo se imeli fajn med tem, ko smo delali.
Skupno delo in sodelovanje.
Izvirnost.
Bilo mi je zelo všeč ker smo morali vsi narediti predstavitve, čeprav nam je vsem manjkalo nekaj članov.
Bili smo delovni in smo sodelovali.

Da smo vsi naredili po načrtih.
Naše sodelovanje.

Rezultati potrjujejo, da je kombinacija medpredmetnega pristopa in digitalnih tehnologij pozitivno vplivala na učni proces. Učenci so ne le osvojili novo znanje, temveč so ga znali tudi kreativno uporabiti pri oblikovanju maket in glasbenih izvedb. Digitalna orodja so se izkazala kot uporabna tako pri raziskovanju kot pri predstavitev, učenci pa so pokazali visoko stopnjo samostojnosti pri ustvarjanju in deljenju vsebin. Povratne informacije učencev in analiza izdelkov kažejo, da takšen pristop spodbuja globlje razumevanje snovi ter razvoj ključnih kompetenc, kot so sodelovanje, digitalna pismenost in ustvarjalno mišljenje. Na podlagi teh ugotovitev lahko sklepamo, da bi bilo smiselno podobne strategije vpeljati tudi v druge učne vsebine, kjer se lahko povežejo različni predmeti in digitalne tehnologije.

4 ZAKLJUČEK

Rezultati izvedbe učnega sklopa potrjujejo, da je medpredmetno povezovanje zgodovine, likovne umetnosti in glasbene umetnosti ob podpori digitalnih orodij učinkovit pristop k poučevanju. Učenci so pri obravnavi antične arhitekture in glasbe pokazali večjo motivacijo za delo, razvijali prostorsko predstavo in digitalne kompetence. Izvajanje dejavnosti, kot so izdelava maket, raziskovanje arhitekturnih elementov in oblikovanje glasbenih kompozicij, je omogočilo globlje razumevanje snovi in prispevalo k večji notranji motivaciji učencev.

Uporaba digitalnih orodij, kot so Mentimeter, PowerPoint in Padlet, je učencem omogočila bolj interaktivno sodelovanje ter razvijanje veščin iskanja, obdelave podatkov in predstavitve informacij. Povratne informacije učencev so pokazale, da so digitalne tehnologije prispevale k lažjemu usvajanju znanja, vendar bi lahko pri nadaljnjih izvedbah še bolj poudarili kritično vrednotenje virov ter spodbujali povezovanje digitalnih in klasičnih učnih metod.

Eden izmed izzivov, ki smo jih zaznali, je bila raznolika stopnja predznanja in digitalnih spretnosti med učenci. Nekateri so potrebovali več časa za obvladovanje digitalnih orodij, kar kaže na potrebo po dodatni podpori pri razvoju digitalnih kompetenc, kot jih opredeljuje okvir DigComp 2.2 (Vuorikari idr., 2022). Prav tako bi bilo koristno raziskati, kako bi lahko v učni proces vključili še druge tehnologije, na primer virtualno ali razširjeno resničnost, za bolj poglobljeno vizualizacijo antičnih zgradb.

Naša raziskava se sklada z ugotovitvami drugih avtorjev, ki poudarjajo prednosti medpredmetnega povezovanja pri celostnem razumevanju učne snovi (Sicherl-Kafol, 2008; Širec idr., 2011). Hkrati pa odpira vprašanja, ki bi jih bilo vredno podrobneje raziskati v prihodnosti. Ena izmed možnih nadgradenj bi bila analiza dolgoročnega vpliva takšnega pristopa na učenčev razumevanje in pomnjenje snovi. Prav tako bi bilo zanimivo raziskati, kako bi lahko podobne metode uporabili pri drugih zgodovinskih temah in jih prilagodili različnim starostnim skupinam učencev.

Prispevek tako poudarja pomen celostnega učenja, kjer se zgodovinsko znanje povezuje z umetnostjo, glasbo in digitalnimi kompetencami. Prikazani rezultati potrjujejo, da tak pristop ne le izboljšuje razumevanje snovi, temveč tudi krepi učenčev sposobnost kritičnega mišljenja, sodelovanja in ustvarjalnega izražanja – veščine, ki so ključne za izobraževanje v 21. stoletju.

LITERATURA

- Beane, J. A. (1997). *Curriculum integration: Designing the core of democratic education: Teachers*. College Press.
- Drake, S. M. (2012). *Creating standards-based integrated curriculum: The common core state standards edition*. Corwin Press.
- Eisner, E. W. (2003). The arts and the creation of mind. *Language arts*, 80(5), 340-344.
- Evropska komisija: Generalni direktorat za izobraževanje, mladino, šport in kulturo. (2019). *Key Competences for Lifelong Learning*. Publication Office.
<https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>.
- Sicherl-Kafol, B. (2008). Medpredmetno povezovanje v osnovni šoli. *Didakta*, 18/19, 7-9.
- Širec, A., Arzenšek, K., Deutsch, S., Košpenda, V., Kumer, V., Laco, J., Lamut, N. in Lazar, J. (2011). Medpredmetno povezovanje kot strategija za kakovostno učenje učencev v osnovni šoli. *Vodenje v vzgoji in izobraževanju*, 9(1), 33-58.
<https://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:DOC-TW57QGYK>
- Vuorikari, R., Kluzer, S. in Punic, Y. (2022). *DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens : with new examples of knowledge, skills and attitudes*. Urad za publikacije Evropske unije.
<https://data.europa.eu/doi/10.2760/115376>
- Winner, E., Goldstein, T. R. in Vincent-Lancrin, S. (2013). Art for art's sake?: *The impact of arts education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264180789-en>