

Dr. Vilma Brodnik
Zavod RS za šolstvo

SPODBUJANJE USTVARJALNOSTI IN INOVATIVNOSTI PRI POUKU ZGODOVINE

Vilma Brodnik, PhD
National Education Institute Slovenia

FOSTERING CREATIVITY AND INNOVATION IN HISTORY CLASS



IZVLEČEK

V članku predstavljamo značilne lastnosti ustvarjalnih in inovativnih ljudi ter ustvarjalnega in inovativnega mišljenja. Pojasnjen je pomen spodbujanja in razvijanja ustvarjalnosti v procesu izobraževanja in vzgoje, opisane so možnosti za spodbujanje in razvijanje ustvarjalnosti in inovativnosti v šoli. Razložen je odnos med ustvarjalnimi in nadarjenimi učenci.

Poglobljeno sta predstavljeni ustvarjalnost in inovativnost, ki sta vgrajeni v zgodovinsko znanost. Analizirana je vključitev večšin ustvarjalnosti in inovativnosti v učne načrte za zgodovino v osnovni šoli in gimnaziji ter podani predlogi za nadgradnjo učnih načrtov s podrobnejšo opredelitvijo možnosti spodbujanja ustvarjalnosti in inovativnosti pri pouku zgodovine. Podrobno so predstavljeni didaktični in učni pristopi s konkretnimi primeri za spodbujanje ustvarjalnosti in inovativnosti pri pouku zgodovine. Opisane so tudi možnosti za spodbujanje ustvarjalnosti in inovativnosti pri pouku zgodovine, ki jih omogočajo sodobna in inovativna učna okolja. Članek sklenemo s primeri formativnega spremljanja in vrednotenja ustvarjalnosti in inovativnosti pri pouku zgodovine.

Ključne besede: ustvarjalnost in inovativnost, ustvarjalno mišljenje, ustvarjalni in nadarjeni učenci, didaktični in učni pristopi za spodbujanje ustvarjalnosti in inovativnosti, inovativna učna okolja, didaktika zgodovine

ABSTRACT

The article presents the characteristic features of creative and innovative people, and of creative and innovative thinking. It explains the importance of fostering and developing creativity in the educational and learning process, while describing the possibilities of encouraging and growing creativity and innovation in school. The relationship between creative and talented students is introduced along with an in-depth definition of creativity and innovation, which are embedded in historical science. This is followed by an analysis of the inclusion of creative and innovative skills in primary and secondary school history curricula, together with suggestions to upgrade the curricula with a more detailed definition of the opportunities for promoting creativity and innovation in history classes. Details on didactic and learning approaches are provided with specific examples of how creativity and innovation can be fostered in history classes. In addition, a description is given of the ways of encouraging creativity and innovation in history classes, enabled by modern and innovative learning environments. The article concludes with examples of formative assessment, and assessment of creativity and innovation in history classes.

Keywords: creativity and innovation, creative thinking, creative and talented students, didactic and learning approaches for fostering creativity and innovation, innovative learning environments, history didactics

SPODBUJANJE USTVARJALNOSTI IN INOVATIVNOSTI PRI POUKU ZGODOVINE

Ustvarjalnost in inovativnost sta med glavnimi lastnostmi sodobnega človeka, Homo sapiens sapiensa, od mlajšega paleolitika dalje. Ustvarjalnost in inovativnost sta botrovali vsem velikim odkritjem, izumom in novostim v celotni zgodovini človeštva na vseh področjih delovanja in ustvarjanja, od gospodarstva, družbenega organiziranja, političnega delovanja, kulturnega ustvarjanja, razvoja znanstvenih disciplin do človekovih duhovnih predstav. Z ustvarjalnostjo in inovativnostjo človek spreminja svoje vsakdanje življenje, širi obzorja in meje znanega zunaj obstoječih okvirjev. Umetniška, znanstvena, tehnološka, ekonomska in druge ustvarjalnosti so v zgodovini omogočale razvoj in napredek, občasno pa je prihajalo tudi do zlorab, npr. izumi, ki so bili uporabljeni za množično uničevanje človeštva in okolja. Želimo si, da bosta v prihodnosti človeški žlahtni lastnosti ustvarjalnosti in inovativnosti vodili v uvajanje novosti, izumov in odkritij, ki bodo širili blaginjo za vse v varnem in zdravem okolju.

ZNAČILNOSTI USTVARJALNEGA IN INOVATIVNEGA ČLOVEKA

Strokovna literatura ne prinaša enotne opredelitve pojma ustvarjalnosti, obstaja več teorij. Ena od njih pravi, da je ustvarjalnost sposobnost razvoja idej, izdelkov in rešitev, ki so enkratne in nove ter smiselne in uporabne (Šorgo, 2012). Druga teorija pravi, da je ustvarjalnost preplet sposobnosti, procesov in okolja, ki omogočajo posamezniku ali skupini uresničiti izviren in koristen izdelek v nekem socialnem kontekstu (Juriševič, 2009). Obstajalo naj bi več vrst ustvarjalnosti, kot so znanstvena, umetniška (kulturna), tehnološka in ekonomska ustvarjalnost (prav tam). Ustvarjalnost pa se lahko meri z izdelki, procesi, motivacijo in sposobnostjo (Šorgo, 2012).

Lastnosti ustvarjalnega človeka so odprtost za izkušnje, večja perceptivnost, tolerančnost do dvosmiselnega, fluentno in izvirno mišljenje, smisel za humor, naklonjenost do sprememb, široki interesi, nekonformizem, nekonvencionalnost, nagnjenost k bojemstvu, izstopajočemu vedenju in tveganju. Velik pomen imata še radovednost in vedoželjnost (povzeto po različnih avtorjih, v Opaka, 2008, str. 85).

Za ustvarjalnega človeka so značilni miselna neodvisnost, odprtost za nove izkušnje, radi imajo kompleksne situacije in zapletene vzorce, paradokse, humor, radi tvegajo, so samozavestni, vztrajni, čutijo, da imajo »poslanstvo«, neodvisni v mišljenju in delovanju, uporniški, egocentrični, notranje motivirani, včasih so iracionalni, rabijo mir in svobodo za ustvarjanje (povzeto po različnih avtorjih, v Marentič Požarnik, 2000, str. 91).

Možni kazalniki ustvarjalnosti so radovednost, koncentracija, prilagodljivost, visok nivo energije, včasih nenavadna duhovitost, neodvisnost, igrivost, nekonformizem, tveganje, privlačnost kompleksnega in skrivnostnega, pripravljenost za fantaziranje in sanjarjenje, odpor do dolgočasje, inovativnost (Sattler, v: Woolfolk, 2002, str. 121).

Značilno za ustvarjalnega človeka je tudi, da išče novo, je torej tudi inovativen in se ne prilagaja le staremu (Opaka, 2008, str. 88). Inovativnost pomeni zmožnost delati nove stvari, ustvarjalnost pa razmišljati o novih stvareh (Cencič in Štemberger, 2017).

Ustvarjalno mišljenje je lateralno, za razliko od kritičnega, ki je vertikalno, oz. običajnega, ki je linearno (zaporedno). Zato je pri ustvarjalnem mišljenju pomembno tudi delovanje desne možganske hemisfere, ki vpliva na domišljijo, čustva, asociacije, iskanje več odgovorov idr. Leva hemisfera pa usmerja mišljenje v analitičnost, objektivnost, logičnost, iskanje enega odgovora ipd. (Cencič in Štemberger, 2017). Ustvarjalno mišljenje je oblika kompleksnega mišljenja, za ustvarjalno učenje pa so značilni višji miselni procesi, ki vodijo k izvirnim idejam, rešitvam in izdelkom (Juriševič, 2009, str. 34–35). Za visoko ustvarjalni dosežek, storitev je potrebno poleg ustvarjalnega tudi analitično mišljenje, združitev idej in premisleka (Opaka, 2008, str. 89).

Ustvarjalnost in inovacije omogočajo napredek in razvoj (Cencič in Štemberger, 2017). V zgodovini je veliko primerov, npr. številne tehnološke novosti, izumi in dosežki znanosti, ki so izboljšali življenje ljudi (promet, medicina, kmetijstvo, prehrana, urbanizacija ipd.).

Elementi ustvarjalnega mišljenja so:

- Divergentno mišljenje, ki išče rešitve za določen problem v različnih smereh, za razliko od konvergentnega, ki išče eno smiselno rešitev. Za divergentno mišljenje pa je značilna še izvirnost (iskanje novih, redkih rešitev, povezovanje idej na izjemen način, iskanje fantastičnih rešitev), fleksibilnost (prožnost mišljenja, ki se kaže v zmožnosti spreminjanja vidikov (perspektiv), pristopov in strategij reševanja) in fluentnost, ki se kaže v zmožnosti ustvarjanja veliko novih idej.
- Ustvarjalna domišljija, ki se kaže kot zmožnost predstavljanja še nikoli videnega ali v sestavljanju znanih stvari na nov način.
- Odkrivanje problemov se kaže v občutljivosti zaznavanja problemov in njihovega reševanja.
- Strpnost do nedoločenosti je slog spoznavanja, ki razmišljanje, ki ni v skladu z ustaljenimi spoznanji, ne odkloni takoj. V takšnih primerih se lahko išče alternativne, ustvarjalne razlage za preučevane pojave.
- Povezovanje oddaljenih pojavov in idej, ki so sprva videti brez povezave (Marentič Požarnik, 2000, str. 90–91).



Charles Laplante, Aristotel poučuje Aleksandra, 1866.
(Vir: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alexander_and_Aristotle.jpg.)

USTVARJALNOST IN INOVATIVNOST V ŠOLI

Pomen vključevanja veščin ustvarjalnosti in inovativnosti opredeljujejo tudi dokumenti o vseživljenjskem učenju in veščinah za 21. stoletje.

Resolucija Evropskega parlamenta z dne 18. decembra 2008 govori o pomenu vseživljenjskega učenja za znanje, ustvarjalnost in inovacije. Evropski okvir podjetnostne kompetence pa opredeli ustvarjalnost kot eno od kompetenc podjetnosti, ki učence/dijake usmerja k radovednosti in odprtosti, razvijanju zamisli, opredeljevanju problemov, oblikovanju vrednosti zase in za druge, k inovativnosti (*EntreComp: Okvir podjetnostne kompetence*, 2016, str. 29). Dokument *Partnership for 21st Century Skills*

opredeli tri temeljne sklope veščin, kot so učne in inovativne veščine, vseživljenjske in karierne veščine ter informacijske, medijske in tehnološke veščine. Med učne in inovativne veščine so uvrščene ustvarjalnost in inovativnost, kritično mišljenje in reševanje problemov ter komuniciranje in sodelovanje. Ustvarjalno mišljenje je opredeljeno kot sposobnost uporabe različnih tehnik za ustvarjanje idej (npr. s tehniko viharjenja možganov), ustvarjanja novih idej, sposobnost analize, ocene in izboljšanja lastnih idej s povečanjem in izboljšanjem ustvarjalnih naporov. Za ustvarjalno delo z drugimi ljudmi je treba učinkovito razvijati, izvajati in sporočati nove ideje; biti odprt in se odzivati na nove in raznolike perspektive; pomembni so timsko delo in povratne informacije. Pri delu se izkaže izvirnost in iznajdljivost, zavedati se je treba omejitev pri sprejemanju novih idej. Na neuspeh je treba gledati kot na priložnost za učenje in razumeti, da sta ustvarjalnost in inovativnost dolgoročen ciklični proces manjših uspehov in pogostih napak. Za uvajanje inovacij pa je treba aktivno ukrepati za izvedbo ustvarjalnih idej na nekem področju.

James C. Kaufman, ameriški psiholog, znan po raziskavah ustvarjalnosti in predavatelj na Univerzi Connecticut, je opredelil 50 ustvarjalnih področij. Gre za naslednja področja ustvarjanja:

- »Znati se zabavati, ob pomanjkanju denarja.
- Pomoč drugim pri spopadanju s težkimi situacijami.
- Učenje nekoga drugega, kako nekaj narediti.
- Uspešno usklajevanje med delom in osebnim življenjem.
- Razumeti, kako sam sebe osrečim.
- Sposobnost reševanja osebnih problemov na zdrav način.
- Odkrivanje novih načinov pomoči ljudem.
- Izbira najboljših rešitev problema.
- Načrtovanje izleta ali dogodka ob upoštevanju interesov vseh prijateljev.
- Posredovati pri nesoglasju med dvema prijateljskima.
- Pomagati ljudem, da se sprostijo.
- Pisanje neumetnostnega besedila za časopis, glasilo ali revijo.
- Pisanje pisma uredniku.
- Raziskovanje teme z uporabo številnih različnih virov, ki niso neposredno razvidni.
- Razpravljanje o kontroverzni temi z lastne perspektive.
- Odzivanje na problem v skladu s kontekstom.
- Izbrati najboljše članke ali poročila, ki podpirajo določen zorni kot.
- Argumentiranje stališča v debati, s katerim se osebno ne strinjam.
- Analiziranje tem v dobri knjigi.
- Ugotoviti, kako integrirati kritike in predloge pri popravljanju dela.
- Biti zmožen podati konstruktivno povratno informacijo na podlagi prebranega.
- Pogledati na staro razpravo z nove perspektive.
- Pisanje pesmi.
- Pisanje zabavnih besedil pesmi.
- Ustvarjanje rim.
- Skladanje originalne skladbe.
- Učenje igranja novega instrumenta.
- Snemanje zabavnega videa za objavo na YouTube.
- Večglasno petje.
- Spontano izmišljanje besedila rap pesmi.
- Igranje glasbe v javnosti.
- Igranje v gledališki predstavi.
- Izrezljati nekaj iz lesa ali drugih materialov.
- Ugotavljanje, kako popraviti računalnik, ki zašteda ali ima virus.
- Napisati računalniški program.
- Reševanje matematičnih ugank.
- Razstavljati naprave in ugotavljati, kako delujejo.

- Sestavljanje mehaničnih naprav (npr. robota).
- Pomoč pri izvedbi ali oblikovanju znanstvenega eksperimenta.
- Reševanje algebrskega ali geometričnega dokaza.
- Konstruiranje predmeta iz kovine, kamna ali podobnega materiala.
- Risanje [nečesa], česar še nisi videl (npr. vesoljca).
- Skiciranje osebe ali predmeta.
- Čekanje/risanje naključnega ali geometričnega vzorca.
- Delanje kolaža iz svojih fotografij.
- Narediti dobro fotografijo z uporabo zanimivega kota ali pristopa fotografiranja.
- Ustvarjanje kipa ali lončenega izdelka.
- Ceniti lepo sliko.
- Podajanje lastne interpretacije umetniškega klasičnega dela.
- Uživanje v galeriji.« (vzeto iz Faletič in Avsec, 2019, str. 49–52).



Za pouk zgodovine so med opredeljenimi področji ustvarjalnosti še zlasti pomembna tista, ki se nanašajo na raziskovanje z raznolikimi (zgodovinskimi) viri, analiziranje neke teme v knjigi, argumentiranje stališča (npr. v razpravi ZA in PROTI), razpravljanje o občutljivi temi s svojimi pogledi, izborom člankov in poročil v podporo določenemu pogledu, podajanjem konstruktivne povratne informacije, zmožnostjo vključitve kritik in predlogov v popravilo svojega dela, zmožnostjo pogledati na neko razpravo z nove, drugačne perspektive. Ustvarjalnost pa se lahko izkaže tudi pri pisanju člankov npr. za razredni časopis ali v pismu uredniku, lahko tudi v javnem pismu ali pismu podpore.

Rafael, Atenska šola (v ospredju sta med pogovorom prikazana Platon in Aristotel, ki spadata med največje filozofe), 1511, Vatikanski muzeji.
(Vir: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Raphael_School_of_Athens.jpg.)

V nadaljevanju navajamo nekaj nasvetov za spodbujanje in razvijanje ustvarjalnosti pri pouku:

- zastavljanje odprtih problemov (npr. kako bi lahko uporabili, predstavili),
- ustvarjanje novih idej,
- postavljanje odprtih vprašanj (npr. kakšne so bile zgodovinske okoliščine nekega dogodka in ne: našteje tri vzroke za dogodek),
- spodbujanje učencev k postavljanju vprašanj,
- dopuščanje in spodbujanje različnih poti reševanja problemov,
- dati učencem možnost za ustvarjalno izražanje (sami izberejo dejavnost, način reševanja ali izkazovanja znanja),
- ustvariti je treba varno učno okolje, v katerem bodo učenci lahko razvijali in izkazovali ustvarjalnost v mišljenju in učnih dosežkih, ne da bi se bali neuspeha,
- spodbujanje učencev k izumljanju in ustvarjanju nečesa novega (kako bi nekaj izboljšali, prikazali na nov način, izdelajo lahko plakat z idejami o nekem dogodku ali pojavu ipd.),
- učitelj s svojim zgledom izkazuje ustvarjalnost pri pouku (Marentič Požarnik, 2000, str. 93).

USTVARJALNI IN NADARJENI UČENCI

Ustvarjalni učenci so ena od skupin nadarjenih učencev poleg uspešnih, prikritih, ranljivih, dvojno/večkratno izjemnih in avtonomnih. Osebnostno so opisani kot zelo ustvarjalni, zdolgočaseni in (za)frustrirani, nihajo v samozavesti, so nepotrpežljivi in obrambno naravnani, izjemno občutljivi, negotovi glede socialnih vlog, psihološko bolj ranljivi, izjemno motivirani za sledenje notranjim prepričanjem, napačne stvari želijo spremeniti v pravilne, so visoko strpni do dvomnosti, odlikuje jih močna energija.

Za njihovo vedenje je značilno, da dajejo pobude, izzivajo učitelja, dvomijo o postavljenih pravilih, so pošteni in neposredni, čustveno labilni, lahko imajo slab samonadzor, se ustvarjalno izražajo, so vztrajni na področjih, ki jih zanimajo, branijo svoja prepričanja, lahko so v konfliktu z vrstniki.

Za razvoj rabijo povezovanje z drugimi, naučiti se morajo taktičnosti in fleksibilnosti, razvijati morajo samozavedanje in samonadzor, pričakujejo podporo za ustvarjalnost, manj pritiskov, namenjenih ukalupljanju, potrebujejo medosebne spretnosti potrjevanja drugih, strategije za spoprijemanje z morebitno psihološko ranljivostjo.

Učitelji jih ne marajo, imajo jih za upornike, močne, ustvarjalne, disciplinsko proble-

matične, vrstniki menijo, da so zabavni, jih hočejo spremeniti, ne vidijo jih kot nadarjene, podcenjujejo njihov uspeh, hočejo, da se prilagodijo.

Za njihovo odkrivanje so predlagana naslednja merila: upoštevanje različnih področij nadarjenosti (merjenja specifičnih potencialov), testi ustvarjalnosti, ocenjevalne lestvice, ustvarjalni dosežki na različnih področjih (mnenje neodvisnih ocenjevalcev), usmerjanje pozornosti k ustvarjalnim potencialom, ne le k dosežkom.

Doma rabijo naslednjo podporo: spoštovanje ciljev, dopuščanje višje stopnje vedenjske odklon-skosti, sledenja lastnim interesom, modeliranje primerne obnašanja, družinski projekti, zaupanje v učenceve sposobnosti in njihovo potrjevanje, prepoznavanje njegove psihološke ranljivosti in po potrebi posredovanje.

V šoli pa rabijo naslednjo podporo: strpnost, pohvale za nova razmišljanja, zagotavljanje primer-nih učiteljev, neposredno in jasno komunikacijo, dovoljevanje čustvenega izražanja, specifična usposabljanja, dovoljevanje drugačnosti, mentor-

stvo, poučevanje medosebnih spretnosti, vodenje/svetovanje v namenskih dejavnostih

(Strokovna izhodišča posodobitve Koncepta odkrivanja nadarjenih otrok, učencev in dijakov ter vzgojno-izobraževalnega dela z njimi, 2019, str. 81).



Nicolas Guibal, Sokrat poučuje Perikleja, 1780, Landesmuseum Württemberg. (Vir: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Socrates_teaching_Pericles-Nicolas_Guibal-IMG_5309.JPG.)

USTVARJALNOST V ZGODOVINSKI ZNANOSTI

Ustvarjalnost je z zgodovinsko imaginacijo vgrajena v zgodovinsko znanost. Zgodovinarji glede na ohranjene zgodovinske vire, ki so pogosto skopi in pomanjkljivi, sklepajo o zgodovinskem razvoju, družbenih strukturah, gospodarskem in političnem delovanju, kulturnem ustvarjanju. Ob tem gre pogosto za zamišljanje, kakšna je bila človeška preteklost, kakšne so bile okoliščine zgodovinskega dogajanja, kakšen je bil dejansko družbeni, gospodarski, politični in kulturni razvoj. Zgodovinar je ustvarjalen, ko išče smisel v različnih, nepopolnih in razdrobljenih zgodovinskih dokazih ter na njihovem temelju razvije in oblikuje razlago/interpretacijo zgodovinskega dogajanja ter zapolni vrzeli zaradi pomanjkanja zgodovinskih virov. Zgodovinska domišljija (imaginacija) zgodovinarju pomaga pri sintezi, vrednotenju in interpretaciji pogosto razdrobljenih zgodovinskih informacij in znanj iz različnih zgodovinskih virov, pogosto kombinirano tudi z intuitivnim in empatičnim mišljenjem. Zmožnost ustvarjanja takšnih miselnih svetov in vpogledov vanje je sama po sebi ustvarjalna (Jackson, 2005, str. 2–3).

VKLJUČENOST USTVARJALNOSTI V UČNE NAČRTE ZA ZGODOVINO

Učni načrt za osnovno šolo

V opredelitvi predmeta je zapisano, naj se načrtuje dejavnosti, ki se lahko izvajajo v učilnicah in zunaj njih v obliki ekskurzij, zgodovinskega terenskega dela ter projektnega dela. Takšni pristopi k učenju omogočajo inovativno in ustvarjalno učenje (*Učni načrt za osnovno šolo*, 2011, str. 4).

Pri splošnih procesnih ciljih je zapisano, da so učenci zmožni oblikovati samostojne utemeljene zaključke, poglede, mnenja in stališča, se vživljati v različne perspektive in snovati izvirne predloge in rešitve; predstaviti svoje znanje na različne načine: ustno, pisno, grafično, ilustrativno, z IT idr.; oceniti pomen knjižnic, muzejev in arhivov (*Učni načrt za osnovno šolo*, 2011, str. 5–6).

V didaktičnih priporočilih so navedeni učni pristopi, ki spodbujajo inovativno in ustvarjalno učenje, kot so: projektno delo, avtentično in raziskovalno učenje, zgodovinsko terensko delo, učenje z odkrivanjem, sodelovalno učenje, igra vlog in simulacije ipd., ter da se učence navaja na samostojno delo z zgodovinskimi viri (pisnimi, slikovnimi, ustnimi, filmskimi ipd. (*Učni načrt za osnovno šolo*, 2011, str. 41).

Med priporočili za preverjanje in ocenjevanje znanja so priporočene tudi oblike preverjanja znanja z avtentičnimi nalogami in portfolijem ter pri analizi, sintezi in interpretaciji zgodovinskih virov tudi vrednotenje izvirnih predlogov in rešitev ter različnih izdelkov (*Učni načrt za osnovno šolo*, 2011, str. 44).

Učni načrt za gimnazijo

V opredelitvi predmeta je med drugim navedeno, da je poudarek pri pouku tudi na zgodovini vsakdanjega življenja v posameznih zgodovinskih obdobjih s prikazom materialnih in duhovnih dosežkov človeštva (*Učni načrt za gimnazijo*, 2008, str. 7).

Med splošnimi cilji predmeta so navedeni tudi cilji, ki se nanašajo na primerjanje načinov življenja in miselnosti ter znanstvenih dosežkov ter njihovega vpliva na gospodarske procese, socialne odnose in okolje v različnih zgodovinskih obdobjih; na spodbujanje različnih oblik komunikacije – pisno, ustno, debatne tehnike, z IKT idr.; ozaveščanje pomena ohranjanja in varovanja kulturne dediščine; spoštovanja različnih kultur in upoštevanje medkulturnega dialoga (*Učni načrt za gimnazijo*, 2008, str. 8).

Med ključnimi kompetencami sta navedeni tudi samoiniciativnost in podjetnost, ki se pri pouku zgodovine razvijata s spodbujanjem inovativnosti, ustvarjalnosti, tvornim sodelovanjem v različnih projektih, prizadevanji za osebne in skupne cilje, prepoznavanjem in uresničevanjem različnih priložnosti v zasebne, poklicne in poslovne namene, sposobnostjo načrtovanja, organizacije in vodenja projektov, pri sodelovalnem učenju, s spodbujanjem motivacije (*Učni načrt za gimnazijo*, 2008, str. 12).

V didaktičnih priporočilih so navedeni didaktični in učni pristopi, ki omogočajo življenje v zgodovinska obdobja in dogajanje, kot so delo z raznolikimi zgodovinskimi viri (zlasti primarnimi viri in viri prve roke), zgodovinsko terensko delo, muzejsko in arhivsko delo, večperspektivni pristop, učenje z odkrivanjem idr. (*Učni načrt za gimnazijo*, 2008, str. 57–58). Pri navodilih za vrednotenje dosežkov je priporočeno tudi vrednotenje izdelkov, ki so rezultat projektnega dela (*Učni načrt za gimnazijo*, 2008, str. 60).

V osnovnošolskem in gimnazijskem učnem načrtu se na ustvarjalnost in inovativnost posredno nanašajo učni cilji in vsebine, ki obravnavajo ustvarjalnost ljudi v celotni človeški zgodovini na materialnem in duhovnem področju ter znanstvene dosežke in kulturno dediščino ter ustanove, ki jo varujejo in hranijo (muzeji, arhivi, knjižnice).

Ustvarjalnost in inovativnost lahko razvijamo in spodbujamo tudi z učnimi pristopi, ki jih priporočata učna načrta, kot so ekskurzije, zgodovinsko terensko delo, projektno učno delo, delo z raznolikimi zgodovinskimi viri, večperspektivni pristop, igra vlog in simulacije, avtentično in raziskovalno učenje.

Ustvarjalnost in inovativnost se lahko izkažeta tudi s snovanjem izvirnih predlogov in rešitev, pri učenju z avtentičnimi nalogami, z zgodovinskimi viri.

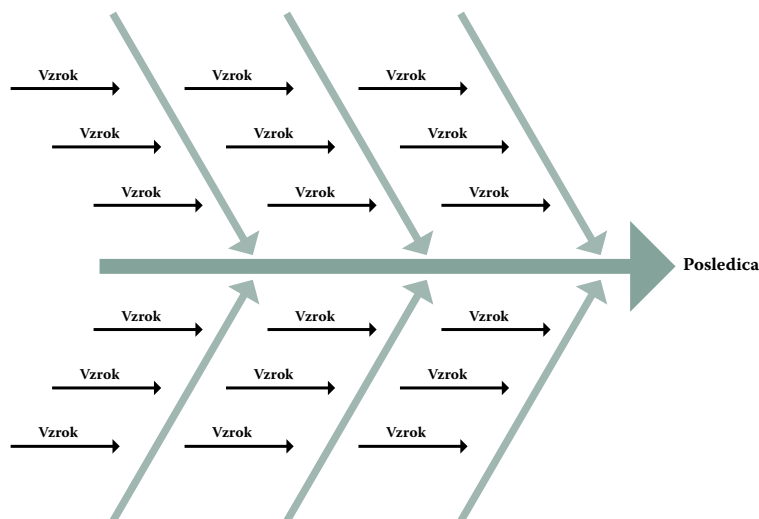
Pri posodobitvah učnih načrtov za zgodovino bi bilo treba večšine ustvarjalnosti natančneje opredeliti, zlasti v povezavi z nadarjenimi učenci pri pouku zgodovine.

PRISTOPI ZA SPODBUJANJE USTVARJALNOSTI IN INOVATIVNOSTI PRI POUKU ZGODOVINE

Spodbujanje ustvarjalnega in inovativnega mišljenja pomeni sposobnost zamisliti si nekaj novega, izvirnega, »zunaj okvirov«, pogledati na obstoječe dosežke na nov, izviren način, »zaznavanje s strani« na stvari, ki niso očitne (lateralno mišljenje), ki vodi do novih, izvirnih ugotovitev. Inovativne in ustvarjalne učne strategije za novo znanje so npr. drevo rasti, ribja kost (Ishikawov diagram idr.), novi načini izvajanja nalog, reševanja problema, pogled z nove/drugačne perspektive, reševanje ugank, igra vlog in simulacije ter različne druge aktivnosti za ustvarjalno in inovativno usvajanje novega znanja.

Ribja kost

Za spodbujanje in razvijanje ustvarjalnosti je možno uporabiti različne tehnike. Znana je ribja kost, katere avtor je profesor Kaoru Ishikawa iz Univerze v Tokiu. V shemo ribje kosti se v glavo zapiše raziskovalni problem, na konice kosti pa vzroke problema na eni strani in na drugi strani odgovore oz. posledice, tako da so bolj zapleteni in kompleksni zapisani pri glavi, proti repu pa sledijo vse manj zapleteni in kompleksni. Tehnika se lahko izvaja v obliki sodelovalnega učenja ali individualno. Učenci poglobljeno razmišljajo o problemu, vzrokih zanj ter možnih rešitvah, učinkih ali posledicah (povzeto po Pečjak, 2012, str. 241–244).



Primer obrazca za pripravo 'ribje kosti'.

Metoda matrice ali šahovnice

Za izbrano zgodovinsko temo ali problem učenci/dijaki v matriko zapišejo čim več izvirnih idej, npr. izberejo čim več primarnih zgodovinskih virov za preučevanje (prirejeno po Marentič Požarnik, 2000, str. 95).

Primarni zgodovinski vir	Razlaga (opredelitev področja, ki ga lahko s pomočjo vira razložimo)			

Metoda prisilnih povezav, pri kateri se izbere dve besedi ali pojma o dveh zgodovinskih dogodkih, nato pa si učenci/dijaki zamislijo zgodbo, ki ju povezuje (prirejeno po Marentič Požarnik, 2000, str. 94–95).

Metoda šestih klobukov

Metodo je ustvaril psiholog Edward de Bono, temelji pa na dopolnjevanju različnih načinov mišljenja, ki jih je ponazoril z različnimi barvami klobukov:

Beli klobuk za nevtralno, objektivno mišljenje – navaja objektivna dejstva, informacije, kaj imamo in kaj še rabimo.

Rdeči klobuk za čustveno obarvano mišljenje – navaja slutnje, občutke, kaj mu je pri rešitvah, stvareh všeč in kaj ne.

Rumeni klobuk za pozitivno mišljenje – navaja pozitivne vidike problema, išče nove možnosti in prednosti danih rešitev.

Črni klobuk za kritično, previdno mišljenje – analizira problem z vidika izvedljivosti v danih okoliščinah, opozarja pred napakami, česa se ne da narediti.

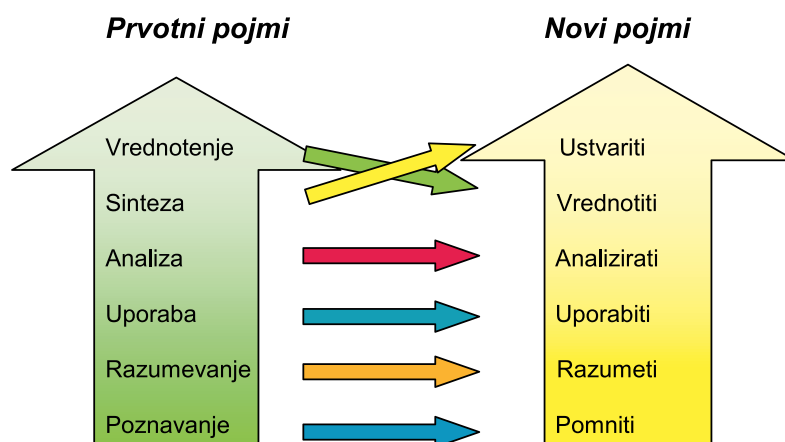
Zeleni klobuk za ustvarjalne, izvirne, nove ideje navaja drugačne poglede.

Modri klobuk za pregledno, objektivno mišljenje – ugotavlja, kje smo, kakšni so zaključki, odločitve (Marentič Požarnik, 2000, str. 95).

Kako lahko pomaga Bloomova taksonomija?

Na ustvarjalnost se nanaša najvišja, šesta zahtevnostna stopnja revidirane Bloomove taksonomije, »ustvarjanje«. Nanaša se na izgradnjo strukture ali vzorca iz različnih elementov, na sestavo delov v celoto, s poudarkom na ustvarjanju novega pomena ali strukture ali na reorganizacijo znanih delov v novo celoto. Pri tem se upošteva:

- posploševanje (postavljanje hipotez za raziskovalni problem),
- načrtovanje (pripravljanje raziskovalnega načrta za raziskovanje zgodovinske teme),
- ustvarjanje (pisanje razlag, interpretacij).



Shema stare in revidirane Bloomove taksonomije.
(Povzeto po: Pohl, M. (2000). Learning to Think, Thinking to Learn, str. 8.)

Možne aktivnosti in naloge za ustvarjanje nove celote, strukture ali novega pomena ali strukture iz znanih elementov pri učenju zgodovine:

- izdelaj načrt rešitve nekega zgodovinskega problema ali izboljšaj (preoblikuj) obstoječega; preoblikuj, izboljšaj predlog neke reforme; prepričaj, dokaži, zavrni, izpodbij neko tezo/trditev s svojimi tehtnimi argumenti; ubrani, utemelji/argumentiraj, dramatiziraj, nastopi, vodi, sklepaj, zaigraj – dramatiziraj, napiši esej po korakih; oblikuj argumentiran sklep, ki naj upošteva določene ključne besede; oblikuj hipotezo in jo s

pomočjo drugih/novih zgodovinskih virov preveri in na koncu oblikuj svoje utemeljeno stališče o tem, kaj se je res zgodilo; na temelju podatkov iz besedil napiši svojo zgodbo; napiši govor neke zgodovinske osebe (upoštevaj pravilnost zgodovinskih dejstev); govor neke zgodovinske osebnosti se lahko improvizira in ustno predstavi; lahko se hipotezo o tem, kaj se je zgodilo, ob nekem zgodovinskem viru opredeli in nato zamisli, kako bi jo preverili, ter jo šele nato tudi res preveri; razvrščanje npr. podatkov, dokazov, trditev po značilnostih (karakteristikah) tako, da lahko npr. z njimi razložimo gospodarski razvoj v času zgodnjega kapitalizma; povzemi razlago iz več zgodovinskih virov idr.

- Predstavitev ugotovitev s pomočjo digitalnih aplikacij: PowerPoint, Prezi, Glogster, Canva, video idr. (za zgodovino priredila Brodnik po Airasian, P. W. idr., 2001, str. 31).

Ustvarjalnost in inovativnost pri zaznavanju in opredeljevanju problemov

Zaznavanje in opredeljevanje problemov je ena od miselnih veščin kritičnega mišljenja po modelu, ki je nastal v mednarodnem projektu ATS2020 (2015–2017). Zaznavanje in opredeljevanje problemov lahko poteka v obliki:

- ustvarjanja idej,
- razmišljanja, kaj so izzivi,
- presojanja, kaj je realni problem in kaj to ni,
- postavljanja raznolikih in relevantnih vprašanj (*Primeri nalog za spodbujanje kritičnega mišljenja pri različnih predmetih v osnovni šoli*, 2018, str. 15–18).

Ustvarjalnost je prisotna pri prepoznavanju in opredeljevanju problemov s pomočjo ustvarjanja idej in razmišljanja, kaj so izzivi, pri obeh miselnih veščinah pa je prisotno tudi postavljanje raznolikih in relevantnih vprašanj ter razmislek, kaj je realni problem.

Ustvarjanje idej

Ideje se lahko ustvarja s tehniko možganska nevihta. Učenci v razredu viharijo ideje, ki jih zapisnikar piše na tablo ali plakat. Idej se med viharjenjem ne komentira. V drugi fazi se ideje ovrednotijo glede kakovosti, primernosti in uresničljivosti. Viharjenje idej lahko poteka tudi pisno v manjših skupinah s po pet učencev. Vsak učenec prejme list s petimi stolpci. Najprej v prvi stolpec v petih minutah zapiše čim več idej o dani temi. Nato učenci liste zamenjajo in zapišejo v drugi stolpec nove ideje, pri čemer si lahko pomagajo z idejami iz prvega stolpca in jih izboljšajo. Aktivnost še trikrat ponovijo. Na koncu vse ideje pregledajo, ocenijo, razvrstijo in izberejo najboljše (Marentič Požarnik, 2000, str. 94).

Lahko pa se ideje ustvarja tudi tako, da se na neki problem oz. na neko stvar pogleda na nov način, jo uporabi drugače kot običajno, se ji pripiše novo funkcijo. Možna splošna vprašanja, ki si jih lahko ob tem postavlja učenec so: kaj, če bi ...; kako naj ...; kako bi lahko uporabil na nov način ..., kako bi lahko to rešil na nov način ..., kako bi lahko zaslužil ...; kako je med sabo povezano ... (*Primeri nalog za spodbujanje kritičnega mišljenja pri različnih predmetih v osnovni šoli*, 2018, str. 16–17).

Navajamo primer za obravnavo kulturnozgodovinske dediščine iz slovenske lokalne zgodovine na primeru Starega gradu iz Smlednika pri Medvodah. Stari grad je v ru-

ševinah, deloma so rekonstruirani temelji stolpa. Danes predstavlja izletniško točko. Učenci/dijaki naj razmišljajo o idejah za njegovo revitalizacijo, kako čim bolj ustvarjalno in inovativno obuditi in ohraniti ta pomembni kulturnozgodovinski spomenik, kakšno novo, drugačno vlogo bi mu lahko nadeli, a ohranili njegovo zgodovinsko vrednost. V pomoč so lahko zgodovinski viri, ki jih predstavljamo v nadaljevanju.



Vir 1: Stari grad v Smledniku na bakrorezu v Slavi vojvodine Kranjske.

(Vir: <https://gradovislovenije.si/project/grad-smlednik/>.)



Vir 2: Ostanki Starega gradu v Smledniku danes.

(Vir: https://sl.wikipedia.org/wiki/Grad_Smlednik#/media/Slika:Smlednik_Castle_Slovenia.JPG.)

Vir 3: Odlomek o zgodovini Starega gradu v Smledniku s portala Kamra.

»Smleški grad je bil zgrajen na temeljih prazgodovinskega gradišča in rimske utrdbe. Zaradi izjemne razgledne lege in pregleda nad bližnjimi trgovskimi in tovarnimi potmi je bila točka zanimiva v vseh zgodovinskih obdobjih. Grad, pravzaprav stolp, se omenja že v 12. stoletju kot last smleških gospodov. Od njih so ga v prvi polovici 14. stoletja dobili Celjani. V lasti so ga imele še druge plemiške družine, med drugimi Auerspergi in Egkhi. Leta 1439 ga je porušil Jan Vitovec. Obnovili so ga in ga dozidavali do leta 1621, a ga že Valvasor omenja kot ruševino. Ohranili so se ostanki stolpa, ki so jih v zadnjih letih obnovili. Stari grad je priljubljena izletniška točka.«

(Vir: <https://www.kamra.si/mm-elementi/item/smleski-grad.html>.)

Učenci/dijaki si ogledajo Valvasorjev bakrorez Starega gradu v Smledniku in sliko današnjih ruševin Starega gradu. Preberejo tudi besedilo o zgodovini Starega gradu s portala Kamra. Nato si zamislijo nov, izviren načrt za oživljanje in ohranjanje zgodovinskega spomina in kulturne dediščine Starega gradu v Smledniku. Načrt zapišejo in glavne ideje povzamejo tudi v obliki zloženke, ki jo opremijo z logotipom in glavnimi podatki (ime, priimek, atraktiven naslov). Zloženko učenci/dijaki predstavijo bližnjemu turističnemu društvu in pridobijo njihov pisni odziv na predlagani izvirni načrt revitalizacije.

Iskanje, opredeljevanje izzivov in soočanje z njimi

Pri iskanju in opredeljevanju izzivov ter soočanju z njimi si je možno zastavljati splošna vprašanja: je to problem, izziv ..., je to relevantno zame/za druge ..., je to najboljša možnost ...; smo to dopustili/omogočili/dopuščamo zdaj ..., to še potrebujemo ..., bi to morali vedeti drugi ... ipd. (*Primeri nalog za spodbujanje kritičnega mišljenja pri različnih predmetih v osnovni šoli*, 2018, str. 17–18).

Učenci/dijaki si lahko ogledajo sliko atenske akropole, ki jo ogroža kisli dež, in oblikujejo vsaj pet vprašanj, ki jih prinaša ta položaj kot izziv za reševanje tega izjemnega kulturnozgodovinskega spomenika. Nato se povežejo s profesorjem kemije in zasnujejo načrt rešitve atenske akropole pred kislim dežjem, ki ga utemeljijo s pojasnili, zakaj je načrt reševanja relevanten za svet, kakšne možnosti so iskali in za katero so se odločili, kaj vse bi rabili za reševanje akropole in kako bi s problemom seznanili svetovno javnost. Načrt v angleščini bi lahko delili prek Twitter računa atenske akropole, zbrali odzive in nanje odgovorili (<https://twitter.com/acropolisathens>).

Dijaki lahko na podoben način zaznavajo in opredeljujejo probleme ter jih nadgrajujejo za svoje projektne, seminarske in raziskovalne naloge. Ustvarjalno učenje lahko poteka pri projektne učnem delu, v okviru interesnih dejavnosti, v ustvarjalnih delavnicah, na raziskovalnih taborih ipd.

Avtentično učenje zgodovine

Avtentično učenje, za katerega je značilno učenje v resničnih življenjskih situacijah ali njihovih simulacijah, omogoča veliko možnosti za razvijanje ustvarjalnosti in inovativnosti (Brodnik, 2019, str. 4). Pri učenju z avtentičnimi nalogami razvijanje ustvarjalnosti omogoča reševanje problemov, ki niso lahko rešljivi in odgovori niso povsem očitni, delo z večperspektivnimi zgodovinskimi viri, pri pripravi izdelka kot učnega rezultata avtentičnega učenja ter pri dopuščanju različnih odgovorov oz. interpretacij (prav tam, str. 5–6). Učencem je treba dopuščati, da najdejo nove, izvirne načine približevanja zgodovini, ter jim to omogočiti, jih učiti umetnosti interpretacije, argumentacije, kritičnega mišljenja, a tudi skepticizma in jim zato ne nuditi le »pravičnih« informacij in interpretacij. Omogočiti jim je treba, da sami izberejo teme, ki jih zanimajo (v okviru izbirnih tem), zagotoviti delo s primarnimi zgodovinskimi viri ter raziskovati razlike med zgodovino in spominom, graditi zaupanje v lastne sposobnosti in samozavest (Jackson, 2005, str. 4–5).



(Vir: [https://en.wikipedia.org/wiki/Acropolis_of_Athens#/media/File:The_Acropolis_of_Athens_viewed_from_the_Hill_of_the_Muses_\(14220794964\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Acropolis_of_Athens#/media/File:The_Acropolis_of_Athens_viewed_from_the_Hill_of_the_Muses_(14220794964).jpg).)

Ustvarjalnost spodbuja učenje z avtentičnimi nalogami, kot so:

- ustvarjalno pisanje in argumentiranje pri zgodovinskih esejih, seminarskih in raziskovalnih nalogah,
- projektno učno delo, katerega rezultat je izvirni izdelek,
- igra vlog in simulacij omogoča vživljanje in domišljijo v povezavi z zgodovino,
- delo s primarnimi zgodovinskimi viri, ki spodbuja ustvarjalno rekonstruiranje zgodbe,
- zgodovinsko domače branje, govorni nastopi, razprave,

- inovativni (eksperimentalni) pristopi k pisanju zgodovine,
- odprte naloge in raziskovalno delo s primarnimi in sekundarnimi zgodovinskimi viri,
- uporaba slikovnega in filmskega gradiva za spodbujanje domišljije,
- postavitve razstav, priprava miselnih kart, umetniških del,
- oblikovanje izvirnih argumentov v okviru debat (Jackson, 2005. str. 5–9).

Ustvarjalno pisanje

Rezultat ustvarjalnega mišljenja in učenja je tudi ustvarjalno pisanje, ki se ne nanaša le na literaturo, ampak tudi na znanost. Raziskovalne, diplomske, magistrske in doktorske naloge naj bi vključevale tudi ustvarjalne in inovativne ideje in rešitve. Ustvarjalno pisanje vključuje izvirni in samoizpovedni pristop, prisotna je domišljija. Vrste ustvarjalnega pisanja so:



Ustvarjanje zgodovinskih zgodb s pomočjo makete srednjeveškega gradu. (Avtorica: Ana Marija Blažič.)

- filmski in televizijski scenariji,
- scenariji za dramatizacijo – igra vlog in simulacij,
- eseji pri zgodovini,
- govorni nastopi,
- spomini,
- zgodbe pri zgodovini,
- leposlovje z zgodovinskim ozadjem (romani, novele in kratke zgodbe),
- pesmi z zgodovinskim ozadjem (povzeto in prirejeno po različnih virih).

Znanje in razumevanje zgodovine učenci zlasti izkažejo z nalogami esejskega tipa. Izraz esej je sprva pomenil vajo, pri zgodovinskem eseju pa gre za krajši ali daljši samostojen zapis o izbranem problemu ali temi.

Razlikujemo več vrst esejskih nalog, ki zahtevajo krajši ali daljši prosti odgovor, zapis, poročilo o izbranem problemu ali temi po svojih besedah ali, z drugimi besedami, samostojno razmišljanje o izbranem problemu, s katerim se kar najbolj prikaže razumevanje učne snovi. Esejske naloge so lahko različno zahtevne. V obdobju, ko dijake šele privajamo na tovrstno obliko razmišljanja o zgodovini, bomo uporabljali lažje oblike pisanja, npr. **informativne zapise**, v katerih se zahteva le informiranje o izbranem problemu. Sledi **pripovedno (narativno) in ustvarjalno pisanje**, ki zahteva izviren in ustvarjalen zapis o izbranem problemu ali temi. Najzahtevnejša oblika pisanja pa so zapisi, ki zahtevajo **kritično in analitično obravnavo izbranega problema ali teme**.

Klasična oblika eseja obsega kritično in analitično pisanje, ima pa tudi jasno zgradbo. Obsega uvod, argumente v podporo trditvi iz naloge, argumente proti trditvi iz naloge in zaključek. Uvodni odstavek mora biti neposreden, zajeti mora glavno sporočilo naloge in pritegniti bralčevo pozornost. Pomembno je, da slog pisanja ni čustven in šaljiv. V nadaljevanju se v klasičnem eseju prikaže argumente v podporo in proti zapisani trditvi v nalogi. Slog pisanja mora biti prepričljiv, objektiven, natančen, logičen, podprt z dokazi in lastnimi primeri ter dodatnimi, samostojno zbranimi podatki, zajemati pa



Oblačilna kultura na srednjeveških gradovih – igra vlog. (Osebni arhiv: Ana Marija Blažič.)

mora tudi alternativne poglede in kritični pristop. Pri razlagi argumentov v podporo in proti zapisanim trditvam uporabijo dijaki argumente, ki so jih obravnavali pri pouku ali ki so navedeni v učbeniku; pomembno je, da jih ne navajajo dobesedno, ampak po svojih besedah ter tako prikažejo razumevanje problema. Seveda morajo uporabljati tudi pojme in strokovne izraze, ki se nanašajo na obravnavani problem, ki pa jih morajo po svoje na novo organizirati in povezati z argumenti in primeri v smiselno celoto. Pri tem naj bi se ogibali pretirani rabi tujk. Vključijo pa lahko tudi argumente in primere iz dodatno preštudirane literature in virov, ki jih lahko vsebuje že sama esejska naloga ali pa jih obravnavajo samostojno. Argumenti si morajo slediti v logičnem sosledju, slog pisanja mora biti jasen, zgoščen in tekoč. Argumentacija lahko zajema tudi navedbe (citrate) iz dodatno preštudirane literature in virov, vendar morajo dijaki vse navedbe ustrezno **citirati**. V zaključku mora dijak še enkrat preleteti naslovno tezo in argumente v njeno podporo ali zavrnitev. Ob tem ni nujno, da se opredeli za eno ali za drugo stran. Pomembno je, da so argumenti ene in druge strani prikazani prepričljivo in objektivno. Zapisati pa mora tudi svoja stališča, ki morajo biti objektivna, prepričljiva in podprta z dokazi. Obseg eseja ni pomemben, pomembna je trdnost in prepričljivost argumentov ter berljivost. Lahko pa že z navodili v esejski nalogi obseg zamejimo z določenim številom besed, npr. s 300 do 500. Dijaki morajo tudi spoznati, da gre pri esejskem pisanju za spretnost, pri kateri lahko slog pisanja razvijajo in izboljšujejo.

Pri pisanju kakovostnih esejev so lahko dijakom vodilo tudi **kriteriji dobrega eseja**. Le- ti so:

- Ali esej vsebuje odgovor na zastavljeno nalogo? Odgovor mora biti vedno v kontekstu, namreč glede na esejsko nalogo. Pogosta napaka učencev je, da velikokrat odgovorijo zunaj konteksta in presplošno.
- Ali je pri oblikovanju odgovora uporabljena učno snov, ki je bila obravnavana pri

pouku? Učna snov, obravnavana pri pouku, mora biti temelj odgovora, ki pa ga je mogoče nadgraditi z dodatno preštudirano snovjo po predpisani ali samostojno izbrani literaturi in virih, ki jih lahko vsebuje že esejska naloga.

- Ali je učenec pokazal razumevanje snovi? Ali je pisal po svojih besedah in uporabljal tehtne in prepričljive argumente in svoje primere ter podatke v podporo argumentom?
- Ali je pisal jasno in tekoče?
- Ali so izpričane izvirnost, sporočilnost, empatija v osebnem razmišljanju in razvijanju teme? Ali je razvit izviren lasten zgodovinski slog pisanja s prisotnim in ubesedenim lastnim pogledom, izkušnjami ali občutki, upoštevajoč zgodovinski kontekst?
- Ali slog esejskega pisanja odlikuje objektivno-analitično-kritični pristop z ustreznimi argumenti in primeri ter podatki v podporo argumentom?

Pred pisanjem esejev učitelj razloži posebnosti pisanja esejev pri zgodovini in opozori, da naj se učenci drže navodil k esejskim nalogam (Brodnik, 2002, str. 10–13).

VLOGA INOVATIVNIH SODOBNIH UČNIH OKOLIJ

Inovativna učna okolja upoštevajo vloge učenca (kdo?), učitelja in drugih, strokovnjakov (s kom?), vsebine (kaj se učijo?) ter opreme in tehnologije (kje?, s čim?). Učna okolja se lahko nahajajo v šoli in zunaj nje (Dumont in Istance, 2013, str. 32–33).

Sodobno inovativno učno okolje mora omogočati razvijanje in spodbujanje veščin 21. stoletja, kot so ustvarjalnost in inovativnost, kritično mišljenje, reševanje problemov, učinkovito sodelovanje in komuniciranje. V inovativnem učnem okolju se prepletajo ustvarjalnost učitelja in pobuda učenca, ki mora imeti dovolj časa za iskanje odgovorov na vprašanja: Kako?, S čim? in Zakaj? Vključujejo tudi rabo IKT-orodij ter fleksibilnost, individualizacijo in personalizacijo učenja in poučevanja (Šemberger idr., 2018, str. 9–11).

Inovativna in ustvarjalna učna okolja so lahko: socialno okolje šole, inkluzivno učno okolje (omogoča ga formativno spremljanje učenja in znanja), interaktivno učno okolje (npr. muzej, arhiv, knjižnica), virtualno učno okolje (npr. spletna učilnica, eListovnik), fizično ali grajeno notranje/zunanje učno okolje šole (Cencič in Štemberger, 2017).

Inkluzivno učno okolje je prilagojeno tako, da omogoča učenje, sprostitev, počitek, druženje in igro na način, da so vključeni vsi učenci. Vključevanje vseh učencev omogoča zlasti paradigma formativnega spremljanja, pri katerem se z učenci razjasni učne cilje oz. namene učenja ter kriterije uspešnosti, ki izhajajo iz namenov učenja. Učencem se glede na kriterije uspešnosti poda formativna in spodbudna povratna informacija o doseganju učnih ciljev in standardov znanja, ki omogoča izboljševanje učnih dosežkov glede na potenciale učencev. Povratno informacijo lahko sporočajo učitelji, sošolec sošolcu, lahko pa se učenci tudi samovrednotijo. Znanje lahko učenci izkažejo na različne načine z zbiranjem dokazil o učenju. Tako je z učenci razjasnjeno, kaj in zakaj se učijo, kako naj se učijo in kdaj bodo uspešni, kar poveča motivacijo za učenje in vpliva na varno, spodbudno in vključujoče učno okolje.

Interaktivna učna okolja kot so kulturne ustanove (muzeji, arhivi, knjižnice), omogočajo interakcijo s predmeti, z različnim gradivom, z vrstniki in odraslimi. Omogočajo učenje na zabaven način, spodbujajo ustvarjalnost, prilagojeno je različnim učnim stilom

(Kužnik po Cencič in Štemberger, 2017, str. 10–14). Učenje v virtualnih učnih okoljih podpira uporaba IKT. Gre za uporabo spletnih učilnic Moodle, Googlovih spletnih učilnic, eListovnikov, spletnega učnega okolja MS Office 065 ipd. Kritika takšnih učnih okolij se nanaša na zanemarjanje vseh čutil, zato spodbujajo fizična ali grajena učna okolja, kot jih predstavljajo učilnice v šoli ali zunaj nje (šolski vrt, sadovnjak, čebelnjak), domače učno okolje, učno okolje v naravi ipd. (Cencič in Štemberger, 2017, str. 10–11).

Inovativno učno okolje tako predstavlja preplet vseh opisanih učnih okolij, je interaktivno, omogoča sodelovanje med učenci in z odraslimi, podpira celostno učenje, kognitivno, konativno in psiho-motorično učenje, upošteva različne učne stile in različne vrste inteligenc učencev (povzeto po Cencič in Štemberger, 2017, str. 11).

Pri zgodovini so inovativna učna okolja lahko učilnica, teren pri zgodovinskem terenskem delu in ekskurziji, muzej, arhiv, galerija, knjižnica, virtualna učna okolja s spletnimi učilnicami in eListovniki, ki omogočajo celostno učenje zgodovine in spodbujajo kritično mišljenje pri delu z zgodovinskimi viri, ustvarjalnost in inovativnost, sodelovanje in komuniciranje ter raziskovalno, avtentično in ustvarjalno učenje za doseganje učnih ciljev in standardov znanja učnih načrtov in katalogov znanja za zgodovino.

FORMATIVNO SPREMLJANJE IN VREDNOTENJE USTVARJALNIH IN INOVATIVNIH UČNIH DOSEŽKOV

Ustvarjalni učni dosežki/rezultat znanja so lahko rešene ustvarjalne naloge, oblikovanje logotipov, pisanje reklame, izdelava zloženke o kulturnozgodovinskih spomenikih, izdelava itinerarija za ekskurzijo, izdelava izvirnega načrta za ohranitev in popularizacijo kulturnozgodovinskega spomenika, snovanje novega scenarija za zbiranje sredstev za prostovoljce, sestavljanje dialoga za televizijsko ali radijsko reklamo, pisanje govora neke zgodovinske osebnosti na zborovanju ipd. Rezultat ustvarjalnega in inovativnega pisanja in učenja so lahko zgodovinski eseji, seminarske in raziskovalne naloge, projektne naloge, izdelava maket, replik, IKT-predstavitev (PPT, Prezi, Canva, e-časovni trakovi TimeToast in Sutori, e-miselni vzorci idr.)

Mnogi avtorji menijo, da se ustvarjalnosti in inovativnosti ne sme ocenjevati, ampak le spodbujati in spremljati. Menimo, da se večini ustvarjalnosti in inovativnosti pri učencih res lahko samo spodbuja, razvija in spremlja. Vendar pa se lahko nekatere ustvarjalne učne dosežke in izdelke tudi ocenjuje. Tako v nadaljevanju navajamo primer semaforja za formativno spremljanje in preverjanje ustvarjalnih in inovativnih učnih dosežkov pri pouku zgodovine, ki je lahko tudi podlaga za pripravo opisnih kriterijev za ocenjevanje ustvarjalnega učnega dosežka oz. izdelka. Predstavljamo tudi primer opisnih kriterijev za ocenjevanje zgodovinsko-literarnega eseja. Sledi primer opisnih kriterijev za formativno spremljanje in vrednotenje ustvarjalnosti pri psihologiji, ki so s prilagoditvami uporabni tudi pri pouku zgodovine, ter primer opisnih kriterijev za ocenjevanje ustvarjalnega likovnega izdelka, ki so s prilagoditvami prav tako uporabni tudi za pouk zgodovine.

Kriteriji za formativno spremljanje in vrednotenje ustvarjalnih in inovativnih dosežkov pri zgodovini

Kriterij	DA	DELOMA	NE
Prisotni so rezultati ustvarjalnega procesa – ustvarjanje novih idej in njihovo vrednotenje (npr. brain storming), prepoznavanje ustvarjalnih izzivov, priložnosti, problemov.			
Ideja, izdelek, rešitev, dosežek ... prinaša nekaj enkratnega, izvirnega, smiselnega in uporabnega.			
Ideja, izdelek, rešitev, dosežek ... je izviren/-na in koristen/-na v nekem kontekstu.			
Ideja, izdelek, rešitev, dosežek ... izkazuje širjenje obstoječih okvirov (»out of the box«), prisotna je nekonvencionalnost.			
Ideja, izdelek, rešitev, dosežek ... izkazuje novo strukturo iz različnih elementov v celoto z ustvarjanjem novega pomena ali strukture.			
Ideja, izdelek, rešitev, dosežek ... izkazuje izboljševanje, reorganizacijo znanih delov v novo celoto oz. izboljševanje obstoječega (inovativnost).			
Učni dosežek izkazuje novo strukturo iz različnih elementov z ustvarjanjem novega pomena ali strukture ali reorganizacijo znanih delov v novo celoto (inovativnost).			

Kriteriji ocenjevanja literarnih del ob natečaju *Spomin na slovensko osamosvojitve*

Ime in priimek učenca/dijaka:	
Šola:	
Mentor:	
Kontaktne podatki:	

Kriterij:	DA (3 točke)	DELOMA (2 točki)	NE (0–1 točka)	Komentar, opomba
1. Ustreznost izbrane teme glede na naslov natečaja.				
2. Literarni zapis vključuje spomine na slovensko osamosvojitve s ključnimi zgodovinskimi dogodki.				
3. Izpričana izvirnost, sporočilnost, empatija v osebni razmišljanju in razvijanju teme.				
4. Razvit lasten literarni izraz ob različnih literarnih postopkih, z upoštevanjem njihovih zakonitosti.				
5. Jezikovna spretnost in ubesedenost lastnega pogleda, izkušnje ali občutkov.				
6. Zapis izkazuje povezanost začetka, razpleta in konca zgodbe ter je v predpisanem obsegu do 8000 znakov s presledki.				
Seštevek točk:				Skupaj:
Končna ocena z utemeljitvijo:				

(Vir: Natečaj Muzeja novejših zgodovine Slovenije, 2016, Spomin na slovensko osamosvojitve.)

Opisni kriteriji za formativno spremljanje in vrednotenje ustvarjalnosti dosežkov učencev

	Zelo ustvarjalno	Ustvarjalno	Običajno/rutinsko	Posnemajoče/imitativno
Pestrost idej in konteksta	Predstavljene ideje zajemajo presenetljiv razpon pomembnih konceptov iz različnih disciplin in vidikov.	Predstavljene ideje zajemajo pomembne koncepte iz različnih disciplin in vidikov.	Predstavljene ideje zajemajo pomembne koncepte iz istega ali podobnega konteksta in z vidika ene discipline.	Ideje ne zajemajo pomembnih konceptov.
Raznolikost virov	Učenec črpa iz širokega spektra raznolikih virov: različnih besedil, medijev, oseb in osebnih izkušenj.	Učenec črpa iz raznolikih virov in vključuje različna besedila, medije, osebe ali osebne izkušnje.	Učenec črpa iz omejenega spektra virov in medijev.	Učenec črpa le iz enega vira ali iz virov, ki niso kakovostni, primerni in verodostojni.
Povezovanje idej	Učenec poveže ideje na zanimiv, izviran in presenetljiv način, tako da obdela temo, najde rešitev problema ali ustvari nekaj novega.	Učenec poveže ideje na izviran način, tako da obdela temo, najde rešitev problema ali ustvari nekaj novega.	Učenec poveže ideje v skladu z mišljenjem drugih (npr. povzema po avtorjih navedenih virov).	Učenec kopira ali povzema ideje iz navedenih virov.
Sporočanje nečesa novega	Dosežek je zanimiv, nov, koristen (povezan s problemom). Na izviran način osmisli ali odpira doslej še neprepoznani problem, temo.	Dosežek je zanimiv, nov, koristen (povezan s problemom). Na izviran način razreši že postavljen problem ali obdela predvideno temo.	Dosežek zadosti predvidenemu namenu (reši problem ali obdela predvideno temo).	Dosežek ne zadosti predvidenemu namenu (problema ne razreši, teme ne obdela).

(Povzeto po Brookhart, v: Izzivi, 2013, str. 62.)

Primer opisnih kriterijev za ocenjevanje likovnega izdelka

	Nezadostno 1	Zadostno 2	Dobro 3	Prav dobro 4	Odlično 5
Ustreznost izdelka likovni nalogi	Ni občutil likovnega problema. Izdelek ne ustreza likovni nalogi.	Rahlo začuten likovni problem, izdelek se samo v detajlih dotika likovne naloge.	Dobro zapažen likovni problem.	Doživet likovni problem.	Izdelek doživet, povsem v skladu z likovno nalogo.
Kreativnost, ustvarjalnost	Ni novih rešitev, izrazito neizvirno, stare interpretacije majhna stopnja izvirnosti – originalnosti.	Poskus iskanja novih poti, v delu je zaslediti novo vsebino, monotona izvedba, opazno iskanje novih izraznih poti tako pri likovnih izraznih sredstvih kot pri delovnih postopkih, zadostno zapažen likovni problem.	Zanimivo, vsebinsko dovolj novosti, iskanje novih poti, znaki opuščanja starih šablonskih in stereotipnih interpretacij.	Najdene nove izrazne poti predvsem pri delovnih postopkih in skoraj popolnemu popuščanju starih shematičnih šablonskih interpretacij, poiskane so nove kombinacije.	Povsod je možno razbrati nove poti, ki so prilagojene likovnim izraznim sredstvom in likovni tehniki, izrazito izvirno in polno likovnih domislic, ustvarjalna percepcija kar najbolj dosežena, kombinirano na nov način.
Tehnična izvedba	Nepoznavanje tehnike in vrste likovne panoge.	Slabo poznavanje likovne tehnike, v detajlih neprimerna izvedba.	Poznavanje likovne tehnike in likovnih izrazil.	Dobro poznavanje likovne tehnike in primerna uporabnost, iskanje novih možnosti.	Tehnična izvedba je v popolnosti izpeljana.

(Vir: Žagar, 2020.)

SKLEP

Po nekaterih razlagah naj bi bila gibalno zgodovinskega razvoja boj za obstanek in človekova ustvarjalnost. Razvoja in napredka v človeški zgodovini ne bi bilo brez človeške ustvarjalnosti in inovativnosti, ki sta pomembni lastnosti sodobnega človeka od mlajšega paleolitika dalje. Človeka tako odlikujejo tehnološka, ekonomska, znanstvena, umetniška, kulturna ustvarjalnost.

Lastnosti ustvarjalnega človeka so: neodvisnost v mišljenju in delovanju, odprtost za nove izkušnje, fluentno in izvirno mišljenje, naklonjenost k spremembam, ima širok spekter interesov, je radoveden in vedoželjen, duhovit, notranje motiviran z visoko stopnjo energije, nekonformističen, nekonvencionalen, inovativen, rad tvega in je samozavesten, rad ima kompleksne situacije in zapletene vzorce, pogosto je uporniški, egocentričen in boemski, rad sanjari ter rabi mir in svobodo za ustvarjanje.

Ustvarjalno mišljenje je oblika kompleksnega mišljenja, za katerega so značilni višji miselni procesi, ki pripeljejo do novih, izvirnih idej, rešitev, dosežkov in izdelkov. Za visoko ustvarjalne rezultate pa je poleg ustvarjalnega potrebno tudi kritično, analitično mišljenje. Ustvarjalno mišljenje je lateralno in omogoča pogled na probleme od strani, zunaj obstoječih okvirov. Za ustvarjalno mišljenje so značilni tudi: divergentno mišljenje (izvirnost, fluentnost, fleksibilnost mišljenja), ustvarjalna domišljija, občutljivost za zaznavanje in opredeljevanje problemov, zmožnost iskanja alternativnih razlag za različne probleme in zmožnost povezovanja oddaljenih pojavov in idej.

Ustvarjalnost pomeni ustvarjalno misliti, inovativnost pa ustvarjalno delovati.

Ustvarjalnost in inovativnost uvrščamo med veščine 21. stoletja, poleg kritičnega mišljenja, sodelovanja in komuniciranja ter digitalnih veščin, ki bi morale biti vključene v šolske kurikule. Ustvarjalnost in inovativnost se lahko pri pouku na splošno spodbuja in razvija z zastavljanjem odprtih problemov in odprtih vprašanj, dopuščanjem različnih poti za iskanje odgovorov pri reševanju problemov, načrtovanjem učnih situacij, ki učencem omogočajo ustvarjalno izražanje na ustnem in pisnem (kreativno pisanje) področju, pri različnih predstavitev in nastopih, s spodbujanjem učencev k ustvarjanju in izumljanju nečesa novega ali preoblikovanju obstoječega na nov, izviren način. Pogosto ustvarjalne in inovativne učence spodbuja ustvarjalen in inovativen učitelj s svojim zgledom.

V zgodovinopisju in tudi pri učenju zgodovine je pomembna zmožnost zgodovinske imaginacije (domišljije). Zgodovinarju raziskovalcu omogoča zamišljanje pri rekonstruiranju značilnostih človeške preteklosti na temelju pogosto pomanjkljivo in skopo ohranjenih zgodovinskih virov. Pri pouku zgodovine pa zmožnost zgodovinske domišljije omogoča življenje in vpoglede v človeško preteklost in starodavne miselne svetove. Pri pouku zgodovine ustvarjalnost in inovativnost spodbujata k ustvarjanju novih izdelkov, rešitev, predlogov, interpretacij ali k preoblikovanju že obstoječih na nov in izviren način. Pri tem so lahko v pomoč pristopi, kot so ribja kost, metoda matrike ali časovnice, metoda prisilnih povezav, de Bonova metoda šestih klobukov. V pomoč je lahko tudi revidirana Bloomova taksonomija, ki se s šestim, najvišjim zahtevnostim nivojem znanja nanaša na ustvarjanje novih pomenov ali struktur oz. reorganizacijo že znanih v novo celoto. Ustvarjalnost in inovativnost je možno razvijati in spodbujati tudi s spodbujanjem zaznavanja in opredeljevanja problemov, zlasti z ustvarjanjem novih idej ter iskanjem in opredeljevanjem izzivov ter soočenjem z njimi. Ustvarjalnost in inovativnost razvijamo in spodbujamo tudi

z avtentičnimi nalogami pri avtentičnem učenju zgodovine. Gre za učenje s primarnimi (ter sekundarnimi) in večperspektivnimi zgodovinskimi viri, z reševanjem zgodovinskih problemov, ki niso povsem lahko rešljivi oz. odgovori niso takoj razvidni, ampak zahtevajo poglobljeno raziskovalno učenje z raznolikimi zgodovinskimi viri, z dopuščanjem različnih, tudi alternativnih rešitev in razlag ter izkazovanjem znanja na različne, nove in izvirne načine. Pomembni pristopi za spodbujanje in razvijanje ustvarjalnosti in inovativnosti pri pouku zgodovine so še: kreativno pisanje (zgodovinski eseji, seminarske in raziskovalne naloge), spodbujanje inovativnih (tudi eksperimentalnih) pristopov k pisanju zgodovine, projektno učno delo s projektnimi nalogami, igra vlog in simulacija, uporaba slikovnega in filmskega gradiva za spodbujanje domišljije (zgodovinske imaginacije), ob katerih je možno oblikovati, pisati in pripovedovati izvirne zgodbe o zgodovinskem dogajanju, oblikovanje izvirnih argumentov pri debatiranju z različnimi debatnimi formati, postavitve razstav, priprava miselnih kart, e-časovnih trakov ipd.

Pomembno vlogo imajo tudi inovativna sodobna učna okolja, pri učenju zgodovine zlasti t. i. interaktivna z muzeji, arhivi, galerijami in knjižnicami, ki omogočajo interakcijo med učenci in različnimi predmeti kulturnozgodovinske dediščine. Pomembna pa so tudi inkluzivna učna okolja, ki vključujejo vse učence, virtualna učna okolja, pa tudi fizična ali grajena, ki se nanašajo na učilnice v šolah, domače učno okolje ali teren pri zgodovinskem terenskem delu in ekskurzijah.

Ustvarjalne in inovativne učne dosežke in izdelke pa se najbolj kakovostno vrednoti s formativnim spremljanjem in vrednotenjem s pomočjo kriterijev uspešnosti v obliki semaforjev, preglednic, rubrik (opisni kriteriji) idr.

Učni načrti za zgodovino v osnovni šoli in gimnaziji se veščin ustvarjalnosti in inovativnosti večinoma dotikajo posredno prek učnih ciljev in vsebin, ki se nanašajo na pomen varovanja in ohranjanja kulturne dediščine ter na ustvarjalnost ljudi na gospodarskem, družbenem, političnem in kulturnem področju v različnih zgodovinskih obdobjih. V didaktičnih priporočilih so tudi navedeni didaktični in učni pristopi, ki omogočajo spodbujanje in razvijanje ustvarjalnosti in inovativnosti pri pouku zgodovine. Pri posodobitvah učnih načrtov pa bi bilo treba veščine ustvarjalnosti in inovativnosti bolj načrtno opredeliti tako v izbranih učnih ciljih in vsebinah, zlasti pri delu z nadarjenimi učenci, saj ustvarjalni učenci predstavljajo eno od skupin nadarjenih učencev, poleg uspešnih, prikritih, ranljivih, dvojno ali večkratno izjemnih in avtonomnih učencev.

IZBOR LITERATURE

- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R. (ur.) (2001). *A Taxonomy for Learning, teaching and assessing. A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Brodnik, V. (2002). *Zgodovina 1*. Priročnik za učitelje. Ljubljana: DZS.
- Brodnik, V. (2019). Avtentično učenje zgodovine. V: *Zgodovina v šoli*, 27 (1), str. 3–18.
- Cencič, M. in Štemberger, T. (2017). *Spodbujanje in razvijanje inovativnosti in ustvarjalnosti*. Predavanje na XIX. strokovnem posvetu pomočnikov ravnateljev 7. in 8. marca 2017 v Portorožu. Pridobljeno s <http://solazaravnatelje.si/wp-content/uploads/2017/03/Cencic-Stemberger.pomoc->

niki2017.pdf.

Cencič, M. in Štemberger, T. (2017). Inovativnost ravnateljev in inovativno učno okolje. V: *Razsežnost sodobnih učnih okolij*. Koper: Založba Univerze na Primorskem, str. 9–22.

Dumont, H. in Istance, D. (2013). Analiziranje in oblikovanje učnih okolij za 21. stoletje. V: *O naravi učenja*. Uporaba raziskav za navdih prakse. OECD 2010. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo, str. 23–34. Pridobljeno s <https://www.zrss.si/pdf/o-naravi-ucenja.pdf>.

EntreComp: Okvir podjetnostne kompetence (2016). Pridobljeno s <https://www.zrss.si/pdf/entre-comp.pdf>.

Faletič, N. in Avsec, A. (2019). Validacija slovenske oblike Kaufmanovega vprašalnika ustvarjalnih področij. V: *Psihološka obzorja*, 28, str. 40–52. Pridobljeno s http://psiholoska-obzorja.si/arhiv_clanki/2019/faletic_avsec.pdf.

Jackson, N. (2005). *Creativity in history teaching and learning*. Pridobljeno s https://www.creativeacademic.uk/uploads/1/3/5/4/13542890/creativity_in_history.pdf.

Juriševič, M. (2009). Ustvarjalnost v območju bližnjega motivacijskega razvoja. Motivacija za inovativnost in ustvarjalnost mladih. 2. mednarodni kolokvij, Ljubljana, [Piran], Slovenija, 14.–17. 10. 2009. *Zbornik izvodov*, str. 34–35. Pridobljeno s <http://www.pef.uni-lj.si/ceps/knjiznica/doc/mojca/JurisevicMprispevek.pdf>.

Marentič Požarnik, B. (2000). *Psihologija učenja in pouka*. Ljubljana: DZS.

Opaka, M. (2008). Ustvarjalnost – proces, oseba in produkt: Pregled nekaterih odkritij o ustvarjalnosti v zadnjem desetletju. *Psihološka obzorja*, 17 (2), str. 77–90. Pridobljeno s http://psiholoska-obzorja.si/arhiv_clanki/2008_2/opaka.pdf.

Partnership for 21st Century Skills. (2009). Pridobljeno s <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED519462.pdf>.

Pečjak, S. in Gradišar, A. (2012). *Bralne učne strategije*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Program osnovna šola. Zgodovina. Učni načrt. (2011). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/os/prenovljeni_UN/UN_zgodovina.pdf.

Psihologija. (2013). Izzivi razvijanja in vrednotenja znanja v gimnazijski praksi. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s <https://www.zrss.si/digitalnaknjiznica/Izzivi%20razvijanja%20in%20vrednotenja%20znanja%20v%20gimnazijski%20praksi%20PSIHOLOGIJA/>.

Resolucija Evropskega parlamenta z dne 18. decembra 2008 o vseživljenjskem učenju za znanje, ustvarjalnost in inovacije. Pridobljeno s <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52008IP0625&from=ES>.

Robinson, K. in Aronica L. (2015). *Kreativne šole. Ljudska revolucija, ki preoblikuje izobraževanje*. Nova Gorica: Založba ENO.

Simoniti, I. (ur.) (2014). *Ustvarjalnost*. Ljubljana: Slovenska matica.

Strokovna izhodišča posodobitve Koncepta odkrivanja nadarjenih otrok, učencev in dijakov ter vzgojno-izobraževalnega dela z njimi. (2019). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s https://www.zrss.si/pdf/strokovna_izhodišca_nadarjeni.pdf.

Šorgo, A. (2012). *Razvijanje in spodbujanje ustvarjalnosti in inovativnosti pri učencih in učiteljih*. Predavanje na konferenci NAMA, Poti do kakovostnega znanja naravoslovja in matematike. Brdo pri Kranju 11. in 12. decembra 2012. Pridobljeno s https://www.zrss.si/nama2012/datoteke/PL3_ASorgo.pdf.

Štemberger, T., Čotar Konrad, S., Rutar, S. in Žakelj, A. (2018). Oblikovanje inovativnih učnih okolij. V: *Oblikovanje inovativnih učnih okolij*. Koper: Založba Univerze na Primorskem, str. 9–11.

Učni načrt. Gimnazija. Zgodovina. (2008). Splošna gimnazija. Obvezni predmet (280 ur). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s http://eportal.mss.edus.si/msswww/programi2013/programi/media/pdf/un_gimnazija/un_zgodovina_280_ur_gimn.pdf.

Veščine kritičnega mišljenja. (2018). Primeri nalog za spodbujanje kritičnega mišljenja pri različnih predmetih v osnovni šoli. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s <https://www.zrss.si/digitalnaknjiznica/KriticnoMisljenjeNaloge/>.

Woolfolk, A. (2002). *Pedagoška psihologija*. Ljubljana: Educy.

Zgodovina. (2015). Izzivi razvijanja in vrednotenja znanja v gimnazijski praksi. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s <https://www.zrss.si/digitalnaknjiznica/izzivi-razv-vred-znanja-gimn-zgodovina/>.

Žagar, J. (2020). *Gradivo za izobraževanje na daljavo za predmet Likovna umetnost (likovno snovanje)*. Objavljeno na portalu Jazon. Pridobljeno s <https://lumjazon.splet.arnes.si/slikanje/>.