

120 ZGODOVINSKIH PROJEKTOV



120 zgodovinskih projektov, Obudimo preteklosti skozi ustvarjalnost, Radovljica, Didakta, 2010, 256 strani

Knjigo 120 zgodovinskih projektov s podnaslovom Obudimo preteklost skozi ustvarjalnost je izdala založba Didakta. Gre za prevod knjige 120 Great History Projects, pri kateri sta bila svetovalca Rachel Halstead in Struan Reid, izšla pa je v Veliki Britaniji že leta 2001. Delo je prevedla Marina Vahen.

Priročnik predstavlja 120 različnih izdelkov iz različnih kultur v preteklosti, ki jih lahko naredijo učenci z materialom, ki ni predrag. Vsak projekt je predstavljen tako, da je na začetku kratka informacija o vlogi in uporabi določenega izdelka, v nadaljevanju so naštet materialni, ki jih potrebujemo za izdelavo, ter navodila po korakih. Vsak korak je predstavljen v sliki, tako da učenci nimajo težav pri delu. Projekti so razdeljeni v štiri tematske sklope, in sicer: Hiše in domovi; Moda in modni dodatki; Znanost in tehnologija; Običaji, umetnost in razvedrilo. Vsako poglavje je nadalje razdeljeno v podpoglavja, ki opisujejo vlogo predstavljenih projektov.

Tako prvo poglavje Hiše in domovi govori o vrsti domov različnih kultur. Učenci se naučijo, kakšni so bili domovi in kakšna je bila notranost prostorov ter katere so bile priljubljene jedi. Projekti so razdeljeni v tri skupine. Tako lahko učenci izdelajo makete lovčevega doma, rimske hiše, keltske okrogle hiše, igluja ali srednjeveškega gradu. Za notranost doma lahko izdelajo z enostavnimi materiali egipčanske ploščice, grško sliko delfina, rimski mozaik, rimsko kuhinjo, japonsko predelno steno, indijanski vrč, vikinški pivski rog idr. Pri tematiki o hrani in pojedini pa se lahko preizkusijo v pripravi hrane iz kamene dobe, egipčanskih kolačkov, grških palačink, rimskih medenih dateljnov, indijskega karija s čičeriko, kitajske sojine juhe, japonskih riževih kroglic, keltskih piškotov, vikinškega kruha, indijanskih koruznih tortilj, azteških tortilj, inkovske enolončnice itd.

Drugo poglavje je o modi in modnih dodatkih, v njem pa učenci spoznajo praktična oblačila, ki so jih nosili ljudje, ter se seznanijo z različnimi materiali, s katerimi so ustvarili oblačila. Ravno tako pa lahko sami izdelajo nekatera oblačila ali modne dodatke. Nekaj primerov:

- moda in oblačila: grški hiton, rimska toga, indijski sari, inkovska tunika itd.,
- klobuki in pokrivala: egipčanska krona, naglavni okras itd.,
- tkanje in šivanje: srednjeveško vezenje, ameriška krpanka itd.,
- modni dodatki: plemenska ogrlica, egipčansko zrcalo, kitajska pahljača, japonska pahljača, indijska trakova za gležnje, indijska ogrlica, keltsko zrcalo, keltska broška, vikinška zapestnica, azteška pernatna pahljača itd.

Pri tretjem poglavju Znanost in tehnologija se učenci seznanijo z izumi, prevozom in vojaško tehnologijo ter poskušajo sami izdelati preproste modele tehničnih naprav, npr. prevozna sredstva (asirski bojni voz, indijski kanu, keltski voz itd.) ali vojaško opremo (grški meč in ščit, rimski oklep, viteška čelada itd.).

Četrto poglavje predstavlja običaje, umetnost in razvedrilo različnih ljudstev. Učenci se poučijo o nastanku številnih običajev in ročnih izdelkov ter spoznajo prve oblike iger, igrač, razvedrila. Sami pa poskušajo izdelati naslednje izdelke, ki so razdeljeni v štiri skupine:

- umetnostna obrt: jamska poslikava iz kamene dobe, egipčanska stenska poslikava, grška vaza, japonski papir, japonska ikebana, keltski rokopic itd.,
- običaji: kamenodobni leseni krog, rimski tempelj, hindujski venec, vikinški talisman itd.,
- gledališče in razvedrilo: grška ptičja maska, kitajska maska, keltska harfa, inkovski ročni boben itd.,
- igrače in igre: egipčanska kačja igra, grška igra s prstnicami, rimska igra dux, kitajski zmaj, japonska igra s školjkami idr.

Na koncu sta tudi velik zemljevid, da lahko učenci vse svoje izdelke umestijo v prostor, ter slovarček neznanih besed.

Knjiga je lahko priročnik za učitelje zgodovine in učitelje drugih predmetov v osnovnih šolah, zlasti likovne umetnosti, tehnike in tehnologije ter gospodinjstva. Primerna pa je za učence nižjih razredov osnovne šole, npr. pri predmetu družba. Imá jasna navodila, opremljena s fotografijami, ki prikazujejo, kako se izdelajo oblačila, jedi, makete in drugi izdelki. Uvodno besedilo v projekte pa učence vpelje v starodavne civilizacije, njihove spretnosti in veščine. Tako lahko skozi ustvarjalnost obudijo preteklost in se kreativno učijo o življenju različnih civilizacij v različnih obdobjih zgodovine.

Dr. Danijela Trškan