

Matija Purkat

Osnovna šola Hinka Smrekarja, Ljubljana

DEJAVNOSTI V ŠOLI, KI UTRIPAJO V RITMU HIPHOPA

School Activities to the Hip Hop Beat

UVOD

Hiphop glasba in spremljajoča kultura sta prisotni in ponekod utrjeni tudi v slovenskem kulturnem prostoru. Mladi se odkrito (po)istovetijo s ključnimi in prepoznavnimi predstavniki z vseh spremljajočih področij hiphopa. Vrednote, ki jih ta kultura prenaša s seboj, so – ob prilagoditvi našemu družbenemu okolju – postale pomemben element identifikacije mladih. Obenem je, sodeč po številu resnih akademskih obravnav hiphopa v tujini kot edinstvenega pojava, možno sklepati o njegovi vsesplošni razširjenosti, pa tudi o možnostih, ki jih kot kultura lahko ponudi širši množici ljudi. Pri tem se seveda zastavlja vprašanje, ali je možna širša povezava med hiphopom in šolskim okoljem v slovenskem prostoru. Opaziti je, da je hiphop s svojo prisotnostjo že močno vplival na našo družbo ter pomembno sooblikoval različna področja kulture, predvsem pa tista, katerim pripadajo šoloobvezni otroci in mladostniki.

Javnemu izobraževalnemu sistemu se pripisuje pomembna vloga pri vključevanju posameznika v sodobno družbo. Kot tak je podvržen nenehnim spremembam, ki so lahko posledica družbenih, političnih, ekonomskih, ideoloških in drugih sprememb. Poleg klasičnih oblik pouka učitelji vse pogostejše uporabljajo nove pristope in metode, s katerimi poskušajo učni proces prilagoditi tako, da je bližje učencu. V strokovni in znanstveni literaturi s področja poučevanja in učenja je mogoče najti širok in pester nabor raznolikih metod in pristopov, ki naj bi omogočali doseganje boljšega učnega uspeha pri mladih in dolgoročno uspešnejše posameznike v sodobni družbi.

Raziskovalna spoznanja kažejo, da nekatere medpredmetne povezave z umetnostjo in športom ugodno vplivajo na učni uspeh učencev pri različnih predmetih, na njihovo motivacijo ter odnos do teh predmetov. Izmed devetih Gardnerjevih vrst inteligentnosti (Gardner, 2003) je telesnogibalna (kinestetična) inteligentnost ena od tistih, ki jih je najtežje smiselno vključiti v pouk, vendar se zdi, da je ravno vključevanje umetnosti tisto, kar kinestetičnemu učenju doda vsebino. Nabor pristopov in metod, katerih temelj je prav medpredmetna povezava z umetnostjo, je v tujini prepoznan pod terminom integracija umetnosti. Med temi pristopi igra pomembno vlogo poučevanje s plesom.

TEORETIČNA IZHODIŠČA

Ples predstavlja del širšega področja uprizoritvenih umetnosti, pri katerih umetnik izkorišča glas in/ali telo

za umetniško izražanje, pogosto v interakciji z drugimi objekti ali subjekti. Pri tem je pomembno razlikovati med plesom kot družbenim razvedrilom na performativni ali integrativni ravni in plesom kot estetskim spektaklom na mimetični ravni (Hewitt, 2017). Sklepamo lahko, da je ples tudi širši pojem, ki v svojem pomenu nosi gibalno izraznost, ki ima močno kulturno noto in pogosto predstavlja ideje družbe, ki je ta ples ustvarila (prav tam). Posledica tega je, da ples in koreografija predstavljata prostor za urjenje družbenih odnosov in idej, tako na performativni in integrativni kot na mimetični ravni.

Vendar pa ples zagotovo ni samo družbena dejavnost, temveč tudi odraz naravnega funkcioniranja vsakega posameznika. Lahko bi rekli, da je tudi posledica naravne potrebe po gibanju. S. Tancig (1987) iz različnih teorij povzame, da je gibanje za otroka primarna potreba, povezana v vsemi področji razvoja, pri tem pa omenjenih področij ne moremo obravnavati ločeno. V. Geršak (2016) zato sklene, da je v predšolskem in tudi v šolskem obdobju pomembno gib načrtno in premišljeno vključevati ne le v ure, namenjene področju gibanja oziroma športa, temveč tudi v preostale vzgojno-izobraževalne dejavnosti.

Trenutni trendi, ki predvidevajo večjo vključenost plesa, umetnosti in sodobnih popularnih kultur v pouk, izhajajo iz tega, da so se v praksi že pokazali kot uspešni. Pri iskanju boljše pedagoške prakse je smiselno izhajati iz teorije. Pri tem nam pregled literature ponudi več novih pristopov, ki predvidevajo vključitev gibanja oz. plesa v pouk. Eden od krovnih pojmov tovrstnih pristopov je vključevanje umetnosti (*arts integration*), ki zajema širok nabor umetnosti (Burnaford, 2007). Pojem vključevanja umetnosti (*arts integration*) se je v preteklosti spreminjal, saj so ustanove na praktičnem polju eksperimentirale z različnimi modeli implementacije. Nekateri avtorji so se popolnoma izognili temu pojmu, kljub temu da so njihovi programi po značilnostih ustrezali integrativnemu pristopu. V spet tretjem primeru so se npr. strokovni krogi s področja umetnosti izognili uporabi besede »integrativno« in uporabili »interdisciplinarno«. Brez končnega konsenza o skupni definiciji so se oblikovale mnoge smeri s skupnimi značilnostmi, ki jih Burnaford (2007) združi v tri kategorije: *arts integration* kot učenje »skozi« in »z« umetnostjo, *arts integration* kot proces kurikularnega povezovanja in *arts integration* kot sodelovalno vključevanje.

V. Geršak (2016) za utemeljitev vključevanja izkušnje umetnosti – plesa v pouk izpostavi Piageta, ki je menil, da otrok dojema sebe in okolico skozi fizično oziroma senzo-

rično interakcijo z okoljem. Sčasoma naj bi se iz teh telesnih procesov razvile spretnosti mišljenja na višji ravni, npr. logika. Ko avtorica nato primerja alternativne vzgojne koncepte, ugotovi, da je mnogim skupno prepričanje, da so gibanje, motorični razvoj in igra pomembni dejavniki v otrokovem razvoju in da so kognitivni, čustveno-socialni in psihomotorični razvoj posameznika medsebojno tesno povezani. Avtorica izpostavi, da vmesni model plesne pedagogike omogoča urjenje v sposobnostih 21. stoletja – v kreativnosti, kritičnem mišljenju, komunikaciji in sodelovanju –, ki so ključne za višje ravni mišljenja (Donovan in Pascale, 2012, prav tam).

Ob pregledu strokovne in znanstvene literature se zdi, da avtorji vidijo predvsem naslednje prednosti tovrstnega poučevanja:

- Prednost v celostnosti predstavitve oziroma v širini vidikov, ki jih lahko učenec zavzame ob tovrstnem učenju (Graham, 2016; Dhanapal, Kanapathy in Mastan, 2014).
- Vključevanje umetnosti z razvojnega vidika – otrok je v prvem in delu drugega triletja OŠ še vedno na stopnji konkretnega ali pa na meji na formalno stopnjo razvoja (Graham, 2016). Po mnenju Ainsworth, Prain in Tytler (2011, v: Graham, 2016) ima vizualizacija ključno vlogo pri pouku naravoslovja.
- Vloga situacijskega interesa za učenje, h kateremu mnogo prispevajo ravno zunanji motivatorji (npr. učitelji). Zunanja motivacija ima mnogokrat sicer negativen prizvok, vendar pa pomeni tudi, da lahko vsak zunanji dejavnik, ki pomeni novost za učenca, pritegne njegovo pozornost in poveča motivacijo za učenje na sploh (Juršič, 2005).
- Učna uspešnost učencev, ki so soočeni s tovrstnim načinom učenja. Čeprav polemika o pomembnih povezavah med vključevanjem posameznih vej vizualnih umetnosti v pouk in doseganjem boljših učnih dosežkov poteka že dolgo, raziskave ne dajejo enoznačnih rezultatov. Pozitivne učinke medpredmetnega povezovanja likovne umetnosti in naravoslovja zaznavajo mnogi avtorji (med drugimi Birsa, 2018; Dhanapal idr., 2014; Gelineau, 2011; Dawn, 2013; Burnaford, 2007; Kafetzopoulos, 2006; Burton, 2000), medtem ko drugi dokazujejo ravno nasprotno ali pa močnih povezav med transferjem in medpredmetno povezavo ne morejo dokazati (npr. Eisner in Day, 2004; Winner in Cooper, 2000; Turkka, 2017; Graham, 2016; Burnaford, 2007).

Nekateri pa raje kot o dosežkih govorijo o ključnih kompetencah, ki jih razvijajo učenci (Key Competencies, 2002; DeSeCo, 2001; Grubelnik, 2010; Illeris, 2009). Ugotavljajo, da integracija umetnosti v kakršni koli obliki omogoča boljši razvoj kompetenc, ki so ključne za delovanje v sodobni družbi. Zato nekateri avtorji (Dhanapal idr., 2014; Skoning, 2008) zagovarjajo različne oblike integracije umetnosti v pouk.

Sodobni didaktični sistemi, kot so sodelovalno učenje, problemski pouk, projektno učno delo, terensko delo, eksperimentalno in raziskovalno delo, e-učenje, igra vlog itd., imajo po mnenju V. Geršak (2016) prednosti, saj omogočajo samoregulacijo učenja, izkoriščanje učnih priložnosti, divergentno razmišljanje in samorefleksijo. Vse to pa so tudi značilnosti številnih v učni proces integriranih plesnih dejavnosti.

Ples je širok pojem, katerega pomemben element je kultura. Pričujoči prispevek izhaja iz plesa, njegova svobodna zasnova in odprtost za spremembe pa sta posledica

popularne in z mnogih vidikov še vedno kontroverzne kulture hiphopa. Hiphop v osnovi sestoji iz štirih ključnih elementov: rapa, DJ-inga, grafitiranja in street dancea/breakdancea (Pardue, 2007; Adjapong in Emdin, 2015; Andrés Aponte, 2013).

V vseh teh elementih igra pomembno, če ne že ključno vlogo učenje. Učenje se pojavlja pod gesli: *informacija, sprememba, transformacija* (Pardue, 2007). Celoten proces, katerega končni cilj je postati *nekdo* (ang. *someone*), se odvija na dveh ravneh: individualni in kolektivni. Pri tem sta osnova izmenjava informacij in sledenje spremembam in novostim ob vsesplošnem zavedanju izhodišča, korenin. Temu stanju pravijo *stvarnost* (ang. *reality*), čeprav ta stvarnost v osnovi ni nič drugega kot osredotočenost na okolje, iz katerega izhajajo posamezniki. Učenje in ustvarjanje pa poteka po načelih, ki so značilni za hiphop. Med njimi A. J. Kruse (2016) izpostavi štiri: biti stvaren (ang. *keep it real*), narediti nepričakovano (ang. *flip the script*), ustvariti hrup (ang. *make some noise*) in ostati svež (ang. *stay fresh*).

V Sloveniji se hiphop ni spontano pojavil kot kultura (vključujoč vse štiri elemente), temveč kot dolgoročen proces populariziranja posameznih elementov, ki so sčasoma med mladimi postali izjemno popularni, se ideološko povezali med seboj in pridobili skupni imenovalac – hiphop. Izmed omenjenih štirih ima posebno mesto street dance/beakdance. Izvaja ga plesalec ali plesalka, izvorno imenovana b-boy oziroma b-girl. D. Pardue (2008) opredeli, da je b-boy (ali b-girl) tisti plesalec, ki razume in je zmožen izvajati različne stile uličnih plesov. Ti med drugimi vključujejo electric boogie, poppin', lockin' in breakdance.

Vsi omenjeni stili se med seboj seveda ločijo, vendar obnem svobodno uporabljajo in kombinirajo pri hiphopu. Plesalec s tem, ko glede na lastno interpretacijo glasbe in trenutnega (individualnega ali kolektivnega) občutenja izkorišča značilnosti posameznih stilov, tudi dokazuje, da jih razume in zna ustvarjalno uporabiti. Pogosto se v hiphopu uporablja tudi korake drugih vrst plesa, pri čemer plesalec sledi načelu narediti nepričakovano (ang. *Flip the script*) na način, ki se mu reče *remix*. Podobno velja tudi za vse preostale elemente hiphopa. Kreativnost, ki je tako značilna za hiphop kulturo, je eden od ključnih prvih pogojev za uvajanje plesa v samo poučevanje in za njegovo uporabo (Adjapong, 2017; Amado, Sanchez-Miguel, Molero, 2017).

D. Pardue, (2007) poudarja, da je smiselno premisliti, katere dejavnosti uporabiti kot pedagoško sredstvo, kdaj in kako pogosto ter komu so lahko namenjene, da ne bodo samo okrepile zapomnitve učnih vsebin, temveč posameznika obogatilo z novo kulturno izkušnjo. C. Andrés Aponte (2013) na primer poudarja, kako je v Združenih državah Amerike več tovrstnih programov vnaprej obsojenih na neuspeh, saj hiphop kot sredstvo ne omogoča tistega, iz česar je izšel – kritičnega presojanja. Namesto tega so dejavnosti, na katerih temeljijo programi, omejene z nepravilnim in omejujočim šolskim sistemom, ki kljub drugačnim metodam ne omogoča razvoja kritičnega razmišljanja in samostojnosti socialno izključenih. Kot navajajo mnogi avtorji (Adjapong, 2017; Adjapong in Emdin, 2015; Hill in Petchauer, 2013; Ladson-Billings, 2014; Andrés Aponte, 2013), omogoča hiphop kultura s svojimi značilnostmi dobro izhodišče za inovativne modele odpravljanja socialne izključenosti slabše situiranih mladostnikov ter hkrati nekakšno premostitev med jezikom širše družbe in jezikom mladih, katerih identiteta ima mnogo skupnih točk s ključnimi posamezniki hiphop kulture. Poleg tega hiphop v samem temelju spodbuja to, čemur E. Said (1994, v: Di-

mitriadis in Hill, 2012) pravi odgovornost intelektualca (ang. *roles and responsibilities of intellectual*): odgovornost do svoje discipline, odgovornost do družbe (v kateri deluje) in odgovornost do znanja zunaj njegove stroke. V iskanju ustreznega pristopa k povezovanju hiphopa in edukacije se zato nekateri strokovnjaki že sklicujejo na tako imenovano hiphop pedagogiko (ang. *hiphop pedagogy*) (Adjapong, 2017) in edukacijo, temelječo na hiphopu (*hiphop based education – HHBE*) (Lamont Hill in Petchauer, 2013). Ti naj bi krepili pomembnost raznolikosti kultur v razredu s prilagajanjem razredne dinamike (Emdin, 2010; Adjapong in Emdin, 2015; Kruse, 2016; Andrés Aponte, 2013).

Na tej točki je seveda treba izpostaviti, da gre v slovenskem prostoru za novo in našemu družbenemu prostoru prilagojeno hiphop kulturo, ki je drugačna od izvorne hiphop kulture. Sama kultura se je prilagodila družbenim značilnostim na našem območju. Vsem prilagoditvam navkljub se zdi, da se ni odpovedala ključnemu elementu – kritičnemu premišljanju o obstoječem stanju, predvsem stanju v družbi. S tem pa še vedno ponuja družbi alternativne načine obravnave posameznika in njegove vloge v njej. S tem, ko se je to zgodilo, pa se hiphop kultura lahko prilagodi potrebam v našem vzgojno-izobraževalnem polju.

Namen tega prispevka je predstaviti (po značaju plesne) zasnove dejavnosti, ki »utripajo v ritmu hiphopa«, ustrezajo didaktičnim zahtevam posameznih predmetnih področij, omogočajo ustvarjalnost učencev, jih ne omejujejo ter so privlačne za učence in učitelja v razredu. Izvorno so bile dejavnosti izvedene pri pouku v petem razredu osnovne šole, vendar pa so ob ustrezni prilagoditvi primerne tudi za druge stopnje izobraževanja.

ŠTIRI NAČELA HIPHOPA

Osrednja gesla učenja v hiphopu so torej: *informacija, sprememba, transformacija*. Zato tudi učenje po načelu na hiphopu temelječe edukacije poteka ob nenehnem cikličnem prestopanju od informacije prek spremembe do transformacije, ob tem pa z reflektivnim vpogledom v začetna izhodišča, korenine in kritičnim izgrajevanjem nove realnosti. Pri tem je za prikaz celostnega pogleda (tako kot velja za hiphop kulturo) smiselno posegati po več elementih: performativni, vizualni, glasbeni in besedni umetnosti. Tudi gibalne dejavnosti, opisane v nadaljevanju, naj imajo svojo navezavo na druga področja umetnosti in druge elemente hiphopa poleg predmetnospecifične vsebinske osnove.

Sledi nabor štirih dejavnosti, ki so skladne s štirimi načeli ustvarjanja v hiphop stilu: biti stvaren (ang. *keep it real*), narediti nepričakovano (ang. *flip the script*), ustvariti hrup (ang. *make some noise*) in ostati svež (ang. *stay fresh*). Dejavnost, ki je opisana pod zadnjim načelom, ni gibalna ali plesna. Načelo usmerja učitelja k iskanju novih poti. Zato je opisana dejavnost takšna, ki učitelju omogoča dober vpogled v predstave učencev ter njihov interes za posamezno predmetno področje, učencem pa neposredno vključenost in sodelovanje v učnem procesu.

Biti stvaren (ang. *keep it real*)

Učitelj pri obravnavi nove učne vsebine navadno izpostavi ključne pojme, ki naj bi jih učenci poznali in razumeli ter znali uporabiti v ustreznem kontekstu. Zasnova dejavnosti pri vsaki tovrstni uri je, da učitelj učence spod-

budi k oblikovanju lastnega nebesednega gibalnega zapisa ključnega pojma. Učenec bo ob tem izhajal iz lastnih izkušenj, vezanih na ta posamezni ključni pojem. Posledično bo tudi gibalna izvedba pri vsakem učencu drugačna, vendar razumljiva. Dejavnost prav tako učitelju omogoča, da prepozna napačno razumevanje ključnega pojma ali celo koncepta. Ob predstavljanju ponazoritev, ki so jih pripravili učenci, naj namreč ti svojo gibalno izvedbo nadgradijo tudi z razlago.

Vrednotenje znanja bi lahko vključevalo dejavnost snemanja performansa učencev na vnaprej določeno učno vsebino. Posnetek bi si učitelj nato ogledal skupaj z učenci, ki bi tudi ob vodenju učitelja presojali, ali je posamezni nastop ustrezen ali ne, ali odslilkava učenčevu znanje ali preprosto preslikava gibe drugih.

Primer dejavnosti

Petošolci so ob utrjevanju učne vsebine dveh ključnih procesov – fotosinteze in celičnega dihanja – dobili nalogo, naj v skupinah pripravijo plesno uprizoritev obeh. Skupine je sestavljalo do šest učencev, ki so si morali vloge enakovredno razdeliti, skladno z njihovimi željami in zmožnostmi. Za delo so imeli na voljo eno šolsko uro. Za svojo uprizoritev so lahko uporabili tudi papirna gradiva, s katerimi so lahko izdelali rekvizite, če bi jih potrebovali za izvedbo. Naslednjo uro so skupine pri predmetu naravoslovje in tehnika izvedle svoje uprizoritve.

Vsaka skupina je samostojno uprizorila svojo točko, preostale skupine pa so nastop spremljale. Vse skupine so v svoje nastope vključile tudi rekvizite, ki so jih člani izdelali v dogovorjenem času. Ko so vse skupine izvedle svoje uprizoritve, je sledilo vrednotenje. Pri tem so bili učenci spodbujani, da so podajali pohvale in kritike.

Kasneje je bila ta vsebina vključena v ocenjevanje. Učenci so si dobro zapomnili oba procesa in veliko jih je izrazilo prepričanje, da so to dosegli predvsem zaradi plesne dejavnosti ponavljanja in utrjevanja.

Narediti nepričakovano (ang. *flip the script*)

Kot predlaga že S. Seidel (2011, v: Kruse, 2016), je hiphop poln uporabe nečesa običajnega na povsem nov, drugačen in zanimiv način (ang. »*flipping something outta nothing*«). V tem duhu je zamišljena dejavnost, pri kateri učitelj od učencev zahteva, da opravijo nalogo s predmetom, ki sicer ni namenjen učenju in je njegova uporabnost omejena (npr. stol). Učenci morajo v tem primeru izvedbo svoje naloge prilagoditi uporabi ne navadnega predmeta. Tako učenci pri pouku večkrat uporabijo stol kot sogovornika ali kot soplesalca, pa tudi za ponazoritev gibanja Zemlje itd.

Temu načelu sledi tudi sprememba situacije, v kateri se učenci učijo – tako da namesto v klopih, del frontalne razlage poslušajo stoje ali ob gibanju po prostoru. Pri pouku nato postane povsem običajno, da lahko učilnica postane notranjost celice ali pa ogromen zemljevid Slovenije. Možnosti so omejene z ustvarjalnostjo učitelja in učencev.

Primer dejavnosti

Petošolci so se v skladu z učnim načrtom spoznavali z načeli uspešnega sporočanja. Spoznali so načela ura-

dnega in neuradnega pogovora ter pojme barva glasu, govorica telesa, jasnost izgovarjave. Temu je sledila diskusija o različnih situacijah, v katerih je težko ubrati ustrezen telesni odziv. Enega od teh primerov – sprejemanje opravičila v situaciji, ko smo prizadeti – smo nato podrobneje spoznali.

Nato so bili učenci seznanjeni z navodilom, naj si vsak izmed njih zamisli, da njihov stol predstavlja osebo, ki so jo prizadeli. Njihova naloga je bila, da temu stolu izrečejo iskreno opravičilo, ki ga podprejo tudi s telesno govorico. V nadaljevanju dejavnosti so morali to dejavnost ponoviti, s tem da so morali opravičilo izraziti brez besed. Ob zaključku je sledil pogovor o vtisih učencev.

Dejavnost se je sklenila z vajo, ki je naenkrat vključevala več učencev. Ti so bili razdeljeni v skupine z največ petimi člani. Učenci so se morali začeti na dogovorjeni znak sporazumevati brez besed, tj. z uporabo vseh preostalih načinov. Ker je prostor zapolnila ritmična glasba, se je večina učencev odločila za gibalno sporazumevanje. Ker niso imeli natančnega navodila, o čem se lahko sporazumevajo, je bilo tudi njim težje razbirati, kaj jim sporočajo sošolci.

Dejavnost se je tematsko nadaljevala pri likovni umetnosti, kjer je bila likovna naloga izdelava portreta. Pri tem so bili učenci spodbujani k opazovanju obrazne mimike.

Ob zaključku vseh dejavnosti so učenci izrazili navdušenje nad vajami. Obenem so poudarili tudi prepričanje, da so jih te usmerile k pozornemu spremljanju neverbalne oz. telesne govorice sošolcev in s tem k večji vključenosti v dialog.

Ustvariti hrup (ang. *make some noise*)

Ustvarjanje hrupa je tu mišljeno kot dejansko ustvarjanje zvokov ali pa poslušanje in sledenje drugim zvokom. Učitelj mora učence spodbujati k aktivnemu sodelovanju. Kaj je bolj aktivno in sodelujoče kot učenec, ki soustvarja v okviru dejavnosti, ki jo spodbuja učitelj?

Eden od primerov dejavnosti ustreza metodi klica in odziva (ang. *Call and response*) po G. Smithermanu (1977, v: Adjapong in Emdin, 2015). Učitelj to dejavnost navadno uporabi, ko želi pridobiti več pozornosti učencev. Predhodno učence nauči več gibov, ki so vezani na ukaze ali ključne besede pri obravnavi posamezne učne vsebine. Nato jih med razlago ob prej omenjeni situaciji pozove z vprašanjem ali vzklikom ključnega pojma, učenci pa kot odgovor in potrditev, da so slišali in razumeli, izvedejo gib, ki ponazarja ključni pojem.

Ustvarjanje hrupa pa seveda zahteva tudi jasno zahtevo po zaključku hrupa. Učenci, ki so vključeni v gibanje ali ustvarjanje ritma, glasbe, težko slišijo zahtevo, podano ob sobni jakosti sporočevalca. Zato jih je treba že pred tem seznaniti s ključnim gibom ali besedo, ki dogajanje »zamrzne« in se s tem ustvari kontrast med nepremično maso učencev in edinim premikajočim se učiteljem. Ta ima tako možnost podati nadaljnja navodila.

Tovrstni posegi v dogajanje učencu omogočajo, da se v vmesnem času sprosti, osredotoči ali pridruži množici. Priklic in odziv učitelju omogoča povrniti učence k osnovni ideji učne obravnave. Podobno vlogo ima

v jazz glasbi glava skladbe – del, kjer vsi člani skupine igrajo skupaj in ki je vedno enak (Luquet, 2015). V preostalih delih, kjer učitelj spodbuja različne oblike dela (individualno, skupinsko, v dvojicah itd.), pa so učenci prepuščeni lastni kreativnosti in poigravanju z glavnimi idejami.

Primer dejavnosti

V petem razredu so bili učenci pri matematiki spodbujani k samostojnemu delu. Velik del učnih ur je zato namenjen samostojnemu reševanju matematičnih nalog, ki se navezujejo na obravnavano učno vsebino. Tovrstno delo zahteva zbranost in statičnost učenca. Z učenci smo sklenili, da bodo deležni kratkih, nekaj minut trajajočih premorov, med katerimi ne sedijo na svojih mestih. Ob dogovorjenem znaku vstanejo, se postavijo za stol in se osredotočijo na učitelja. Nato učitelj pokaže gib, kateremu so že v uvodni uri obravnave tekoče učne vsebine pripisali enega od ključnih pojmov. Učenci glasno izrečejo pojem. Učitelj nadaljuje z izvajanjem gibov in s tem učence spodbuja k izrekanju ključnih pojmov. Ob naslednji priložnosti učitelj sam izreče pojem, učenci pa izvedejo gibe. Učenci vedo tudi, da kadar učitelj pokliče posameznega učenca, ta z gibom opozori nase in se pripravi na vprašanje. V tem primeru učitelj zastavi vprašanje, ki preverja poznavanje temeljnih teoretičnih pojmov obravnavane učne vsebine. Če učenec ve odgovor, ga glasno pove, če odgovora ne ve, sam pokliče drugega učenca in postopek se ponovi.

Pri obravnavi potenc so se učenci petega razreda naučili tudi rap, ki so ga ob pozivu učitelja, kakršen je opisan v nadaljevanju, glasno odrapali ob glasbeni podlagi in odplesali. Ko je bilo ponovitev dovolj, je učitelj ustavil glasbo, učenci pa so zamrznili in počakali na nadaljnja navodila.

Besedilo rapa:

*Spodi je osnova,
zgori mala stopnja,
žal ne moreš it naprej, dokler ne znaš množenja.
Vedno ista cifra sama s sabo se množi,
delaš to tok časa, dokler stopnja ti teži.*

Ostati svež (ang. *stay fresh*)

Temeljna ideja hiphopa je torej spreminjanje že obstoječega in sledenje novostim ob upoštevanju dosežkov iz preteklosti. Hiphop ustvarjalci morajo, da *ostanejo sveži*, spremljati nove načine izražanja, nove pojavnosti v njihovem elementu hiphop ustvarjanja.

Tudi učitelj mora, ob upoštevanju dobrih primerov prakse, iskati vedno nove in zanimive načine, kako preplestati resničnost, kakršno doživljajo učenci, in predvidene učne vsebine. Tako bodo učenci zmožni ponotranjiti spoznanja, saj bodo razumeli, kako se posamezno predmetno področje povezuje z njihovim vsakdanjim življenjem. Zavedati se mora, da se družba spreminja z veliko hitrostjo in da ima vsaka generacija neko novo izkušnjo, na kateri je vredno graditi.

Primer dejavnosti

Učenci imajo možnost voditi prvi del učne ure nekatereh predmetov. Ta del ure imajo nalogo preverjati

znanje svojih sošolcev in splošno stanje v razredu tudi ovrednotiti. Omenjeni del ure vedno vodijo trije učenci.

Učenci sicer ne vedo, kdaj bodo vodili dejavnost, zato so nanjo večinoma dobro pripravljeni. Sami iščejo dodatne informacije in s tem prispevajo k pretoku informacij pri pouku. Učitelj tako dobi vpogled v to, kaj učence zanima in katere vsebine ali koncepti so jim težavni. Omenjeni trije učenci tako zastavljajo vprašanja sošolcem, jih opozorijo na zanimivosti ali delijo nove izkušnje.

Vsaki izvedbi sledi vrednotenje. Učenci, ki so spremljali izvedbo, podajajo pripombe, opozarjajo na nejasnosti in pomanjkljivosti ali pohvalijo sošolce.

SKLEP

Izhodišče za vključevanje hiphopa kot izkušnje v pouk predstavlja pristop poučevanja z izkušnjo umetnosti. Hiphop z nekaterimi svojimi značilnostmi, predvsem pa s svojimi štirimi elementi, posega prav na to področje. Od umetnosti je v tem prispevku pozornost namenjena predvsem plesu oziroma njegovem vključevanju v pouk, vendar pa prispevek ni omejen le na gib. V strokovni literaturi je moč najti veliko razlogov za resno obravnavo plesa kot izkušnje pri učenju. Ob dejstvu, da z umetniško obravnavo kinestetičnega učenja slednjemu dodamo vsebino, lahko

tak pristop učencu ponudi velik nabor raznolikih izkušenj. Prispevek izpostavi predvsem naslednje prednosti vključevanja giba kot enega od področij umetnosti: celostnost predstavitve, vključevanje umetnosti z razvojnega vidika, možnost vizualizacije pri pouku naravoslovja (in prav zagotovo tudi drugih predmetov) ter dvig interesa za učenje, h kateremu mnogo prispeva zunanja motivacija.

Poučevanje, ki sledi idejam hiphopa, naj izhaja iz štirih načel ustvarjanja v hiphopu ne glede na to, na katerega od elementov hiphopa jih apliciramo. Ta načela so: biti stvaren (ang. *keep it real*), narediti nepričakovano (ang. *flip the script*), ustvariti hrup (ang. *make some noise*) in ostati svež (ang. *stay fresh*). Našteti štirje primeri implementacije hiphopa glede na štiri načela ustvarjanja v hiphopu naj služijo kot izhodišče za razmislek o novih možnostih. Implementacija hiphopa omogoča veliko možnosti tudi pri drugih predmetnih področjih, predvsem tistih, kjer predmetno specifična vsebina zahteva abstraktno razmišljanje. Zaradi močnega motivacijskega potenciala, zmožnosti obravnave raznolikih vidikov kulture ter kritičnega presojanja, h kateremu stremi, omogoča vključitev tovrstnih dejavnosti k projektnim, tehničnim in drugim dnevom dejavnosti na šoli. Učitelj, ki želi v svoje poučevanje vnesti spremembe, se mora zavedati, da novost ne prinaša napredka sama po sebi, zato mora ob refleksiji lastnega dela presoditi posamezna načela hiphop pedagogike in oblikovati model poučevanja, ki bo prinesel kar največ zadovoljstva tako njemu kot učencem.

VIRI IN LITERATURA

- Adjapong, E. S. (2017). Bridging theory and practice in the urban science classroom: A framework for hip-hop pedagogy. *Critical Education*, 8(15), 5–23. Pridobljeno na: <http://ojs.library.ubc.ca/index.php/critical/article/view/186248> (dostopno 3. 11. 2018).
- Adjapong, E. S., Emdin, C. (2015). Rethinking pedagogy in urban spaces: implementing hip-hop pedagogy in the urban science classroom. *Journal of Urban Learning Teaching and Research*, 2015 (11), 66–77.
- Amado, D., Sanchez-Miguel, P. A., Molero, P. (2017). Creativity associated with the application of a motivational intervention programme for the teaching of dance at school and its effect on the both genders. *PLoS ONE* 12(3). Pridobljeno na: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0174393> (dostopno 29. 1. 2018).
- Andrés Aponte, C. (2013). When Hip-Hop and Education Converge: A Look into Hip-Hop Based Education Programs in the United States and Brazil. Diplomsko delo. Dietrich College.
- Birsa, E. (2018). Teaching Strategies and the Holistic Acquisition of Knowledge of the Visual Arts. V: *Devetak I. (ur.), 8(3), 187–206 CEPS Journal*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
- Burnaford, G. (ur.). (2007). Arts Integration Frameworks, Research & Practice: A Literature Review. Washington: Arts Education Partnership. Pridobljeno na: <https://eric.ed.gov/?id=ED516744> (dostopno 28. 8. 2018).
- Burton idr. (2000). Learning In and Through the Arts: The Question of Transfer. *Studies in Art Education*, 41(3), 228–257.
- Dawn, B. (2013). Art Integration and Cognitive Development. *Journal for Learning through the Arts*, 9(1). DOI: 10.21977/D9912630.
- Dhanapal, S., Kanapathy, R., Mastan, J. (2014). A study to understand the role of visual arts in the teaching and learning of science. *Asia-Pacific Forum on*
- Science Learning and Teaching*, Volume 15, Issue 2. Pridobljeno na: https://umexpert.um.edu.my/file/publication/00001089_139131.pdf (dostopno 3. 3. 2018).
- Dimitriadis, G., Hill, M. (2012). Accountability and the Contemporary Intellectual. *Occasional Paper Series*, 2012 (27). Pridobljeno na: <https://educate.bankstreet.edu/occasional-paper-series/vol2012/iss27/3> (dostopno 25. 7. 2018).
- Eisner, W. E., Day, M. D. (ur.). (2004). *Handbook of Research and Policy in Art Education*. London: Routledge.
- Emdin, C. (2010). *Urban Science Education for the Hip-hop Generation*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Gardner, H. (2003). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Gelineau, R. P. (2011). *Integrating the Arts Across the Elementary School Curriculum*. United States of America: Wadsworth, Cengage Learning.
- Graham, N. J. in Brouillette, L. (2016). Using Arts Integration to Make Science Learning Memorable in the Upper Elementary Grades: A Quasi-Experimental Study, (1). Pridobljeno na: <https://doi-org.nukweb.nuk.uni-lj.si/10.21977/D912133442> (dostopno 27. 9. 2018).
- Grubelnik, V. (ur.). (2010). *Opredelevanje naravoslovnih kompetenc. Znanstvena monografija*. UNI MB. Maribor. Pridobljeno na: http://kompetence.uni-mb.si/Monografija_formatirano%28prepared%291.pdf (dostopno 18. 10. 2017).
- Geršak, V. (2016). Ustvarjalni gib kot celostni učni pristop v osnovni šoli. Doktorska disertacija [na spletu]. Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta. Pridobljeno na: <http://pefprints.pef.uni-lj.si/3540/> (dostopno 25. 7. 2018).
- Hewitt, A. (2017). Družbena koreografija: Ideologija kot performans v plesu in vsakdanjem gibanju. Ljubljana: Maska, zavod za založništvo, kulturno in producersko dejavnost.
- Hill, M., Petchauer, E. (ur.). (2013). *Schooling hip-hop: Expanding hip-hop based education across the curriculum*. New York, NY: Teachers College Press.
- Kafetzopoulos, C. (2006). The Chemistry of Art and the Art of Chemistry. *Journal of Chemical Education*, 83 (10), 1484–1488.
- Kruse, A. J. (2016). Being Hip-Hop: Beyond Skills and Songs. *General Music Today*, 30 (1), 53–58. DOI: 10.1177/1048371316658931.
- Ladson-Billings, G. (2014). Culturally Relevant Pedagogy 2.0: a.k.a. the Remix. *Harvard Educational Review*, 84 (1), 74–84.
- Luquet, W. (2015). Everything I Know About Teaching I Learned From Jazz. *The Journal of Effective Teaching*, 15 (2), 60–68. Pridobljeno na: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1077238.pdf> (dostopno 27. 9. 2018).
- Pardue, D. (2007). Hip Hop as Pedagogy: A Look into «Heaven» and «Soul» in São Paulo, Brazil. *Anthropological Quarterly*, 80 (3), 673–709.
- Skoning, S. N. (2008). Movement in dance in the inclusive classroom. *TEACHING Exceptional Children Plus*, 4(6) Article 2. Pridobljeno na: <http://escholarship.bc.edu/education/tecplus/vol4/iss6/art2> (dostopno 9. 5. 2018).
- Tancig, S. (1987). Izbrana poglavja iz psihologije telesne vzgoje in športa. Ljubljana: Fakulteta za telesno kulturo.
- Turkka, J. idr. (2017). Integrating art into science education: a survey of science teachers' practices. *International Journal of Science Education*, 39 (10), 1403–1419. DOI: 10.1080/09500693.2017.1333656.
- Winner, E., Cooper, M. (2000). Mute Those Claims: No Evidence (Yet) for a Causal Link between Arts Study and Academic Achievement. *Journal of Aesthetic Education*, 34 (3–4), 11–7.