

Boštjan Kernc

Osnovna šola Davorina Jenka Cerklje na Gorenjskem

Z JENKOM NA POT!

ZGODOVINSKE OSEBNOSTI IN DOGODKI SE LAHKO POVEŽEJO IN OŽIVIJO V RAČUNALNIŠKI IGRI

Boštjan Kernc

Primary School Davorin Jenko in Cerklje, Upper Carniola

ON THE ROAD WITH JENKO

HISTORICAL FIGURES AND EVENTS CAN BE CONNECTED AND BROUGHT TO LIFE IN A COMPUTER GAME

IZVLEČEK

Prispevek predstavlja izobraževalno animirano računalniško igro Z Jenkom na pot!, ki smo jo s pomočjo projekta Erasmus+ izdelali na Osnovni šoli Davorina Jenka v Cerkljah. Pouk zgodovine je večinoma vezan na oddaljene pojave, koncepte, osebnosti ... Tudi zato se pogosto soočamo s težavami pri povezovanju pojmov in kompleksnejših dogajanj, predvsem pa z dožemanjem prostorske in časovne perspektive. Menimo, da bi mladim snov lahko bolj živo, bolj razumljivo in bolj zanimivo predstavili s povezovanjem elementov v zgodbo ter jih vanjo tudi vključili s pomočjo igrifikacije. Davorin Jenko, priznani slovenski skladatelj, po katerem je poimenovana šola, je zato v našem primeru »oživel«: animirali smo ga, postavili na zemljevid in se z njim odpravili po njegovi življenjski poti, ki je hkrati naša učna snov. Kompleksno 19. stoletje tako prikazemo skozi osebno perspektivo, v okviru njegove življenjske zgodbe, pri čemer aktivno sodeluje uporabnik igre, ki Jenka spremlja od rojstva do smrti z reševanjem različnih nalog, srečuje pomembne posameznike, spoznava nove izume, kulturne stvaritve in družbenopolitične dogodke. Sodobna tehnologija nam omogoča kombinacijo slik, besedila in zvoka, animacijo in vključevanje interaktivnih nalog, kar omogoča večjo motivacijo, nazornost in pomnjenje, igralcu pa ponudi tudi neke vrste doživetje. Igra je dostopna na spletni povezavi: <http://www.osdj-cerklje.si/Djenko-Igra/>.

Ključne besede: Davorin Jenko, 19. stoletje, didaktika zgodovine, igrifikacija, računalniška igra

ABSTRACT

The article introduces the educational animated computer game »Z Jenkom na pot!« (*On the Road with Jenko*) developed in the Davorin Jenko primary school in Cerklje with the help of the Erasmus+ project. History lessons are mostly tied to remote concepts, events and people, which often makes it difficult to connect these concepts with more complex developments, especially when it comes to understanding the space and time perspective. We believe that young people can be offered a more vivid, understandable and interesting presentation of history by connecting elements into a story and then expanding the story through gamification. Our primary school was named after Davorin Jenko, a renowned Slovenian composer, who *came to life* in our game: he was animated and placed on the map, which allowed us to follow his life story that is the subject matter of our class. Using this tool, the complex period of the 19th century can be seen through a personal perspective – through the eyes of the composer – where the user is an active participant following Jenko from his birth to his death by solving various tasks, meeting important individuals and learning about new inventions, cultural creations and social and political events. Modern technology offers features such as different combinations of pictures, texts and sounds, animation and interactive tasks, which improves motivation, concentration and memory offering the user a special kind of experience. The game can be accessed at: <http://www.osdj-cerklje.si/Djenko-Igra/>.

Keywords: Davorin Jenko, 19th century, history didactics, gamification, computer game

UVOD

Leta 2015 smo praznovali 180. obletnico rojstva in 100. obletnico smrti skladatelja, po katerem je poimenovana osnovna šola v Cerkljah na Gorenjskem, in imeli smo lepo priložnost, da pomembnega rojaka približamo učencem, zato smo šolsko leto poimenovali kar Jenkovo leto. Z učenci smo v različnih delovnih skupinah natančneje spoznavali njegovo življenje, zapuščino, spomenike itd. in pripravili slovesno prireditev. A stota obletnica rojstva Davorina Jenka je bila vsekakor zavita v precej bolj mogočne, veličastne in čustveno obarvane besede kot obletnica njegove smrti: »*Ko si ob stoletnici Jenkovega rojstva podajajo roke v skupni hvaležnosti vsi oni, katerim je nekdaj veljalo Jenkovo delo, ga priznavamo s tem, da ne vidimo v Jenku le skladatelja toliko in toliko del, temveč božjega poslanca, ki mu je bilo naročeno, naj gradi oni nevidni most duhovne kulture, ki najmočneje spaja in veže brate in narode,*«¹ je zapisala Manica Mahkota pred 80 leti. Na prireditvi ob 100. obletnici smrti skladatelja je bilo v dvorani precej bolj komorno vzdušje kakor v »časih toplega, narodnega idealizma«. Vsekakor je Davorin Jenko imel svoj čas. Tega časa ni moč priklicati nazaj, zbledel je, tako kot Jenkov sloves, tako kot čustva, ki jih je s svojimi pesmimi silovito vnemal. Še toliko bolj je seveda zbledel pri tistih, ki jim je skladateljevo življenje najbolj oddaljeno: pri mladih, ki precej natančneje poznajo jedilnik v gostišču, ki nosi Jenkovo ime in kjer je nekoč stala Jenkova rojstna hiša, kot pa njegov življenjepis in njegovo delo. Kaj šele, da bi do njega gojili kak bolj živ, čustven odnos.

A spomin na Jenka ni edina težava, ki smo jo želeli vsaj malce odpraviti. Pri pouku zgodovine se pogosto soočamo s »papirnatimi« ljudmi, nepovezanimi pojmi, težko razumljivimi koncepti. Jenko je tistega leta sicer »oživel« med nami, a to je bilo enkratno dogajanje, vezano na eno generacijo otrok. Porajala se je ideja, da bi morali snov približati še na drugačen, stalen in učencem zanimivejši način, povezati kompleksne, tudi abstraktne, predvsem pa časovno in izkušnjsko oddaljene teme v razumljivejšo govorico, ki bo



Želeli smo, da bi Davorin Jenko oživel in se tako približal mladim. Na sliki v namišljenem pogovoru s Charlesom Darwinom.

predstavljena tako, da bo nagovorila današnje učence in jih motivirala, da se bodo z njo z veseljem ukvarjali. Zasnovali smo scenarij za preprosto računalniško igro, ki smo jo poimenovali Animirani in igrificirani interaktivni časovni trak Davorin Jenko.

Mnogo evropskih smernic na ravni izobraževanja spodbuja večjo kakovost in učinkovitost ter poudarja kreativnost in inovacije (npr. EU Strategic framework for Education & Training 2020). Učni načrt nam priporoča, naj učitelj kombinira različne didaktične pristope, ki omogočajo celovitejšo obravnavo, in jasno je, da so današnje generacije učencev zelo povezane z računalniško tehnologijo ter da svet reklam in zabave že dolgo izkorišča človekovo željo po igri, izobraževanje pa za zdaj precej manj. Področij seveda v mnogih pogledih ne moremo primerjati, a menimo, da je takih gradiv v našem izobraževanju premalo, zato je naš namen predstaviti izdelek kot inovativen primer e-gradiva ter spodbuditi preostale za gradnjo in vpeljevanje sodobnih multimedijskih, igrificiranih in medpredmetno povezanih učnih gradiv.

TEORETIČNA IZHODIŠČA

Učni načrt

Osnovno izhodišče je priporočilo učnega načrta, ki pri opredelitvi predmeta navaja, naj raznovrstni primeri in zgledi spodbujajo razumevanje življenja, delovanja, miselnosti in ustvarjalnosti v posameznih obdobjih človeške zgodovine, da učitelj vključuje v pouk čim več primerov iz lokalne, regionalne in narodne zgodovine ter da učenci na teh primerih presojujejo pomen ohranjanja in varovanja kulturne dediščine ter razvijajo odgovoren odnos do okolja.² Davorin Jenko nam služi kot povezovalni element, tisti, ki je bil priča spreminjanju sveta in družbe v 19. stoletju na različnih nivojih. Menimo, da lahko s povezovanjem različnih tem, ki se v tem času prekrivajo, omogočimo celovitejšo obravnavo obdobja in s tem globlje razumevanje in povezovanje zgodovinskih pojmov, dogodkov, pojavov, procesov, vprašanj in problemov.³ Pa ne le s povezovanjem tem, tudi z medpredmetnimi povezavami: z geografijo, saj življenjska pot zahteva prostorsko orientacijo, s slovenščino, saj literarni odlomki poživljajo in osvetljujejo zgodovinsko snov, z glasbeno vzgojo, ki nam nudi glasbeno kuliso, z domovinsko in kulturno vzgojo ter etiko in seveda informatiko.

Vsebinsko se snov izobraževalne igre veže na 6. in 8. razred. Pri prvem na poglavje o kulturni dediščini in izumih, pri drugem na spoznavanje 19. stoletja: politične spremembe v Evropi v drugi polovici 19. stoletja, prizadevanja narodov za narodne pravice, uveljavljanje slovenskih nacionalnih zahtev, pomembni izumi in dosežki v prometu ter njihov vpliv na življenje ljudi, razvoj naravoslovnih in družboslovnih znanosti ... Ob tem pa se nam je zdelo posebej pomembno poudariti splošne cilje predmeta, da morajo učenci »izgrajevati, poglobljati in razširjati znanje o vsakdanjem življenju, delu in miselnosti ljudi v posameznih zgodovinskih obdobjih in vzrokih za njihovo spreminjanje ter razvijati spretnosti časovne in prostorske predstavljalnosti«. ⁴ Predvsem slednji kategoriji je po mojih izkušnjah v osnovni šoli težko zadovoljivo pridobiti izključno s klasičnimi učnimi gradivi. Pri prostorski predstavljalnosti je seveda v veliko pomoč zemljevid (ki je danes lahko tudi interaktiven), pri časovni pa se bolj zaplete.

Učna gradiva za zgodovino po našem mnenju niso le odslikava sveta, temveč predvsem njihova didaktično opremljena interpretacija. Pri tem koncepte, ki niso neposredno za-

² Učni načrt, str. 6.

³ Prav tam, str. 40.

⁴ Prav tam, str. 5.

sidrani v človekovi izkušnji, ki so nam oddaljeni in abstraktni, izražamo s pomočjo poznanih in poenostavljenih vzorcev, podobno kot že z rabo jezika konceptualiziramo svet s pomočjo metafor: prenosov z enega mentalnega področja na drugega, ki nam je bližji, razumljivejši.⁵ Ena od lastnosti metafore je, da z njo v vsakdanjem življenju, še bolj izrazito pa npr. pri političnem, novinarskem besedišču – in mi posebej poudarjamo tudi pri pedagoškem govoru – pridobimo barvitejši, razumljivejši in tako dostopnejši pomen abstraktnih pojmov.⁶ Čas vsekakor je abstrakten pojem, ki si ga skušamo približati z različnimi koncepti; zgodovinski čas, ki nam je izkušensko nedosegljiv, kvečjemu napolnjen z različnimi – pogosto nepovezanimi – podatki in zgodbami, je še toliko bolj abstrakten. Kompleksno 19. stoletje, čas velikih družbenih sprememb pod vplivom liberalnih in nacionalnih gibanj ter izrazitega razvoja tehnologije in industrije, je – ne le mladim – težko dojemljiv kot celota. Za lažjo predstavo snovi smo se zato zatekli k pogosti obliki predstavljanja zgodovinskih obdobij – časovnemu traku. A smo ga želeli narediti bolj osebnega, vezanega na življenje konkretne zgodovinske osebe.

Zgodba: zgodBovina

Časovni trak je sicer nazoren, a pogosto le objektiven prikaz časa, mi pa zaupamo v zgodbo – ta je privlačnejša, saj s svojo živostjo podpira motivacijo in pomnjenje naslovnikov. »Zgodovinopisje (spet) postaja zgodba, zgodba, ki integrira, pustolovščina in umetnost pripovedovanja«,⁷ pravi Igor Grdina, ameriški pisatelj Cormac McCarthy pa, da »stvari, ločene od svojih zgodb, nimajo pomena. So le oblike. Določene velikosti in barve. Določena teža. Ko se nam njihov pomen izgubi, nimajo več niti imena. Zgodba po drugi strani ne more biti izgubljena s svojega mesta na svetu, ker je to njeno mesto.«⁸

Verjamemo, da vodilno vlogo pri učenju zgodovine kljub raznovrstnim gradivom in razvoju tehnologije, še vedno igra dobra pripoved! Zgodba, ki vključuje različne karakterje, lahko zgodovino personalizira, splošni, podatkovni, abstraktni in pogosto nepovezani snovi da osebnostne poteze ljudi in družbe, s čimer se učencu približa, saj dobiva bolj človeški obraz. Zaplet pritegne naslovnika (moramo sicer priznati, da je ta kategorija v našem primeru šibka točka, saj gre bolj za nizanje dogodkov kot gradacijo napetosti oz. pričakovanja), s sodobnimi mediji pa zgodbo zlahka opremimo tudi s slikami, glasbo, animacijo ter vključevanjem izzivov in nalog. Tako zgodba uporabnika vključi vase in mu



Uporabnik igre mora sam peljati Jenka iz kraja v kraj, od rojstva do smrti. Tako spozna njegovo življenje in njegov čas.

⁵ Lakoff, G. (1998). Sodobna teorija metafore, str. 272.

⁶ Charteris-Black, J. (2005). Politicians and Rhetoric, str. 16.

⁷ Grdina, I. (2001). Vladarji, boemi, lakaji, str. 5.

⁸ McCarthy, C. (2019).

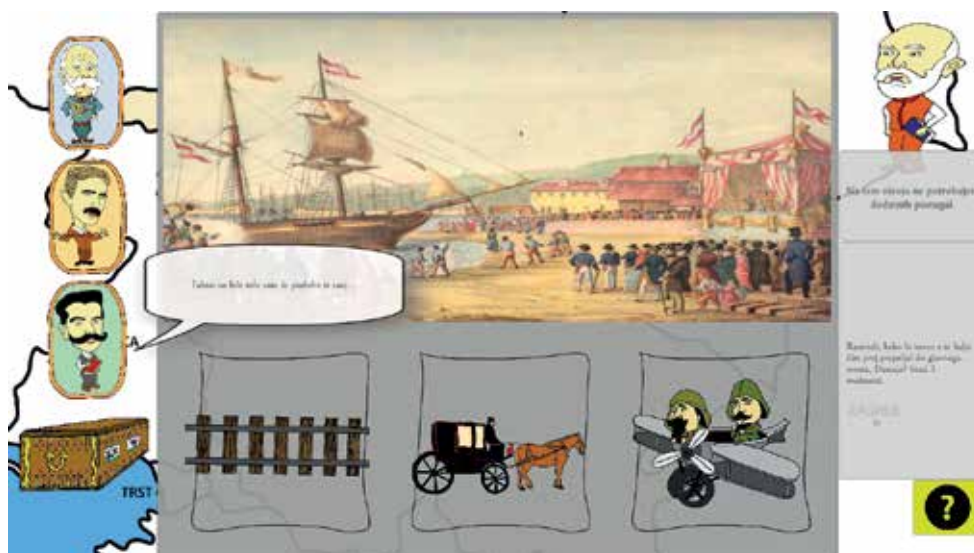
vsaj delno (in seveda virtualno) omogoča izkustveno in učenje. Naše zgodovinsko obdobje zato skušamo, zelo poenostavljeno sicer, prikazati skozi življenjsko zgodbo Davorina Jenka, (malega) človeka, ki je bil priča veliki preobrazbi sveta 19. stoletja.

Igrifikacija

Izobraževalne igre združujejo učenje in znanje z zabavo. Že dolgo so poznane igre vlog, tudi namizne igre, danes pa se uveljavljajo predvsem računalniške igre. Uvrščamo jih med t. i. resne igre in imajo z združevanjem igre, izzivov in izobraževalnih ciljev predvsem praktičen namen.⁹ Vključujejo simulacije, učenje konceptov, prilagajanje vedenja različnim okoliščinam, eksperimentiranje, reševanje problemov, vživljanje, potovanje po zgodbi z različnimi izzivi, razvijanje jezikovnih ali psihomotoričnih spretnosti itd. Aktivnost in koncentracija učencev je pri igri (kar nam dokazujejo nogomet ali računalniške igre ipd.) pogosto precej višja kot pri drugih učnih metodah; pri slednjih so učenci redko v t. i. območju »flow«, pojmu iz pozitivne psihologije, ki označuje stanje človeka, ki v aktivnosti uživa in je hkrati vanjo popolnoma zatopljen in vseskozi zbran. Temeljni cilj uporabe iger ali samo posameznih elementov igre je ustvariti dejavnost, ki bo pri uporabnikih vzbudila pozornost, ki bo pritegnila njihovo zbranost, ki bo zabavna in ki bo močno povečala notranjo motivacijo za delo.¹⁰ Dobre igre morajo po našem mnenju ustvariti čim bolj uravnoteženo stanje med zahtevnostjo in dolgočasnostjo, pri katerih učenec čuti izziv, ki je realno dosegljiv, se čuti kompetentnega za spopadanje z njim in se pri tem lahko tudi po svoje izraža.

Igra namreč ponuja ogromno elementov, ki na različne načine pritegnejo uporabnika: vključenost v zgodbo, sprejemanje izzivov in tekmovanja, zbiranje točk, doseganje višjih stopenj, statusa oz. drugačna vrsta napredovanja, izbiranje avatarja, epski zaključek itd. Stalna povratna informacija, priporočila, občutek varnosti tudi ob neuspehu, samostojnost, grafični prikazi dajejo uporabniku dober občutek tudi med spoznavanjem neznane učne snovi. Zaradi tega menimo, da je izobraževalna igra zelo primerna oblika tudi za spoznavanje osnovnošolske učne snovi, kar želimo dokazati z našim projektom. Računalniška tehnologija nam ponuja veliko možnosti: kombinacijo slik in besedila, kar gotovo poveča pomnjenje, shematične prikaze abstraktnih pojmov in zapletenih procesov, kar poveča razumljivost oz. predstavljalnost; različni tipi nalog pa prisilijo učence, da niso le

S kombinacijo igranih karakterjev, risb, avtentičnih slik, besedila in nalog želi igra vključiti uporabnika in mu ponuditi doživetje.



⁹ Sillaots, M. (2016). What is a serious game?

¹⁰ Wikipedia.

pasivni opazovalci dogodkov, ampak se vanje tudi vključijo. Predvsem pa nam omogoča animacijo, ki jo smatramo za enega od temeljnih kamnov e-učnih gradiv, saj ne prispeva le k boljšemu znanju in razumevanju, ampak ponuja doživetje, pustolovščino, ki pritegne, čustveno vzbudi in motivira uporabnika, da se z gradivom ukvarja zelo zbrano.

Igrifikacija in učenje skozi igro seveda obstaja tudi zunaj računalniških okvirjev – novi mediji so takemu načinu učenja dali le nove, drugačne možnosti, ki jih po našem mnenju še premalo ali vsaj premalo učinkovito izkoriščamo.

IGRA Z JENKOM NA POT!

Vsebina igre

Vsebinski okvir didaktične igre o Davorinu Jenku izhaja iz učnega načrta za zgodovino in vključuje predvsem teme, vezane na 8. razred: Vzpon meščanstva, Izumi, ki so spremenili življenje ljudi, Življenje ljudi 19. stoletja, tudi Umetnost v 19. stoletju.¹¹ Predvsem pri umetnosti se navezuje tudi na teme iz učnega načrta za slovenščino, saj vključuje tri obvezna imena: Prešerna, Levstika in Ivana Cankarja, neobveznega Simona Jenka, pri naravoslovju pa na Darwina in njegovo evlucijsko teorijo. S predstavitvijo nekaterih izumov in kulturne dediščine pa se navezuje tudi na učni načrt za 6. razred.

Osnovna platforma igre je zemljevid, najprej Kranjske, potem habsburške monarhije in nato širše Srednje in Južne Evrope. Stalne ikone ob zemljevidu predstavljajo navigacijske gumbе, okvir z navodili za igranje in ikone, ki predstavljajo zgodovinske osebe: Davorina Jenka, ki s komentarji, pogovori in navodili sodeluje ves čas igre; Franca Jožefa, ki komentira oz. daje napotke glede političnih dogodkov; Nikola Teslo, ki »je zadolžen« za izume in odkritja; Ivana Cankarja, ki v igri »pokriva« kulturne teme Jenkovega časa.

Igra se začne z rojstvom Davorina Jenka leta 1835. Bodoči skladatelj potem potuje po svoji življenjski poti prek Kranja, Ljubljane, Trsta, Dunaja, Pančeva, Beograda in se pred smrtjo vrne v Ljubljano. Uporabnik mora sam voditi skladatelja od kraja do kraja z namenom, da spozna položaj krajev na zemljevidu, prevozna sredstva, ki jih je lahko uporabljal, in politični zemljevid tistega časa. Vsak kraj mora fotografirati, da si ustvari približno sliko o njem, in na posamezni fotografiji tudi kaj poiskati. Pri tem smo uporabili slike oz. risbe



Osnovna platforma je sestavljena iz štirih oseb, ki komentirajo in usmerjajo dogajanje, navigacijskih gumbov in zemljevida, da igralec dobi boljšo prostorsko orientacijo.

¹¹ Učni načrt, str. 20, 21.

krajev iz druge polovice 19. stoletja, s čimer se spoznava vizualne zgodovinske vire. Med potjo pa Jenko in z njim uporabnik igre ne spoznava le krajev, ampak tudi osebe, izume in dogodke, ki so močno vplivali na takratno življenje in spreminjali svet 19. stoletja.

Janez Puhar, rojak, izumitelj fotografije na steklo, ravno v letih Jenkovega rojstva omogoči Davorinu (in igralcu) fotografiranje krajev in prijateljev. V Kranju sreča Simona Jenka, prijatelja vse do študentskih let in pisca besedil (npr. najznamenitejše Jenkove skladbe *Naprej zastava Slave*). V Ljubljani Davorin sreča Franceta Prešerna, ki se je ravno v tistem času selil v Kranj zaradi samostojne advokature oziroma menjave službe. Ob Prešernu spozna Zdravljico (tako Jenko kot Prešeren sta ustvarila – vsak svojo – slovensko himno), ki jo mora uporabnik dopolniti z ustreznimi izrazi. Zdravljica in *Naprej zastava slave* dolgoročno močno vplivata na nacionalno zavest Slovencev, ki se je še posebej izrazila leta 1848, na pomlad narodov. Uporabnik igre to leto zaznamuje s sejanjem pomladanskih zvončkov pri prebujajočih se narodih Evrope. Na poti do Trsta sreča soimenjaka, Martina Krpana, ki je po tisti poti sicer že v prejšnjih časih tovoril angleško sol, a je ravno v tistem letu Fran Levstik širšemu svetu obelodanil njegovo zgodbo. V kratkem kvizu uporabnik spozna oz. ponovi nekaj poudarkov iz knjige, slovenskega realizma in vzpodbujanja narodne zavesti. Avstrijska država takrat gradi železnico Dunaj–Trst, kar sta na svoji koži gotovo občutila tako Jenko kot tovornik na kobilici, Krpan. Uporabnik igre pa mora Južno železnico sestaviti in po njej voditi Jenka na Dunaj. V glavnem mestu se skladatelj poveže z drugimi slovenskimi študenti, ustanovi pevsko društvo, nemški časopisi pa ga zjezijo do te mere, da ustvari svojo – v slovenskih deželah – najpopularnejšo skladbo *Naprej zastava slave*, ki jo poskusi zaigrati tudi uporabnik. Zanj mora izbrati ustrezno narodno buditeljsko vsebino. V času bivanja na Dunaju Charles Darwin s svojo teorijo o evoluciji pretrese predstave o nastanku sveta in razvoja človeka, o čemer »se pogovori« tudi z Jenkom. Da pa bi si igralec lažje predstavljal teorijo evolucije, mora razporediti posamezne razvojne stopnje človeka v pravilno zaporedje. Skladatelj je kasneje povabljen na delo v mlado državo, ki ji je primanjkovalo izobraženih kulturnih delavcev, Srbijo. Večino svojega odraslega življenja preživi tam. Glavne poudarke tamkajšnjega življenja in dela prikažemo s sličicami, za katere mora zbrati ustrezen podnaslov. V tem času pa se v svetu zgodi še precej pomembnih dogodkov. Industrijska revolucija spremeni podobo mest in pokrajin, kar uporabnik zaznamuje s postavljanjem tovarniških dimnikov in električnih daljnovodov po Evropi; Thomas Alva Edison Jenku omogoči nočno delo, Graham Bell pogovor na daljavo, Marconi poslušanje glasbe prek radijskih valov, brata Wright in Rusjan pa potovanje po zraku. Tudi mnogi družbenopolitični dogodki zaznamujejo ta čas in igro: nastanek novih držav (Nemčije, Italije), ki jih mora uporabnik pobarvati, pojav narodnih taborov in čitalnic, ki jih uporabnik zaznamuje z oblačenjem silhuet v slovensko narodno nošo, pri čemer Štajerci, Korošci in Kranjci postajajo Slovenci, izseljevanje ter ob koncu Jenkovega življenja začetek prve svetovne vojne, ki jo igra zaznamuje s postavljanjem in usmerjanjem topov po Evropi, Jenko pa z žalostjo zaradi spora med domačimi Slovenci in ljubimi Srbi.

Z dopolnjevanjem besedil (npr. pisem), izbiranjem ter povezovanjem predmetov, oseb in citatov, fotografiranjem ali klikanjem na določene dele fotografij, reševanjem kvizov, razvrščanjem elementov in vožnjo po zemljevidu, izbiranjem citatov pri igri vlog itd. igralec rešuje naloge in tako napreduje od leta 1835 do 1914. S »pospravljanjem« fotografij in nekaterih predmetov v skrinjo si dela »spominski arhiv«. Igra o Davorinu Jenku želi biti s svojo enostavnostjo primerna že za učence na razredni stopnji, s svojo igrivostjo in posebnim pristopom do učne snovi pa je vsekakor zanimiva tudi starejšim učencem in celo odraslim.



Z različnimi tipi nalog, anekdotičnostjo in nazornimi prikazi igra razumljivo prikazuje zgodovinska dogajanja in spodbuja boljše pomnjenje.

Zgodovinska dejstva

Igra *Z Jenkom na pot!* predstavlja drugi del 19. stoletja in temelji na zgodovinskih dejstvih; seveda se vsi dogodki niso v resnici zgodili oz. se niso zgodili povsem tako, kot so predstavljeni v igri – je pa povsem možno, da bi se. Gre za neke vrste »*možno anekdotičnost*«. Ko je Jenko namreč začel šolanje v Ljubljani, se je Prešeren res selil v Kranj zaradi novega delovnega mesta; ravno v tistem času je Avstrijsko cesarstvo gradilo Južno železnico, in ko je Davorin bival v Trstu, je Levstik izdal Martina Krpana; v času študija na Dunaju je Darwin izdal svojo znamenito knjigo o nastanku in razvoju vrst; ko je Jenko delal v Srbiji, so Tesla, Edison, Marconi, Bell svetu priskrbeli nove izume, Evropo je zajela druga industrijska revolucija, Slovence pa intenzivna narodna prebujanja itd. Igra torej vsebuje resnične kraje, dogodke in osebnosti, a pestro zgodovinsko obdobje bolj živo spoznamo s pomočjo namišljenih srečanj in pogovorov.

Nastanek

Animirani in igrificirani življenjepisi so primer izobraževalne igre, ki je nastala na Osnovni šoli Davorina Jenka Cerklje na Gorenjskem v okviru projekta Erasmus+. V projekt smo se vključili predvsem zato, da smo pridobili nekaj materialne podpore, predvsem pa več znanja o igrifikaciji in uporabi različnih e-gradiv. Za osnovnošolski zavod se je projekt izkazal kot precej zahteven, saj je od ideje do (predvsem računalniške) realizacije potreboval kar štiri leta. Igro je zasnoval in scenarij napisal Boštjan Kernc, risbe je prispevala šolska likovnica Sandra Sever, računalniško pa je gradivo obdelal računalničar, Boštjan Mohorič. Za animacijo nam je zmanjkalo časa in znanja, zato smo za pomoč prosili zunanjega sodelavca: Adam Prestor je bil naš bivši učenec, zdaj pa študent Fakultete za računalništvo. Načrtujemo, da bomo igro opremili z Jenkovimi skladbami v izvedbi šolskega orkestra in zbora ter prevedli tudi v angleščino.

Želja po nadgradnji

Igra je odprta za dopolnitve in nadgradnjo. Radi bi dodali čim več avtentičnih slik in fotografij tistega obdobja – krajev, ljudi, običajev, dogodkov itd., s čimer bi jo opremili

z bogato zakladnico kulturne dediščine. Z dodajanjem slikovnega, glasbenega ali arhitekturnega gradiva bi lahko nazorno ponazorili različne umetnostne sloge in spreminjanje življenjskih navad in vrednot, ki jim je bil priča Jenko. Z anekdotami iz vsakdanjega življenja in časopisnimi novicami bi lahko še bolj živo in avtentično predstavili mnoge krajevne in svetovne dogodke. Zaradi omejenih časovnih in tehnoloških zmožnostih za zdaj ostajamo pri idejah.

IZVEDBA V RAZREDU IN UČNI UČINEK

Poleg same izgradnje igre nam je bil že od začetka pomemben cilj tudi vtis in povratna informacija, kako se tako učno gradivo obnese pri uporabnikih v okviru učnega procesa. Če izvzamemo poskusna reševanja različnih skupin učencev v času gradnje igre, smo učno uro z igro Z Jenkom na pot! za zdaj izpeljali v 6. in 8. razredu osnovne šole – v računalniški učilnici so učenci igro brez vnaprejšnje priprave samostojno reševali. Pri šestošolcih smo snov povezali s spoznavanjem kulturne dediščine ter izumi, pri osmošolcih pa s snovjo 19. stoletja. Če kaj, smo že na prvi pogled uresničili priporočilo učnega načrta, da naj učitelj spodbuja aktivnejšo in samostojnejšo vlogo učencev v razredu ter njihovo zanimanje za zgodovino. Motivacija je bila v vseh skupinah očitna: učenci so bili od začetka do konca zatopljeni v svoje delo, kvečjemu se je slišal kakšen smeh ali komentar v povezavi z gradivom. To potrjujeta tudi najznačilnejši izjavi učencev ob evalvaciji: »Bilo je zabavno!« »Zanimiv način učenja.« Vendar naš namen ni bil le dokazati boljše motivacije učencev za delo; zanimal nas je tudi učni učinek. Malce smo se poigrali: na voljo smo imeli po štiri oddelke 6. in 8. razreda. Predpostavljamo, da gre za približno enakovredne skupine, zavedamo pa se, da je vzorec majhen, zato rezultate podajamo le opisno.

Dvema oddelkoma 6. razreda in dvema oddelkoma 8. razreda smo razdelili le besedilo s sličicami, dva oddelka vsakega razreda pa sta igro igrala. Besedilo za prvi dve skupini smo preuredili po učbeniku za zgodovino in ga skušali čim bolj koherentno povezati skozi oči Davorina Jenka. Zapletlo se je že pri tem, ker je bilo besedilo v osnovi preveč, kar je motilo predvsem slabše in povprečne učence. Pri animaciji se da namreč marsikaj povedati le z gibanjem likov in premikanjem elementov po zemljevidu. Po končani uri smo dvema oddelkoma razdelili učne liste, ki so preverjali znanje. Rezultati so bili zelo podobni: povprečni in slabši bralci so iz obeh učnih gradiv prejeli malo znanja. V drugih dveh oddelkih smo znanje preverjali čez teden dni, kjer se je pokazala razlika v korist igre. Sklepamo, da je bilo za kakovostnejše razumevanje in pomnjenje snovi preveč, zaradi »živih slik« pa so si učenci čez teden dni posamezne pojme laže priklicali v spomin. Pri pomnjenju faktografskih podatkov ni bilo bistvene razlike, so si pa učenci, ki so igrali igro, zapomnili več različnih podatkov iz življenja Davorina Jenka, bolje so se orientirali po zemljevidu (si zapomnili in našli kraje), bolje so razložili tudi, koga je srečal v otroštvu (Prešerna) in koga v zrelih oz. poznih letih (npr. brata Rusjan) – torej so pridobili boljšo časovno orientacijo. Bolje so znali tudi po svojih besedah opisati zgodovinske procese, npr. z različnimi primeri pojasniti pojem slovenski narodni razvoj, in odgovoriti na splošna vprašanja, npr. kaj lahko poveš o življenju Slovencev v času Jenkovega življenja ali napiši čim več značilnosti sveta in razvoja v obdobju življenja Davorina Jenka. Precejšnja težava je mešanje pojmov ali le njihovo približno oz. delno razumevanje: zapomnijo si vojno, pa ne vejo, ali je prva, druga, avstrijska ... Upoštevati moramo seveda dejstvo, da so za veliko pojmov slišali prvič, na voljo pa so imeli le 40 minut.

Ker smo bili s splošnim učnim učinkom nezadovoljni, smo v dveh oddelkih naslednjo učno uro skupaj rešili igro, pri čemer je učitelj razlagal, en oddelek pa je ob tem reševal tudi delovni list. Lahko rečemo, da se je pravo razumevanje dogajanja in obdobja pri večini učencev pokazalo šele s to uro. Tudi pomnjenje je bilo zelo dobro. Sklep je, da je po igri stvari obvezno treba ubesediti – ob skupnem reševanju igre, ob posameznih prizorih, slikah ali ob delovnem listu. Taka igra je torej lahko zelo dober pripomoček za obrnjeno učenje. Ta sklep lahko potrdimo tudi z izjavami učencev ob evalvaciji učenja z igro. Učencem je bilo večinoma pozitivno, da je veliko slikovnega gradiva, animacij ter da lahko delajo samostojno, s svojim tempom: »Laže si zapomnim, če imam nekaj pred očmi, kot da se to dogaja pred mano.« »Več ti ostane v glavi, ker se lahko spomniš slik, npr. kdaj je zrasel zvonček, kako si peljal vlak, kočijo do Dunaja, Trsta, Srbije ... in si že lahko zapomniš, kje vse je bil in kje so ti kraji. Če bi snov bral samo iz učbenika, bi si moral prebrati večkrat, da bi si zapomnil.« »Veliko branja, preveč vsebine. Vendar je bolje kot učbenik, saj vključuje več slik. Te si bolje zapomnim kot besedilo.« »Učiš se sam, stvari si zapomniš na svoj način.« Učencem je pomembna tudi varnost in povratna informacija: »Dobro je, ker imaš na voljo tudi odgovore oziroma komentarje, če si naredil narobe.«

Ob teh pozitivnih stvareh pa so učenci pogosto navajali tudi predloge za izboljšavo: »Lažje bi se učila z igrico, če bi jo večkrat igrala. Ta način učenja je v redu, lahko pa bi si kaj napisali tudi v zvezek.« »Stvari si ne zapišeš in jih ne moreš doma še enkrat prebrati, da bi ponovil in si bolje zapomnil.« Negativna stvar, ki je bila najpogosteje omenjena, je, da so učenci navajeni uporabljati računalnik za zabavo in ne za učenje, zato je pristop že v osnovi drugačen: »Bolj se posvečamo igranju kot pa učenju in prebiranju podatkov. Več bi se naučili, če bi večkrat igrali: učbenik lahko večkrat preberem, ponovim, pri igri pa ne morem nazaj, da bi si še enkrat pogledala določene stvari.« »Pri igri nismo dovolj pozorni na učenje. Menim, da bi se lahko veliko naučili tudi iz takega načina učenja, a bi morali biti bolj pozorni.« »Tehnologija je tukaj in moramo jo uporabljati pametno. Vedno je prostor za izboljšave. Ta način učenja je za nas nov in rabili bi še nekaj časa, da se ga privadimo.« Redki učenci pa s takim načinom učenja niso zadovoljni: »Raje imam učenje tako, da pišem v zvezek.« »Menim, da bi bilo bolje, če bi snov prebrali, nato pa bi jo učitelj še podrobneje razložil.« »Želim čim manj časa preživeti za računalnikom.«

Poudariti moramo, da so izjave učencev večinoma pričakovane: med njimi obstajajo različne kombinacije učnih tipov in različne učne navade, zato je seveda obvezno, da tudi učitelji ponudimo različna učna gradiva in metode.

Opozoriti pa moramo še na opazno razliko med sposobnostjo reševanja v 6. in 8. razredu. Večina šestošolcev igre ni rešila v eni šolski uri, medtem ko so osmošolci v povprečju zaključili v dobre pol ure. Kako temeljito, je seveda odvisno od individualnega pristopa. Primerno boljši je bil tako seveda tudi učni rezultat starejših učencev, kar lahko pripišemo boljšim bralnim strategijam, več izkušnjam pri računalniškem delu in bolj domači zgodovinski snovi.

SKLEP

Pri pouku zgodovine se pogosto soočamo s težavami pri povezovanju pojmov, razumevanju kompleksnejših dogajanj in dojemanju prostorske ter časovne perspektive. Zaradi življenja v drugem, drugačnem svetu so učencem (kot tudi vsem drugim prejemnikom zgodovinskih vsebin) mnogi elementi izkušnjsko oddaljeni, nepoznani in težko pred-

stavljeni. Menimo, da lahko z vključevanjem zgodb, igrifikacije in izzivov učencem snov predstavimo bolj doživeto, jasneje in bolj povezano. Hkrati jih tudi uspešneje motiviramo, da se z njo ukvarjajo. Animiranega Davorina Jenka smo zato postavili na zemljevid, dogodkov njegovega časa pa nismo želeli predstaviti le z običajno obliko časovnega traku, ampak smo jih želeli prikazati bolj skozi osebno perspektivo, v okviru njegove življenjske zgodbe, torej zgodbe malega človeka v vrtincu velikih sprememb 19. stoletja. Uporabnik s skladateljem potuje po njegovi življenjski poti od 1835 do 1914, se vozi od Kranja prek Ljubljane, Trsta in Dunaja do Beograda, srečuje pomembne posameznike (Prešerna, Darwina, Edisona ...) in tako spoznava nove izume, kulturne stvaritve, spoznanja in družbenopolitične dogodke. Z izdelavo animiranega Interaktivnega časovnega traku Davorin Jenko smo želeli dobiti igrificirano učno gradivo (izobraževalno igro), s katerim bi nazorno, zanimivo in igrivo predstavili kompleksno zgodovinsko dogajanje v 19. stoletju, približali kulturno dediščino mladim, vajenim e- in mobilnih oblik komunikacije in interakcije, ter predstavili različne oblike e-gradiv, ki jih lahko uporabljamo pri pouku.

Naša izkušnja z ustvarjanjem in uporabo igre v razredu pokaže, da animirana izobraževalna igra lahko predstavlja odlično učno gradivo. S svojo večpredstavnostjo in živostjo (živo zgodbo) pritegne uporabnika in ga, tudi z dobrim občutkom, ki ga vzbuja možnost napredovanja, tudi motivira, da do konca ostane aktivno vključen v njem: vsekakor spodbudi aktivnejšo in samostojnejšo vlogo učencev v razredu. S svojo nazornostjo lahko jasno predstavi tudi zapletenejše in le z besedami težko opisljive koncepte, s svojo kompleksnostjo pa zagotovo težko pritegne ustvarjalce, da bi se lotili oblikovanja in izdelave takega gradiva.

Čeprav ne ponuja vseh elementov (računalniške) igre, npr. zbiranja točk, tekmovanja itd., s svojo likovno podobo, besedilom in interaktivnostjo pritegne. Učni učinek je pri vzorčnih skupinah 6. in 8. razreda pokazal dokaj zadovoljivo pomnjenje, pokazalo pa se je, da sta pomnjenje in razumevanje res dobra, ko dogajanje v igri tudi ubesedimo: ustno ob posameznih slikah, prizorih, ob skupnem reševanju ali vsaj ob delovnem listu. Tako je lahko igra tudi učno gradivo za obrnjeno učenje.

Sicer pa menimo, da je pomembneje, predvsem pa zabavneje igro igrati kot o njej pisati. Vabljeni k igranju!

VIRI IN LITERATURA

- Charteris-Black, J. (2005). *Politicians and Rhetoric: The Persuasive Power of Metaphor*. Palgrave Macmillan.
- Grdina, I. (2001). *Vladarji, bohemi, lakaji*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Mahkota, K. (1935). *Davorin Jenko*. Odbor za proslavo 100 letnice rojstva Davorina Jenka v Dvorjah pri Cerkljah. Komisionalna založba Glasbene Matice v Ljubljani.
- McCarthy, C. Dostopno na: <https://www.rtvsl.si/kultura/citat/cormac-mccarthy/479206>, dostop: 12. 1. 2019.
- Lakoff, G. (1998). *Sodobna teorija metafore*. V: *Kaj je metafora?* Prev. in ur. Božidar Kante. Ljubljana: Krtina, str. 271–325.
- Sillaots, M. (2016). *What is a serious game?* Dostopno na: <https://www.tlu.ee/en/news/martin-sillaots-what-serious-game>, dostop: 12. 1. 2019.
- Učni načrt za zgodovino. Program osnovna šola. (2011). Dostopno na: http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/podrocje/os/prenovljeni_UN/UN_zgodovina.pdf, dostop: 12. 1. 2019.
- Z Jenkom na pot! Dostopno na: <http://www.osdj-cerklje.si/Djenko-Igra/>, dostop: 12. 1. 2019.