

Metodika nastave likovne kulture: Sinergija medija i žanrova u vizualizaciji i strukturalne korelacije likovne kulture i ostalih nastavnih predmeta

Hajdić, Grgur

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:535339>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-04-03**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI
NASTAVNIČKI ODSJEK

Grgur Hajdić

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, rujan 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI
NASTAVNIČKI ODSJEK

Grgur Hajdić

Sinergija medija i žanrova

u vizualizaciji strukturalne korelacije Likovne kulture i ostalih
nastavnih predmeta

DIPLOMSKI RAD

Student: Grgur Hajdić

Mentorica: izv. prof. mr. art. dr. sc. Sonja Vuk

Komentorica: doc. dr. sc. Renata Burai

Studijski program: Diplomski sveučilišni studij Likovna kultura

Matični broj: 0130298395

Zagreb, rujan 2024.

Sadržaj

SAŽETAK	1
Summary	2
UVOD	3
1. TEORIJSKI DIO	4
1.1. Sinergija i multimedijско obrazovanje	4
1.2. Poticanje kreativnosti	6
1.3. Strukturalna korelacija	9
1.4. Humor	12
1.5. Delfi metoda	13
2. EMPIRIJSKI DIO	15
2.1. Cilj istraživanja	15
2.2. Uzorak istraživanja	15
2.3. Metoda i instrumenti istraživanja	16
2.5 OPIS TIJEKA ISTRAŽIVANJA	16
2.5.1 Prvi dio istraživanja	16
2.5.2 Drugi dio istraživanja	21
3. REZULTATI	27
3.1 Prvi krug istraživanja	27
3.2. Drugi krug istraživanja	31
4. RASPRAVA	33
5. ZAKLJUČAK	34
6. LITERATURA	35
6.1. Video poveznice	37

SAŽETAK

Svrha ovog diplomskog rada bila je predložiti igre, vježbe i zadatke učiteljima Likovne kulture kako bi se potaknula likovna kreativnost kod učenika sinergijom kompetencija Likovne kulture i kompetencija drugih nastavnih predmeta na temelju strukturalne korelacije.

Sinergijom vizualnih i auditivnih elemenata (pomoću inkorporiranja filmskih i glazbenih žanrova u izrađenim zadacima) s motoričkim i kognitivnim sposobnostima kroz igru i asocijacije, rad se bavio stvaranjem zadataka prigodnih za široki dobni okvir koji obuhvaća presjek tema od petog do osmog razreda osnovne škole po Kurikulumu nastavnog predmeta Likovna kultura.

Tokom istraživanja i tokom koncepcije sadržaja nametnula su se pitanja: "Pomaže li strukturalna korelacija učenicima i učiteljima Likovne kulture u obradi likovne sintakse?", "Kako potaknuti kreativnost učenika sinergijom medija i žanrova?" te "Kako humor utječe na atmosferu i komunikaciju u procesu učenja?"

Cilj istraživanja bio je predložiti učiteljima Likovne kulture dva edukativna videa i nekoliko igara i zadataka za poticanje kreativnosti te pomoću Delfi metode provjeriti njihove stavove o korisnosti humora i strukturalne korelacije u nastavi te provjeriti kvalitetu predloženog sadržaja u videima. Iako je istraživanje bilo namijenjeno učiteljima Likovne kulture, predloženi sadržaj vježbi i zadataka koje potiču kreativnost može biti koristan svim osobama, pogotovo onima u kreativnim područjima s obzirom da je motivacija nepredvidljiv i univerzalno poželjan fenomen.

Zadaci se temelje na sinergiji kompetencija, strukturalnoj korelaciji i strategijama lateralnog mišljenja te su prožeti humorom. Videoa su objavljena na YouTube stranici i bila su predložena kao poveznice unutar Google Obrazaca pomoću kojih su se prikupljali podaci.

Pokazalo se da videa sadrže zanimljive zadatke za poticanje kreativnosti, a postigao se konsenzus oko tvrdnji da su humor i strukturalna korelacija korisni alati u nastavi Likovne kulture.

Ključne riječi: poticanje kreativnosti, strukturalna korelacija, sinergija medija i žanrova, humor, delfi metoda

Summary

The purpose of this thesis was to propose games, exercises and tasks for art teachers to encourage art creativity in students by combining competences of Fine art culture and competencies of other teaching subjects based on structural correlation. Synergy of visual and auditory elements (using the incorporation of film and music genres in the tasks made) with motor and cognitive abilities through play and associations, this work dealt with creating tasks applicable for wide age frame that covers the cross -section of topics from the fifth to the eighth grade of elementary school in the curriculum of teaching subject Fine art culture.

During the research and the concept of content, questions have been imposed: " Does structural correlation help students and teachers of art culture in the processing of fine arts syntax? and "How humor affects atmosphere and communication in the learning process? " The aim of the research was to propose two educational videos to art teachers and several games and tasks to stimulate creativity, using Delphi methods to check their views on the usefulness of humor and structural correlation in teaching and to check the quality of the proposed content in videos. Although the study was intended for art teachers, the proposed content of exercises and tasks that encourage creativity can be useful to all persons, especially those in creative areas, given that motivation is an unpredictable and universally desirable phenomenon. The tasks are based on the synergy of competences, structural correlation and strategies of lateral thinking and are imbued with humor. The videos were posted on the YouTube page and was hyperlinked within the Google Forms by which the data was collected. Videos have been shown to contain interesting tasks, and a consensus has been achieved over the claim that humor and structural correlation are useful tools in the teaching of Fine art culture.

Keywords: stimulating creativity, structural correlation, synergy of media and genres, humor, Delphi method

UVOD

Kao umjetnički predmet, Likovna kultura (uz Glazbenu kulturu i književnost) možda najviše potiče introspekciju kod učenika ili čovjeka općenito, no tokom promišljanja o temi ili motivu likovnog problema učenik osnovne škole će većinom težiti što figurativnijoj realizaciji oslanjajući se na šablone kojima odgađa teret rješavanja likovnog problema. Zaboravlja na osobne ukuse i talente koje ne kombinira s likovnim rukopisom te propušta upustiti se u eksperiment stapanja više disciplina koje voli ili bolje razumije – vjerojatno radi nedostatka poticaja, osviještenja ili dopuštenja za takav pothvat ili pak presušenog izvora motivacije koja utječe na kreativni proces.

Točka, crta, boja, ploha, površina te volumen i prostor kao paradigme¹ svojstvene su likovnoj kulturi (iako prvenstveno zasnovane i mjerljive matematički) i zbog govornog jezika su ponekad u konfliktu kad ih uspoređujemo s drugim nastavnim predmetima, dok su kompozicija, proporcija, ritam, ravnoteža, kontrast, harmonija, dominacija i jedinstvo, kao sintagme, elementi gradnje likovne sintakse, tj. kompozicijska načela. Definicije kompozicijskih načela su uvjetovane nastavnim predmetom koji se njima koristi, dok su njihove razlike tek rezultat višeg stupnja elaboracije odabranog medija. Navedene sintagme mogu se izmjeriti pomoću matematičkih kompetencija, tj. korištenjem logičko-matematičke inteligencije, vidjeti pomoću likovnih kompetencija (koje su kombinacija prostorne i interpersonalne inteligencije), čuti pomoću glazbene inteligencije, izvesti pomoću tjelesno-kinestetičke inteligencije te izreći materinim jezikom (lingvistička inteligencija), stoga je njihova sinergija poželjna, a često i ključna pri rješavanju problema.

Učestalo se događa da učenici tokom istog tjedna obrađuju omjere u Matematici i Likovnoj kulturi, a ne uočavaju poveznice. Stoga, ako već imaju tendenciju "učiti po ladicama", treba ih barem osvijestiti da te ladice pripadaju istom stolu i da se paradigma poput *omjera* može i treba promatrati iz matematičke i iz likovne perspektive, a da im to neće uzrokovati nered na radnom stolu, već može pomoći.

¹ Saussure, F. de (2000), *Tečaj opće lingvistike*, ArtTresor naklada, Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje

1. TEORIJSKI DIO

1.1. Sinergija i multimedijско obrazovanje

Sinergija, prema latinskom *syn* = skupa + *ergos* = rad, snaga = raditi zajedno, surađivati², je sudjelovanje pojedinih dijelova koje povećava efektivnost svakoga dijela, tako da cjelina predstavlja više od međusobnoga zbroja dijelova³.

Sinergija upućuje na evolucijski put od atoma do živog bića, od čovjeka do zajednice, od znaka do jezika, od misli do filozofije i tako unedogled, samo treba postaviti pitanje o kojim elementima je riječ i prema kojem cilju surađuju. Gardner (1983)⁴ razlikuje sedam vrsta inteligencije (lingvistička, logičko-matematička, prostorna, glazbena, tjelesno-kinestetička, socijalna ili interpersonalna, osobna ili intrapersonalna te prirodna inteligencija; u međuvremenu je (1999)⁵ znanstveno potvrdio naturalističku, a predlaže i egzistencijalnu). Te inteligencije više se kroz život razvijaju iskustvom i vježbom nego što se nasljeđuju, a svaka osoba ima ponešto od svake inteligencije, samo su razvijene do određenog stupnja. Njihovom sinergijom razvijaju se i obogaćuju ljudske djelatnosti te produbljuje njihovo razumijevanje. Sinergija je izražena u svijetu likovne umjetnosti i umjetnosti općenito te se očituje filmskom umjetnosti kao ultimativnim rezultatom multimedijске sinergije. Filmska umjetnost unutar sebe račva se na žanrove, a sinergijom tih žanrova rađaju se novi žanrovi te se tako stvara cirkularna petlja. No treba prepoznati kad je riječ o sinergiji, a kad je riječ o pukom zbrajanju elemenata koji zajedno ne moraju davati funkcionalan rezultat, stoga treba promatrati efektivnost suradnje elemenata i kakve rezultate daje njihov umnožak. Zahvaljujući povijesti umjetnosti moguće je obilježiti kronologiju i rezultate umjetničke sinergije, ali precizno određivanje međusobnog utjecaja elemenata je problematično. Primjerice, kronofotografiju i Muybridgeovog *Konja u pokretu* (1878) možemo smatrati prvim elementom sinergijske jednadžbe filma, ako ne gledamo dalje u prošlost fotografije i tražimo sinergiju elemenata iz kojih je fotografija proizašla. No da li kronofotografiji prethodi književnost kao prvi element filma, očitovan primjerice pripovijedanjem u filmovima Mélièsa krajem 19.st.? Jedino je jasno da je glazba odabrana kao posljednji element audio-vizualno-literarne multimedijске sinergije koja čini film ili neki videozapis bez umjetničkog cilja. Zvuk u filmu utječe na razvoj radnje, teksturu podražaja, daje uvid u karakter likova i uzdiže dramu (Rothbart, 2013), dok su isti nabrojani elementi otprije prisutni zahvaljujući književnosti. No smatra li se pratnja živog orkestra glazbenim elementom nekog filma iz ranih 1920-ih iako nije zapisana na vrpcu u praižvedbama početkom 20.st. ili se pak sinergija filma sa zvukom računa tek od filma *Jazz Singer* (1927)? Bitno je sagledati sve navedene elemente kako bi se odabrao što elegantniji pristup odabiranja slijeda njihove primjene tokom sinergije za postizanje traženog cilja. Valja razmotriti sinergiju u odgoju i obrazovanju kroz oblik edukativnih multimedija.

² <https://bs.wikipedia.org/wiki/Sinergija>

³ <http://struna.ihj.hr/naziv/sinergija/18015/>

⁴ Gardner, H. (1983). *Frames Of Mind: The Theory Of Multiple Intelligences*, New York: Basic Books

⁵ Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed. Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books.

Louis Le Prince izumom videokamere 1888. je, osim razvoja znanosti i umjetnosti, doprinio razvoju odgoja i obrazovanja. Sinergijom videozapisa i obrazovanja producirani su prvi edukativni filmovi. Već u doba T. A. Edisona, prema Sageu (2016) tehnološke mogućnosti filma odmah su ukazale na ogroman edukativni potencijal. Fantazija o iskorištavanju fiksnih troškova proizvodnje za postizanje neograničenog broja potrošača bio je primamljiv ekonomski prijedlog, onaj koji je opetovano pokušavan sa svakim novim medijskim formatom, od radija i televizije do MOOC-a, gdje poznati akademici izrađuju internetska video predavanja na raspolaganju milijunima za sitan novac. Dakle, medij filma koristio se u edukativne svrhe, a po sadržaju i metodama dijeli se na film instrukcijske ili obrazovne naravi te odgojne naravi. Prvi odgojni filmovi izrađeni su diljem svijeta za vrijeme Prvog svjetskog rata, a smatrani su odgojnima radi propagandnog sadržaja s ciljem oblikovanja stavova i utjecaja na ličnost. S druge strane, kratki film *Around the Corner* iz 1937. kojeg je producirala Handy (Jam) Organizacija za automobilsku kuću Chevrolet spada u kategoriju instrukcijskog filma koji objašnjava mehaniku i važnost diferencijala automobila te se dandanas smatra među najboljim video lekcijama koje objašnjavaju diferencijal automobila.

Film *Around the Corner* također demonstrira jednu od više popularnih metoda sinergije edukativnih video lekcija: prikazuje pokretne slike, tj. snimke koje vizualno reprezentiraju auditivno naratiran scenarij. Iz toga se može zaključiti da je literarni dio, u obliku scenarija, trebao prvi iznjedriti, zatim audio snimka koja diktira vremenski slijed kojeg naposljetku prate slike. Što se tiče drugih metoda, statistički najrasprostranjenija metoda je tzv. *Metoda indijskog kompjutorskog čarobnjaka* (koja naziv ne dobiva temeljem istraživačkih radova, već temeljem meta-kulture interneta). Takva instrukcijska videa su dostupna na stranici YouTube i tekstualno razlažu scenarij te prikazuju snimku zaslona pri rješavanju problema, dok je zvuk prisutan u obliku naracije i pozadinske glazbe ili bez uporabe naracije. Analizom tih videa može se zaključiti da je snimanje zaslona prvi korak, scenarij s objašnjenjem je često improviziran, a montaža zvuka označava posljednji korak. Mnoga edukacijska videa *Škole za život* prikazuju sadržaj putem nepokretnih slika iz PowerPointa, dok auditivno ili tekstualno razlažu scenarij, ili pak kombinacijom teksta i zvuka. Ovdje je scenarij prvi koji se pretvara u zvuk, zatim slika. Rijetka pozitivna posljedica uzrokovana pandemijom virusa COVID-19 je nagli porast produkcije video lekcija. Njihovi kreatori mogu biti individualne osobe ili ustanove, a razvojem multimedija i lakoće korištenja instrumenata potrebnih za izradu video lekcija raste broj individualnih kreatora i kvalitete lekcija. Također, javlja se porast obrazovnih ustanova koje provode gotovo sve aspekte edukacije digitalnim putem, npr. *Skillshare*⁶ na globalnoj razini ili *Algebra*⁷ u Hrvatskoj još od 1998. Prema studiji *Video versus live lecture courses: a comparative evaluation of lecture types and results* (2018)⁸ jedva da postoji razlika u ispravno odgovorenim pitanjima kada su studenti podijeljeni u dvije skupine koje su koristile ili predavanje uživo ili video predavanje. Ali bilo je nekih razlika u subjektivnoj procjeni: 48% učenika preferiralo je lekcije uživo, 27% preferiralo video lekcije, a 25% je "neutralno".

⁶ Skillshare je internetska zajednica za učenje, osnovana 2010. sa sjedištem u Sjedinjenim Državama koja pruža obrazovne videozapise. Tečajevi nisu akreditirani i dostupni su samo putem plaćene pretplate, a prvenstveno pokrivaju kreativni rad, s manjim količinama tečaja o poslovanju i poduzetništvu. Većina tečajeva usredotočena je na interakciju sa stručnjacima, s primarnim ciljem učenja dovršavanjem projekta.

⁷ Algebra d.o.o. osnovana je u travnju 1998. godine kao poduzeće za obrazovanje odraslih.

⁸ Cruz; Delaney; Griffith; Lonsdale; Noetel; Parker; Sanders (2018), *Video versus live lecture courses: a comparative evaluation of lecture types and results*

S druge strane, studija *Video improves learning in higher education: A systematic review* (2021)⁹ istraživala je više od 100 kolegija i otkrila da oko 75% vremena studenti bolje uče iz videa. U prosjeku su učinci mali, ali dosljedno favoriziraju videozapise. Učinci su mnogo veći kada videozapisi zamijene knjige ili kada se videozapisi koriste za podučavanje vještina umjesto znanja.

Prema konsenzusu interneta po forumima i u komentarima edukativnih videa, najbolja metoda sinergije u edukativnim videima je iduća kombinacija: kako bi sadržaj bio što jasniji i poticajni scenarij treba biti objašnjen pokretnim i bogatim vizualima, auditivno jasno i elegantno elaboriran, uz mjestimične tekstualne klarifikacije pomoću natuknica s opcijom sinkroniziranih podnapisa.

1.2. Poticanje kreativnosti

Kreativnost je sposobnost stvaranja jedinstvenoga i novoga rješenja, ideja, proizvoda i sl. Rezultati moraju biti originalni i statistički rijetki. Kreativni uradak mora u nekoj kulturi biti ocijenjen vrijednim, korisnim, uporabljivim (u području djelatnosti u kojoj je nastao), tj. što je novo ili drukčije nije uvijek i kreativno već je često neprihvaćeno ili čudnovato¹⁰. Problem poticanja kreativnosti javlja se u svim granama ljudske djelatnosti i tema je nebrojene količine istraživačkih radova. Ponekad se kreativno mišljenje izjednačava s divergentnim mišljenjem koje je fleksibilno, fluentno i originalno, u opoziciji s konvergentnim mišljenjem. Divergentno mišljenje je stvaranje što većeg broja i što raznovrsnijih ideja ili rješenja na neki problem dok je konvergentno mišljenje usmjereno na pronalaženje najboljeg/najprimjerenijeg rješenja između više mogućnosti. Tako se u školstvu razvijala orijentiranost na točno rješenje i jedan odgovor pa se tokom osnovnoškolskog obrazovanja u matematici i fizici preferiralo konvergentno mišljenje, a u umjetničkim predmetima divergentno mišljenje. Dakle, pogrešno se smatralo da je isključivo divergentno mišljenje kreativno, maštovito, nesputano, intuitivno, a konvergentno nekreativno, logičko, objektivno, strukturirano. Moderne studije otkrivaju važnost korištenja obje vrste mišljenja i ističu da istinska kreativnost ne diskriminira pristup (Darbellay, Moody, Lubart, 2017) već cijeni inovativnost i interdisciplinarnost.

Interdisciplinarnost je vrsta akademske suradnje u kojem stručnjaci različitih akademskih disciplina rade prema zajedničkim ciljevima. Interdisciplinarni programi obično se razvijaju iz uvjerenja kad tradicionalne discipline pojedinačno nisu u mogućnosti riješiti određene ključne probleme. Kroz povijest školskog obrazovanja mijenjali su se stavovi i metodologije, a 2019. donesena je odluka o izmjeni Okvira nacionalnog kurikuluma kojom se posebno osvrnula pozornost na učenički razvoj kreativnosti¹¹. Pothvat pronalaska novih tehnika za poticanje kreativnosti je poetičan sam po sebi jer zahtijeva kreativna rješenja svakim idućim otkrićem neke strategije.

⁹ Bringfried; Brockfeld; de Laffolie; Müller; Thomas (2021), *Video improves learning in higher education: A systematic review*

¹⁰ <https://www.enciklopedija.hr/clanak/kreativnost>

¹¹ Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH (2019). *Nacionalni kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura i Likovna umjetnost*, Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH

Jensen (2003)¹² učiteljima iznosi nastavne metode i strategije za ostvarivanje što pogodnijih uvjeta za poticanje kreativnosti i produktivnost kod učenika. Navodi strategije za postizanje što povoljnije atmosfere u razredu: kako isplanirati sadržaj učenja, kako ukrasiti ili organizirati učionicu, kako glazba, temperatura i rasvjeta utječu na nastavu, kako probiti led komunikacije i kako započeti sat, kako privući pažnju učenika i sl.

Izdvaja iskustveno i suradničko učenje kao strategiju poticanja kreativnosti jer učenici dobivaju potvrdu za samostalno razmišljanje i izražavanje, dovode se u priliku za uništavanje stereotipa i samoograničavajućih zamisli o svojim sposobnostima te stječu sposobnosti kritičkog razmišljanja i rješavanja problema. Također, izdvaja aktivnosti grupirane prema višestrukim inteligencijama prema Gardneru kao korisnu strategiju. Pri doticanju svih vrsta inteligencija dopire se do većeg broja učenika koji na račun toga imaju veću želju kreativno se izraziti i pritom više naučiti o sebi i o nastavnom sadržaju.

Torrance (1979) uspoređuje kreativnost s realizacijom klika ili paljenja lampe (na engleskom *light bulb realisation*); imperativ je konstruirati lekcije koje postavljaju uvjete za takve trenutke nadahnuća i predlaže vrstu učenja koju naziva *Model inkubacije učenja*. Korake Torranceovog modela inkubacije ovako opisuju Hines, Catalana i Anderson (2019)¹³ koji preporučuju primjenu tog modela na fakultetima. Faza 1 zove se *pojačavanje iščekivanja* u kojoj treba pobuditi znatiželju i potaknuti želju za znanjem. U fazi 2, *produbljivanje očekivanja*, učenici sami uranjaju u praksu s novim otkrivenim informacijama, kopajući dublje i upuštajući se u učenje pomoću različitih strategija kreativnog razmišljanja. Jednom kad prodube očekivanja, učenici otkrivaju nova pitanja i počinju otkrivati veze između sadržaja i njihovog svakodnevnog života. Umjesto da dođu do zaključka o onome što je naučeno, učenici često napuštaju učionicu nezadovoljni, tražeći više. Dakle, produbljena očekivanja, naravno, dovode do finalne faze koja se zove *samo tako nastavi*. Ova faza utjelovljuje inkubacijsku fazu kreativnog procesa. Nove ideje se upijaju kad/ako učenici nastavljaju učenje izvan učionice, tražeći veze između sadržaja i ideja ili događaja iz prošlih iskustava, sadašnjih problema i budućih želja.

Malteški liječnik Edward de Bono osmislio je strategije lateralnog mišljenja koje zapravo ima sve karakteristike kreativnog mišljenja¹⁴. Jedna od tehnika za poticanje lateralnog mišljenja je *Six Thinking Hats* vođena zaključkom da je mozak "samoorganizirajući informacijski sustav". Jedan je od najplodnijih inovatora po količini predloženih strategija za poticanje kreativnosti, a upotreba samo jedne njegove metode proizvela je 21 000 ideja za čeličnu tvrtku kroz jedno popodne. Naučio je razmišljati neke dobitnike Nobelove nagrade i mlade s Downovim sindromom. Iako se njegove metode najčešće primjenjuju u svijetu biznisa i znanosti, ponuđene strategije su itekako prikladne za odgoj i obrazovanje. Korištenje lateralnog mišljenja sve više se primjenjuje u školama. Lateralno razmišljanje je način rješavanja problema korištenjem neizravnog i kreativnog pristupa putem obrazloženja koje nije odmah očito.

To uključuje ideje koje se možda neće dobiti samo tradicionalnom detaljnom logikom. Lateralno razmišljanje (De Bono, 2006)¹⁵ razlikuje se od kritičkog razmišljanja. Kritičko razmišljanje prvenstveno se odnosi na prosuđivanje ispravnosti izjava i traženje pogrešaka, dok

¹² Jensen, E. (2003). *Super-nastava*, Zagreb, EDUCA

¹³ Hines; Catalana; Anderson (2019), *When Learning Sinks In: Using the Incubation Model of Teaching to Guide Students Through the Creative Thinking Process*, članak iz *Gifted Child Today*

¹⁴ De Bono, E. (1971), *The Use of Lateral Thinking*, 1967., Intl. Center for Creative Thinking

¹⁵ De Bono, E. (2007), *How to Have Creative Ideas*, Vermillion, London

se lateralno razmišljanje više fokusira na "vrijednost pokreta" izjava i ideja. Osoba koristi lateralno razmišljanje da bi prešla s jedne poznate ili rutinske ideje na nove i kreativnije ideje. Edward de Bono definira četiri vrste alata za razmišljanje: *alati za generiranje ideja* namijenjeni razbijanju trenutnih, rutinskih obrazaca razmišljanja, tj. status quo razmišljanja; *fokusni alati* namijenjeni proširenju gdje potražiti nove ideje; *alati za žetvu* namijenjeni osiguravanju dobivanja veće vrijednosti generiranih ideja; i *alati za liječenje* koji promiču razmatranje ograničenja, resursa i podrške u stvarnom svijetu. Ukratko, De Bono potiče na razmišljanje "van kutije", ali koje ne iziskuje razmišljanje koje zahtijeva velik napor već predlaže strategije za usvajanje drugačijeg pristupa razmišljanja što smatra vještinom koju se može vježbati i razvijati. Za primjer se mogu uzeti konkretne vježbe u sažetom obliku iz knjige *How to have creative ideas: 62 exercises to develop the mind* (2007), no osim opisa strategija potrebni su alati koji su često konkretni resursi poput rječnika ili web stranice za generiranje nasumičnih riječi.

Jedan primjer je vrsta igre koju naziva *Pričanje priče*: u osnovnom takvom primjeru treba se nekoliko (npr. 4) nasumičnih riječi povezati u priču, ali pritom pokušavati biti što slikovitiji umjesto da se veznicima spajaju te nasumične riječi. U igri *Asocijacije* igrač treba uzeti dvije nasumične riječi i asocijacijama objasniti kako su te dvije riječi slične tako da prvu riječ analizira do razine koja se može smisleno povezati s drugom riječi. Kombinacijom tih vježbi kreira kompleksniju verziju *Pričanja priče* koju naziva *Kreacija romana* gdje nasumične riječi daju asocijacije na strukturu romana – asocijacije na riječ se moraju objaviti prije izdavanja nove nasumične riječi: prva riječ odaje temu romana, druga riječ odaje likove, treća riječ odaje glavnu priču ili konflikt, a četvrta riječ odaje rasplet. U igri *Lista* tri nasumične riječi čine tri zasebna reda, a iduće nasumične riječi moraju se svrstati u jedan od ta tri reda po nekom zajedničkom principu. Ponudio je mnoštvo sličnih igara gdje treba prikupiti nasumično generirane riječi i razvrstati ih ili objasniti po nekom principu.

Dakle, u svakoj igri De Bono ističe važnost generiranja riječi, zatim izmišljanje kreativnih problema i načina rješavanja tih problema. Po tome se može zaključiti da je za poticanje kreativnosti ili općenito generiranje motivacije bitno dobiti vanjsku informaciju koja određuje temu ili motiv, a zatim kreativno riješiti problem umjesto izmišljanja motiva ili teme jer vlastitim odabirom teme upliće se samonametnuti ulog i vrednovanje ideje te emotivna povezanost s idejom. Ljudi imaju tendenciju uvrijediti se ako neka njihova iznesena ideja, koju možda sami smatraju neadekvatnom, biva nekako osporena ili zanemarena od drugih. Stoga je radi izbjegavanja spomenutih prepreka korisno u kreativnom stvaralaštvu, barem pri generiranju nekog motiva ili problema, uzeti neki vanjski generiran motiv i zatim spontano otkriti što je toj osobi važno i što pospješuje kreativni proces. Ako odabiranje motiva ne predstavlja problem, onda se korištenjem Bonovih strategija može izbaciti aspekt generiranja nasumičnih riječi i provesti prethodno zamišljeni epiteti ili asocijacije kroz obrazac nekih Bonovih igara koje same po sebi nude rješenja kako kreativno razmatrati neki problem.

1.3. Strukturalna korelacija

Strukturalna korelacija među nastavnim predmetima je usporedba međusobnog odnosa elemenata temeljem kojih se stvara kod ili jezik nekog nastavnog predmeta. *Jezik je sustav znakova koji izražava misli i po tome je usporediv s pismom, s abecedom za gluhoonijeme, sa simboličkim obredima, s oblicima pristojnosti, s vojničkim znakovima itd. Možemo dakle zamisliti jednu znanost koja izučava život znakova u krugu društvenog života; ta bi znanost tvorila dio socijalne psihologije, a posljedično tomu i opće psihologije; nazvat ćemo je semiologija (od grčkoga 2 σημεῖον, semeion - znak)¹⁶. Semiologija je opća teorija znakova, dok je komunikacija dekodiranje dogovorenih znakova. Huzjak (2004) sažima interdisciplinarnost semiologije izdvajajući praktičare koji su unutar svojih područja poduprli Saussurea u stvaranju nove znanosti – Strauss u području antropologije, Foucault u području povijesti i sociologije, Jakobson u području lingvistike, Lacan u području psihoanalize, Barthes u području hermeneutike mode i reklama, i još mnoge druge. Ti praktičari su navedeni radi ponovnog isticanja korisnosti sinergije, ne kao kratak osvrt na povijest semiologije. Saussure, otac semiologije, tvrdi da sve ljudske znanosti imaju svoj jezik, ali razlikuje pojmove *langue* (jezik, jezik kao sustav ili jezik u užem smislu riječi), *langage* (jezičnost, sveukupnost jezičnih pojava, jezik u širem smislu riječi) i *parole* (govor, besjeda) – što je bitno za razumijevanje strukturalne korelacije.*

Huzjak ističe važnost korelativnog objašnjavanja te smatra da ono zaslužuje više pažnje u školstvu i da je često pogrešno interpretirano. Prema Huzjaku (2004) riječ *relacija* označava odnos između stanovitih predmeta, razmjera, veza, doticaja, kontakta, odošaja, te označava prefiks u mnogim riječima, dok društvo korelaciju definira kao međusobni suodnos, uzajamnu zavisnost (vjerojatno radi konotacije prefiksa u riječi *korelacija*) te povezanost u harmoničnu cjelinu (što poput *sinergije* označava spajanje). Prema navedenim definicijama može se zaključiti da su dvije vrijednosti u korelaciji u suštini istovremeno ovisne i neovisne. Valja navesti kako Saussure definira paradigme i sintagme kako bi se mogli donositi precizniji zaključci o strukturalnoj korelaciji i stvaranje novih metoda primjerenih za nastavu. Huzjak (2014; 1-2)¹⁷ sažima Saussurea i povezuje s likovnim jezikom:

Paradigme su znakovi; sintagme su sustavi, sintakse, pravila po kojima se znakovi raspoređuju. Jezičnost obuhvaća osjetilni jezik, verbalni jezik i matematički jezik. Tako nam je sada dozvoljeno načiniti usporedbu: kao što glasovi ili slova povezani po gramatičkim pravilima čine artikuliranu rečenicu, tako i likovni elementi (točka, crta, boja) povezani po pravilima kompozicijskih načela (ravnoteža, kontrast, ritam...) čine likovnu artikuliranu "rečenicu". Stoga vizualni jezik čine likovni elementi (paradigme) i kompozicijska načela (sintagme). I kao što u književnom jeziku različiti glasovi, slova i riječi nabacani bez gramatike nemaju smisla (osim eventualno subjektivnog, ako netko izmišlja vlastiti jezik), tako ni nabacane crte, boje i mrlje bez kompozicijskih sintaktičkih pravila nemaju likovnog ni estetskog smisla, odnosno sadržaja - tako uostalom često nastaje kič, odnosno nepoznavanje likovne gramatike.

¹⁶ Saussure, F. de (2000), *Tečaj opće lingvistike*, ArtTresor naklada, Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje

¹⁷ Huzjak, M. (2004), *Semiologija i strukturalna korelacija* "Metodika: časopis za teoriju i praksu metodika u predškolskom odgoju, školskoj i visokoškolskoj izobrazbi, 9

Jensen (2003)¹⁸ izdvaja holistički pristup učenju u koji uključuje višestruke inteligencije i interdisciplinarnost. Smatra da je interdisciplinarno učenje proces bliži načinu na koji je ljudski mozak prirodno stvoren za učenje jer se odabrana tema sagledava iz više kutova i izvora, više konteksta i mnogo razina te je učeniku lakše povezati nastavne sadržaje s iskustvima iz stvarnog života. Ne dotiče se strukturalne korelacije kao metode koja se može koncipirati i izvesti tokom jednog nastavnog sata već predlaže da se interdisciplinarni pristup konceptualizira kroz nekoliko tjedana u obliku paukove mreže s glavnom temom u samom središtu, gdje učionica postaje učenikov laboratorij za život i učenje. Opisuje kako bi mogao izgledati nastavni sat dotičući se svih kutova višestruke inteligencije pomoću idućeg primjera koji bi obrađivao temu "nevrijeme": iz verbalno-lingvističkog aspekta učenici bi mogli napisati kratki uvod dramskog teksta služeći se znakom lošeg vremena; iz glazbeno-ritmičkog mogli bi skladati kratku melodiju koja upozorava na oluju; iz logičko-matematičkog mogu predviđati i organizirati informacije poput meteorološke analize nevremena; iz specijalnog mogu izraditi logo za lokalnog meteorologa ili dizajnirati časopis o vremenu; iz tjelesno-kinestetičkog mogu odglumiti stvaranje, zbivanje i prestanak snažne oluje itd.

Strukturalnom korelacijom može se dešifrirati stručni jezik mnogih ljudskih djelatnosti i tako olakšati njihovo razumijevanje i pristupačnost svim osobama, bez obzira na količinu prethodnog iskustva. Učestala i elegantna primjena strukturalne korelacije u ranoj razvojnoj fazi djeteta ima ogroman potencijal koji je opisan u nastavku glazbenim primjerom.

U glazbi postoje fenomeni koji se zovu *apsolutni sluh* i *relativni sluh*. Apsolutni sluh je sposobnost prepoznavanja i imenovanja zvučnih frekvencija (od zasebnog tona do više tonova koji tvore neki kompleksan akord, prepoznavanje intervala) i posjeduje ga u prosjeku jedna od tisuću osoba prema Deutsch (1992)¹⁹ dok je relativni sluh također sposobnost sluha da prepozna i imenuje tonove, ali bez prepoznavanja točne frekvencije, već se oslanja na kontekst (jednom kad se uspostavi određeni ton, može prepoznati i otpjevati sve glazbene intervale). Popularna zabluda jest pretpostavka da je apsolutni sluh urođen. Svako dijete posjeduje plastičnost mozga koja dozvoljava prepoznavanje fonetskih jedinica svakog jezika (ukupno je prepoznato 2000 fonema kroz 6500 jezika). Temeljem te sposobnosti se uči materinji jezik. S druge strane glazbena abeceda sastoji se od ukupno 12 ponavljajućih tonova, a imenovanjem i demonstriranjem tih tonova (glazbenih paradigmi) pomoću igre i jednostavnih melodija (sintagmi) poput uspavanki, svako dijete može razviti apsolutni sluh najkasnije do devete godine prema Deutsch i Feroe (1981)²⁰ dok odrasle osobe mogu steći samo relativni sluh.

Ne može se pronaći usporedba s dovoljno sličnim strategijama u likovnoj kulturi. Sličan primjer bio bi imenovanje boja i oblika u ranim razvojnim fazama, no tek u pratnji s učestalim likovnim izražavanjem postigla bi se sličnost s metodom navedenog glazbenog primjera. Dok postoji jasan primjer takve strategije u usporedbi s govornim jezikom, a to je proces učenja materinjeg jezika, primjer slične strategije vezan uz tjelesno-kinestetičku inteligenciju je kad se otac i sin svakodnevno dodavaju bejzbol loptom, ali pritom imenujući i demonstrirajući tehnike bacanja. Naravno, urođene sposobnosti igraju određenu ulogu, kao i afinitet ili htijenje

¹⁸ Jensen, E. (2003), *Super-nastava*, Zagreb, Educa d.o.o.

¹⁹ Deutsch, D. (1992) Paradoxes of musical pitch, *Scientific American*

²⁰ Deutsch, D.; Feroe, J. (1981) The Internal Representation of Pitch Sequences in Tonal Music, *Psychological Review*

osobe da razvija te vještine. S tolikim potencijalom svakog djeteta, učenjem paradigmi i sintagmi pomoću strukturalne korelacije postoji mogućnost razvijanja tzv. *relativne sinestezije*.

Sinestezija ili 'ujedinjenje osjetila' se odnosi na fenomen kojega doživljavaju određene osobe, sinestete, kod kojih dolazi naizgled do povezivanja osjetila različitih modaliteta. Tako npr. uz zvučne podražaje, sinestete mogu imati vizualna iskustva poput boja ili oblika. Moguće je i obrnuto, vizualni podražaji izazivaju zvučna ili mirisna iskustva. Druge kombinacije su isto izražene. Ovisno o kombinaciji osjetila, sinestete su osobe koje imaju potrebnu količinu iskustva i poznavanja tih osjetila jer kako bi mogle reći npr. da slovo A ima okus crvene boje ako nisu naučili i koristili te paradigme²¹. Relativna sinestezija donesena je kao zaključak i ne referira se na specifično istraživanje ili znanstveni rad. Poput relativnog sluha, relativna sinestezija bila bi ishod razvijanja svih vrsta inteligencije u sinergiji sa strukturalnom korelacijom i poprimala bi oblik informiranog zaključivanja temeljenog na iskustvu za razliku od determinističkog apsolutnog sluha ili urođene "apsolutne" sinestezije.

Prema Meić²², *inkorporiranjem sinestezije u nastavu Likovne kulture potiču se nesvjesni, nepredmetni i apstraktni procesi u likovnom izražavanju učenika. Na taj način sinestezija postaje jedna od metoda za razvoj kreativnosti, ali i za razvoj osobnosti učenika. Rezultatima istraživanja Meić zaključuje da Upotrebom sinestezije na nastavi učenici se odmiču od racionalnog, uniformiranog, jednoznačnog i ukalupljenog, a potiču se nesvjesni, neopipljivi, spontani procesi, impulzivnost, ekspresivnost, emocionalnost, individualnost, inovativnost te kritičko i divergentno mišljenje, što je temelj za kreativnost koja će mladim osobama koristiti u svim aspektima života.*

²¹ Simner, J.; Ludwig, V. U. (2012). *The color of touch: A case of tactile–visual synaesthesia*, *Neurocase*

²² Meić, V., Vuk. S. (2108), Sinestezija vizualnog i taktilnog podražaja u vizualnom izražavanju. izbacila suvišno *Međunarodni znanstveni i umjetnički simpozij o pedagogiji u umjetnosti, Komunikacija i interakcija umjetnosti i pedagogije*; Osijek

1.4. Humor

Humor je definiran kao multi-paradigmatičan, višestruki i sustavni proces za stvaranje psiholoških, neuropsiholoških, socijalnih i kognitivnih reakcija, evolucijske i razvojne psihologije, organizacijske psihologije i mnogih drugih (Pluta, 2013)²³. Martineau (1972) je humor opisao konkretnije kao karakterističan tip medija komunikacije kojim osobe prenose informacije tijekom interakcije u obliku šala, dosjetki (eng. *puns*), smiješnih priča, predbacivanja (eng. *banter*), zadirkivanja (eng. *teasing*), sarkazma, ironije, satire, ismijavanja ili parodije i drugih oblika. Manje suhoparna definicija opisuje humor kao oblik zabave, tj. čin komunikacije sa svrhom da nasmije ljude i učini ih sretnim. Pravilo vica, kao i mađioničarskog trika, je da pada u vodu jednom kad se objasni, no to se odnosi na objašnjavanje poante, a ne na analizu njegove formule. Shodno tomu izvedene su tri kategorije humora s obzirom na perspektivu: superiornost, nepodudarnost i olakšanje. Bitno je prepoznati te perspektive kako bi se moglo odrediti kad je koju najbolje uporabiti jer se ionako konstantno spontano manifestiraju. Grace-Odeleye i Santiago (2019)²⁴ sažimaju objašnjenja svih triju kategorija:

Veliki dio istraživanja koja ispituju humor iz perspektive superiornosti bave se agresivnim, omalovažavajućim i samo-ponižavajućim humorom, što uzdiže pojedince iznad meta humora (Zillmann, 1983). To je najučestalija perspektiva humora koja poprima oblik izrugivanja, a dobar primjer koji se isključivo koristi tom perspektivom je event-emisija *Roast of* __ (npr. Charlie Sheen, Justin Bieber, Donald Trump...) kanala *Comedy Central* gdje se poznate osobe i izvođači *stand up* komedije međusobno izruguju. Može se pretpostaviti da je takav humor u nastavi prikladan jedino ako nije usmjeren na učenike već npr. na nastavni sadržaj.

Perspektiva teorije nepodudarnosti bavi se kognitivnim procesima koji su uključeni u percipiranje humora i reagiranje na neskladnosti iz dva osnovna smjera. Prva teza sugerira da humor proizlazi iz iznenađujućeg otkrića samog nesklada, dok druga smatra da je humor reakcija na otkrivanje dva naizgled neprimjerena elementa zapravo povezana (Suls, 1983). Ta perspektiva najviše se oslanja na instinktivne reakcije i prepoznavanje uzoraka i pravila. Očituje se u crtanim emisijama kad npr. kojot odreže rub litice gdje miruje *Ptica trkačica* (1966-1973), no gravitacija povuče njega i ostatak planine u ponor umjesto nje. Ta perspektiva je poželjna u nastavi i može se koristiti npr. tokom obrađivanja nastavnog sadržaja ili ispitivanja kako bi se usporedio ispravan i pogrešan odgovor ili uočile neke razlike.

Konačna perspektiva, teorija olakšanja, uključuje različite teorije koje spadaju u psihološke i fiziološke domene. Uobičajeni sastojak ovih teorija je da je smijeh oslobađanje potisnute ili neiskorištene energije. Jensen (2003)²⁵ navodi humor kao strategiju za privlačenje pažnje učenika i alat pomoću kojeg se učenici mogu bolje upoznati međusobno ili povezati s nastavnim sadržajem, a također ističe da se humor iz perspektive olakšanja može koristiti kao reakcija na netočne odgovore učenika i opuštanje nabijene atmosfere u razredu.

Kako bi govornik stvorio humorističnu iluziju da zna što radi, potrebno je samo pridržavati se pravila trojstva (*comedy comes in threes*). Prvo treba uočiti jedan trenutak ili motiv koji se istaknuo na neki način (npr. iz perspektive superiornosti), zatim ga ponovno istaknuti u neočekivanom trenutku (p. olakšanja, svatko sad uočava uzorak) i posljednji put ga istaknuti i time povezati u smislenu cjelinu (poželjno razbiti očekivanja nepodudarnom perspektivom).

²³ Pluta, P. (2013), *What is humor? An attempt at definition*. (2013). Psychology of Humor

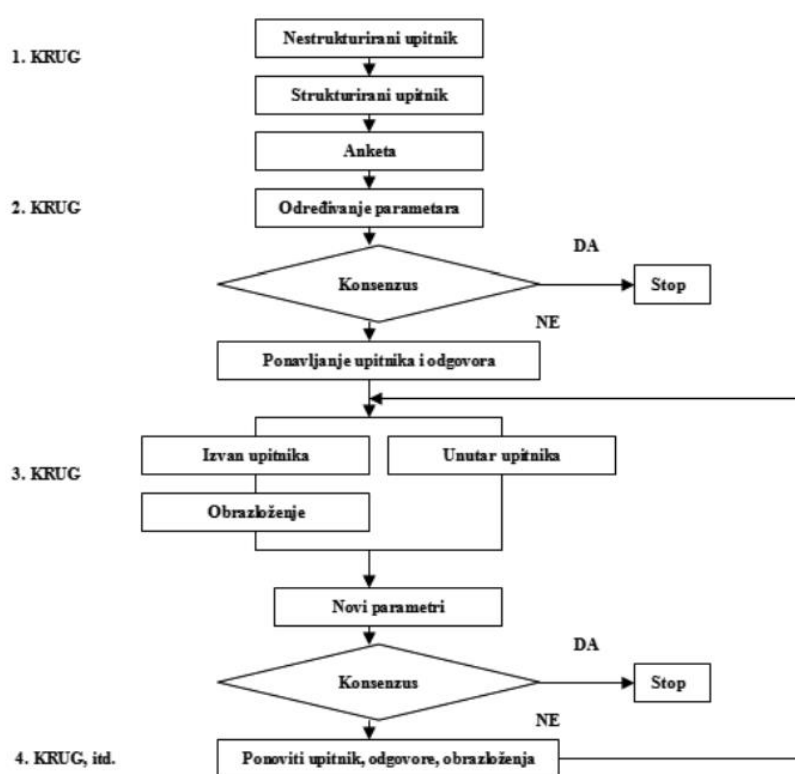
²⁴ Grace-Odeleye, B. E. & Santiago, J. (2019). Utilizing Humor to Enhance Leadership Styles in Higher Education Administration. *International Journal of Educational Leadership and Management*, 7(2)

²⁵ Jensen, E. (2003), *Super-nastava*, Educa, Zagreb

1.5. Delfi metoda

Delfi metoda, nazvana po Proročici iz Delfa, još se naziva *delfi tehnika* ili tehnika *procjene – razgovora – procjene*, a počela se razvijati 1944. početkom hladnog rata²⁶ te je 1969. prvi put predstavljena. Njena filozofija zasniva se na tvrdnji da je grupno mišljenje valjanije nego individualno mišljenje, a njena uspješnost zasniva se na kvalitetnom odabiru ispitanika. *Delfi metoda svrstava se u metode prognoziranja razvoja temeljene na mišljenjima stručnjaka određenog područja, pa iako se danas često primjenjuje u suvremenim istraživanjima odgoja i obrazovanja, prvotno je bila korištena u vojne, potom u ekonomske, političke, gospodarske, tehnološke, medicinske i druge svrhe. Razlog tomu je predviđanje stvaralačke aktivnosti u budućnosti i vođenje do novih ideja, kao i što je moguće delfi metodu primijeniti sukladno s drugim znanstvenim metodama* (Eret, 2017)²⁷.

Cilj delfi metode je postizanje konsenzusa između nekoliko stručnjaka istog područja po pitanju određenog problema ili rješenja. Ovisno o obliku delfi metode i ciljevima, u istraživanju mogu sudjelovati manje grupe (4-10), srednje grupe (15-30) ili velike grupe (100-1000 ili više) ispitanika. Za postizanje idealnih rezultata ključna je anonimnost ispitanika i njihovih odgovora te nepristran stav voditelja ili istraživačkog tima koji postavlja pitanja – sve kako bi se eliminirao bilo kakav vanjski utjecaj na odgovore stručnjaka koji mogu potvrditi ili opovrgnuti zamišljenu hipotezu (Slika 1).



Slika 1. Dijagram toka za prognostički delfi (Pečjak, 1989.)

²⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Delphi_method

²⁷ Eret, L. (2019) Neka razmatranja o primjeni delfi metode u kvalitativnim istraživanjima odgoja i obrazovanja

Kvalitativno istraživanje se provodi kroz dva ili više krugova upitnika. Prvi krug pitanja (koji može sadržavati jedno ili više ključnih pitanja) daje esejski odgovor, zatim se prikupljaju odgovori i radi analiza mišljenja te se provjeravaju podudarnosti ili točke razilaženja mišljenja stručnjaka (po potrebi se provodi više krugova pitanja s esejskim odgovorima), dok posljednji krug istraživanja provjerava je li postignut konsenzus u odnosu na iznesene zaključke koji su proizašli sintezom odgovora ispitanika. Pitanja moraju biti oblikovana jasno i jednosmjerno. Postoji više oblika delfi metode no najznačajniji su *klasični oblik* i *brzi oblik* (Gordon, 1994; Mitroff i Turoff, 2002). *Klasični oblik* se provodi preko pošte i time naglašava važnost anonimnosti, što dopušta velik broj sudionika i izbjegavanje neslaganja do kojeg bi došlo tokom interakcije uživo, ali zato traje u prosjeku barem 45 dana jer se proces sastavljanja upitnika i prikupljanja odgovora može ponavljati sve dok se ne postigne konsenzus, što rezultira gubitkom motivacije i odustajanjem ispitanika. U prosjeku odustane 10% ispitanika u svakom krugu te od 30% do 50% do samog kraja klasičnog oblika istraživanja. *Brzi oblik* se razlikuje od klasičnog po tome što se provodi u neposrednom kontaktu s ispitanicima stoga kraće traje (nekoliko dana ili pak sati) i povećana je motivacija ispitanika, ali zato pada valjanost odgovora gubitkom anonimnosti.

Eret (2017) sažima dodatne probleme delfi metode prema Mitroff i Turoff (2002) koji izdvajaju iduće razloge neuspješnog provođenja delfi metode: nametanje istraživačevih stavova ispitanicima; pretpostavka da delfi metoda može nadomjestiti sve ostale načine komuniciranja u danim istraživačkim situacijama; loše donošenje zaključaka, obrada i prikaz podataka temeljenih na grupnim odgovorima ispitanika, kao i prejednostavna interpretacija skala procjene u zadacima istraživanja; zanemarivanje i neistraživanje nesuglasnih odgovora i mišljenja, što rezultira odustajanjem ispitanika s nepodobnim odgovorima kako bi se dobio patvoren konsenzus; i podcjenjivanje zahtjevnosti delfi metode.

Ipak, radi njene kvalitativnosti, modernosti i jednostavnosti korištenja delfi metoda se počela češće koristiti u istraživanjima odgoja i obrazovanja, o čemu govore Carroll i Wish (2002). Postoje mnogi suvremeni primjeri istraživanja temeljenih na delfi metodi, no što se tiče utjecaja na nastavu Likovne kulture valja izdvojiti istraživanje učitelja Nikole Jagrovića, pod nazivom *Implementacija dokimoloških rješenja u primarnom obrazovanju državnih škola* iz 2019. u kojem ispituje mišljenja i procjene učitelja o mogućnosti i potrebi implementacije dokimoloških rješenja iz nekih alternativnih škola u državne škole sa svrhom unaprjeđenja postojećih dokimoloških rješenja u državnim školama. Istraživanje je provedeno tijekom tri kruga u šest škola, a konsenzus učitelja upućuje da bi bilo potrebno oplemeniti trenutni model nastave u državnim školama te su navedene smjernice za reformu državnih škola i procjenu vremena u kojem bi se navedene promjene trebale dogoditi.

Dakle, za što bolje rezultate potrebno je odabrati što raznovrsnije stručnjake radi bogatstva perspektive, nepristranog administratora koji vodi istraživanje i što kvalitetniji upitnik kojim se postiže konsenzus u što kraćem roku, prije gubitka motivacije sudionika.

S obzirom da je osnovna misao delfi metode da grupno mišljenje ima veću vrijednost nego individualno mišljenje, valja uspostaviti usporedbu delfi metode i njenih značajki s definicijom sinergije koja također označava suradnju više čimbenika u obavljanju zajedničke funkcije.

2. EMPIRIJSKI DIO

2.1. Cilj istraživanja

Cilj diplomskog istraživanja bio je osmisliti video tutoriale za učitelje/ice likovne kulture temeljene na strukturalnoj korelaciji i zadacima za poticanje kreativnosti u svrhu pomoći pri poticanju kreativnosti kod učenika i obradi likovne sintakse u nastavi te dobiti povratne informacije i stručni osvrt učitelja/ica koji su se istaknuli u svom poslu. Korisnost i primjenjivost kreativnih zadataka koji su predloženi unutar dva video uratka ispitana je pomoću dvije anonimne ankete upućene odabranim stručnim osobama putem *Google Obrazaca*.

Problem od kojeg polazi ovo istraživanje je primijećen nedostatak planskog povezivanja kompozicijskih načela unutar umjetničkih predmeta tijekom obrade nastavnog sadržaja i radi univerzalnog fenomena nedostatka motivacije te problema u poticanju kreativnosti kod učenika. Cilj istraživanja bio je osmisliti zadatke koji omogućavaju sinergiju kompetencija više nastavnih predmeta u svrhu kreativnog rješavanja problema, bilo u nastavi likovne kulture ili drugih nastavnih predmeta. Iako je način prezentacije tih strategija u edukativnim videima namijenjen učiteljima Likovne kulture i prilagođen specifičnim nastavnim temama, sadržaj kreativnih zadataka te mogućnost njihove primjene predviđen je za sve uzraste i predmete.

Rezultatima istraživanja odgovorilo se na sljedeća istraživačka pitanja:

- Pomaže li strukturalna korelacija učenicima i učiteljima Likovne kulture u obradi likovne sintakse?
- Kako potaknuti kreativnost učenika sinergijom medija i žanrova?
- Kako humor utječe na atmosferu i komunikaciju u procesu učenja?

2.2 Uzorak istraživanja

Istraživanje se provodilo od lipnja do kolovoza 2024. godine. putem e-maila, *Google Obrazaca* i internetske stranice *YouTube*.

U istraživanju je sudjelovalo sedmero učitelja/ica Likovne kulture, različite dobi i radnog iskustva: pet učiteljica i dva učitelja; troje učitelja s preko dvadeset godina radnog iskustva i četvero učitelja s manje od dvadeset godina radnog iskustva. U prvom krugu istraživanja svih sedmero (7/7) učitelja/ica je odgovorilo na četiri pitanja s mogućnosti dugačkog odgovora unutar četrnaest dana, dok je u drugom krugu petero (5/7) učitelja odgovorilo na tri pitanja s višestrukim odabirom (*slažem se, ne slažem se, ostalo*) unutar četrdeset dana.

2.3. Metoda i instrumenti istraživanja

Istraživanje je provedeno pomoću Delfi metode kroz dva kruga. u prvom krugu istraživanja, Sedmero učitelja Likovne kulture je nakon pregleda dvaju videa putem *YouTube* poveznice anonimno i opširno odgovaralo na upitnike putem platforme *Google Obrasci* te napisalo svoja stručna mišljenja, stavove i kritiku na sadržaje predloženih videa. U drugom krugu istraživanja su isti sudionici odlučili slažu li se ili ne slažu s trima zaključnim tvrdnjama istraživanja od kojih se svaka tvrdnja sastojala od zaključaka izvedenih temeljem povratnih informacija iz prvog kruga.

Instrumenti istraživanja bila su dva upitnika pisana putem platforme *Google Obrasci*, kojima se provjeravao osvrt učitelja na uporabu strukturalne korelacije, na primjenu humora u nastavi i osvrt na kvalitetu predloženih videa i njihovih kreativnih zadataka. Prvi upitnik sadržavao je četiri pitanja otvorenog tipa i traži osvrt učitelja, a drugi upitnik sadržavao je tri pitanja zatvorenog tipa s tri stupnja slaganja po Likertovoj ljestvici (*slažem se, ne slažem se i ostalo*) i provjerava je li postignut konsenzus. Softveri korišteni za izradu video lekcija bili su *Wondershare Filmora* za uređivanje slike i zvuka, *Adobe Photoshop* za izradu likovnih radova pomoću crtačkog tableta *Wacom Intuos*, *Microsoft PowerPoint* za izradu određenog tekstualnog sadržaja i mobilna aplikacija *Dolby On* za snimanje audio zapisa.

S obzirom da su video lekcije namijenjene učiteljima Likovne kulture, riječ je o individualnom radu pomoću bilješki za aspekt koji se dotiče rada sa stručnim osobama/učiteljima, no sam sadržaj sličan je Torranceovom inkubacijskom modelu nastave. Učitelj koji bi potencijalno izvodio predloženi sadržaj svakog videa trebao bi u nastavi koristiti iduće predviđene oblike rada i nastavne metode: brainstorming, mišljenje u slikama, putovanje u mašti, učenje po postajama i govorni lanac kao nastavne metode, a kao oblike rada individualni, grupni i rad u parovima.

2.5 OPIS TIJEKA ISTRAŽIVANJA

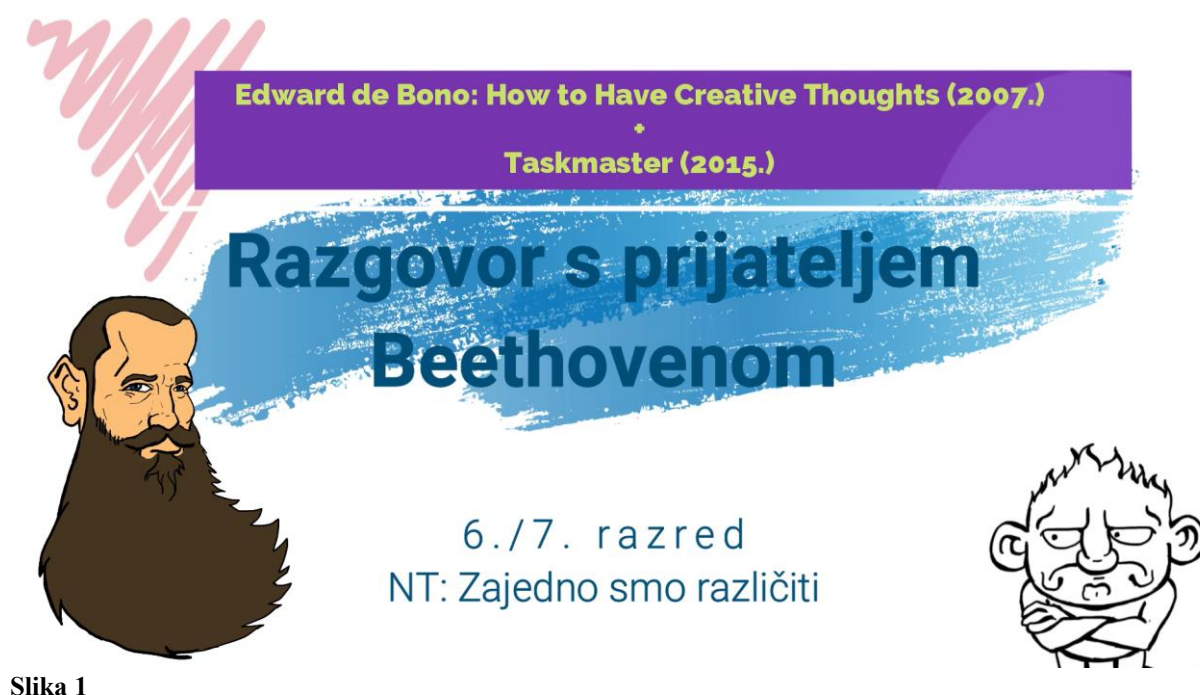
2.5.1 Prvi dio istraživanja

Istraživanje je započelo stvaranjem zadataka za poticanje kreativnosti temeljenih na strukturalnoj korelaciji koji su zatim ukomponirani u dva edukativna video uratka. Sinergijom umjetničkih medija i žanrova stvoren je koncept nastave koji potencijalno uvećava vjerojatnost učenikovog zanimanja za nastavni sadržaj te potiče kreativnost. Prilikom izrade video lekcija proučavan je opus autora Edwarda de Bona zbog strategija za poticanje kreativnosti te znanstveni radovi Miroslava Huzjaka koji se dotiču strukturalne korelacije i drugi izvori, no konačna rješenja su kombinacija različitih ideja, namijenjena nastavi Likovne kulture, prilagođena nastavnoj temi i uzrastu učenika za svaku video lekciju. Izrađeno je ukupno 39 jedinstvenih likovnih radova za potrebe video lekcija od čega oba videa dijele 4 zajednička likovna rada, 21 rad pripada prvom videu pod naslovom *1. Identitet i popularna kultura*, a 18 radova drugom videu pod naslovom *2. Zajedno smo različiti*. Montirano je dvadeset grafičkih elemenata iz javne domene u prvom videu, a pet u drugom videu te po jedno glazbeno djelo kao atmosferska podloga u pozadini svakog videa.

Tokom izrade scenarija, kompozicijski je osmišljeno da tijekom lekcija nalikuje na pisanu pripremu nastavnog sata popraćenu naracijom autora i animacijama u desnom dijelu okvira koje vizualno prate ključne aspekte sadržaja, dok je u lijevom dijelu okvira konstantno prisutan tekst koji prati kompoziciju pisane pripreme i pretpostavljeno trajanje njenih etapa. Oba videa započinju kratkom uvodnom fazom koja se dotiče nastavne teme i navodi izvore inspiracije za vježbe i zadatke te naglasak na mogućnost njihove manipulacije (Slika 1), zatim su navedeni cilj i ishodi učenja nastavne jedinice (Slika 2) te didaktičko-metodički podaci koji označavaju kraj uvodnog dijela koji u oba videa traje 90 sekundi. (Slika 3)

Iduća faza videa, u skladu s pisanom pripremom nastavne jedinice, opisuje etape nastavnog sata i sadržava najbitnije elemente – kreativne zadatke (Slika 4) koji se temelje na strukturalnoj korelaciji. Trajanje ove faze razlikuje se kod svake lekcije. Prvi video sadrži dva zadatka, a drugi dva zadatka koji obuhvaćaju šire i fokusirano istraživanje.

Posljednja faza videa sadrži najavu likovnog zadatka (Slika 5), vrednovanje (Slika 6) i odjavu naratora. U oba videa prisutan je *Narator* i njegova karikatura te lik *Disruptor* koji unosi dozu humora (Slika 7), predstavlja utjelovljenje raznih prepreka s kojima se učitelji svakodnevno suočavaju u nastavi i naposljetku povezuje videa u kronološku cjelinu pomoću njegovog odnosa i konflikta s *Naratorom*.



Edward de Bono: How to Have Creative Thoughts (2007.)
Taskmaster (2015.)

Razgovor s prijateljem Beethovenom

6./7. razred
NT: Zajedno smo različiti

Slika 1

I. CILJ I ISHODI

Odgojno-obrazovni cilj video-lekcije:

Potaknuti učenike da se osvrnu na svoje raspoloženje, načine neverbalne komunikacije i važnost prihvaćanja različitosti pomoću ritma na plohi.

ISHODI UČENJA

Učenici će:

kombinirati kompetencije više nastavnih predmeta:

Likovna kultura (kreativno izražavanje određenog osjećaja ritmom i bojom);

Hrvatski jezik (opisivanje misli i osjećaja);

Glazbena kultura (prepoznavanje uloge glazbala);

Tjelesna i zdravstvena kultura (ritmičko kretanje);

promišljati o vlastitom raspoloženju, emocijama i vrijednostima koje žele širiti o pozitivnim međuljudskim odnosima

naslikati svoju interpretaciju pjesme u likovnom zadatku



KOMPETENCIJE:

Likovna kultura + Glazbena kultura
Hrvatski jezik+ Tjelesna i zdravstvena kultura

INTROSPEKCIJA:

promišljanje o vlastitom raspoloženju,
emocijama i vrijednostima

=
SINTEZA VJEŠTINA U LIKOVNOM
ZADATKU

Slika 2

II. DIDAKTIČKO-METODIČKI PODACI

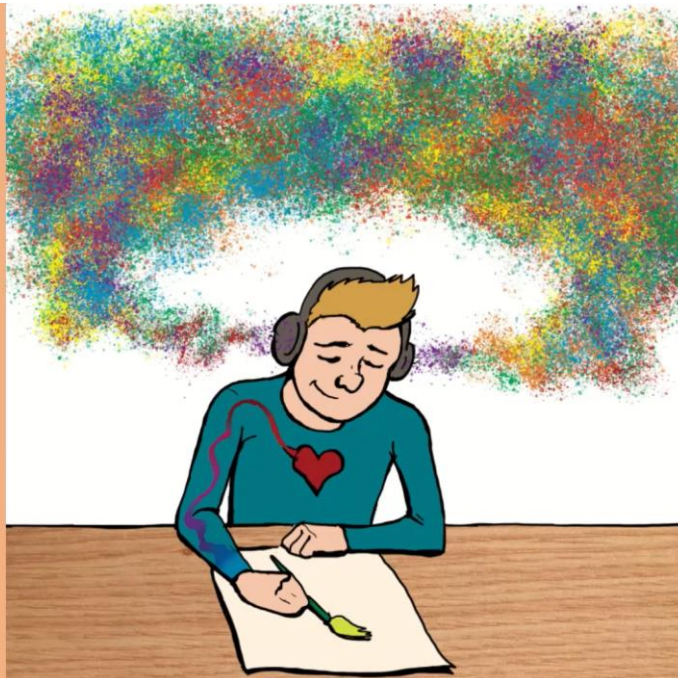
Nastavna tema: Zajedno smo različiti

Likovno područje: slikarstvo

Likovno tehnička sredstva: tempera

Likovni pojmovi: ritam, ploha, boja

Likovni problem: likovna interpretacija
glazbenog djela



Slika 3

KREATIVNI ZADATAK

cca 7 minuta

NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA:

Olovka, papir, zvučnici/slušalice

1.
korak
1 min

- podjela učenika na parove
- generiranje/stvaranje **subjekta** ili **objekta** pomoću *abecede* (prvi red papira)

KORELACIJA

Hrvatski jezik:

OŠ HJ A.8.5.

Učenik oblikuje tekst i primjenjuje znanja o sintaktičkom ustrojstvu rečenice (subjekt, predikat, atribut...)



Slika 4

KREATIVNI ZADATAK

- 1 - subjekt
2 - atribut
3 - mjesto radnje
4 - predikat

Rečenica.

str.1

- 1 - *par-subjekt*
2 - **kontrast**-atribut
3 - **kon**-mj. radnje
4 - **kon**-predikat

Rečenica.

str.2

LIKOVNI ZADATAK:

Odaberi jednu ili obje rečenice koje si oblikovao/la i nacrtaj ih flomasterima. Ostvari **kontrast** boje i oblika te odaberi **kompoziciju** (bilo koju, osim "slobodne kompozicije").



Slika 5

**VRŠNJAČKO
VREDNOVANJE**

cca 3 min

Interpretacija radova pomoću gesti.
Pogađanje prikazanih osjećaja i vrsta ritma na likovnom radu i na osmišljenom pozdravu, tj. rukovanju iz prethodne vježbe



Slika 6

Šire
istraživanje

ZADATAK 1
cca 6 min



Slika 7

2.5.2 Drugi dio istraživanja

13. lipnja 2024. godine dvije video lekcije su objavljene na platformi *YouTube* te kopirane kao poveznice u upitnik *Google Obrasci*. Prvi upitnik se sastojao od četiri pitanja i zatim bio poslan e-mailom svakom sudioniku istraživanja. S obzirom da je za istraživanje odabrana Delfi metoda, sudionici nisu znali jedno za drugo te su, bez vanjskog utjecaja, odgovarali na pitanja. Dva tjedna kasnije, prikupljeni su svi odgovori prvog upitnika, a putem e-maila poslan je drugi upitnik koji iznosi zaključke istraživanja i provjerava je li postignut konsenzus.

U nastavku je opisan kratak sadržaj videa te zadaci.

1. video: *1. Identitet i popularna kultura*

Ovaj video dijeli naslov s nastavnom temom za 8. razred osnovne škole kako bi učitelji Likovne kulture imali veću šansu otkriti ga na *YouTubeu*. Naziv nastavne jedinice, koji preciznije opisuje njegov sadržaj, je *Ja, kao protagonist filma*.

1. zadatak:

Dvodijelni zadatak koji u svom prvom dijelu traži učenike da opišu karakteristike omiljenog filmskog žanra (vizualne, narativne, auditivne) i osobnost omiljenog filmskog lika na radnom listiću (Slika 8). Drugi dio zadatka traži učenike da prepoznaju vrstu kompozicije na filmskim plakatima te ucrtaju kompozicijske linije. (Slika 9)

2. zadatak:

Trodijelni zadatak koji se temelji na strukturalnoj korelaciji pokušava iznijeti nove strategije za poticanje kreativnosti pri radu u parovima. Prvi korak je u korelaciji s Hrvatskim jezikom jer parovi generiraju nasumično slovo abecede, zatim generiraju i zapisuju *subjekt* ili *objekt* koji počinje na to slovo (Slika 10).

Drugi korak je u korelaciji s Glazbenom kulturom jer parovi zapisuju asocijacije na reproduciranu glazbu u obliku *mjesta radnje* ili *atributa* s prednje strane papira, a kontrastnu asocijaciju (*atribut/mjesto radnje*) sa stražnje strane papira, pritom se osvrćući na svoje emocije (Slika 11).

Treći korak je u korelaciji s Tjelesnom i zdravstvenom kulturom jer parovi generiraju *predikat* pomoću pantomime te zapisuju svoje interpretacije s prednje strane papira i kontrast na prethodnu interpretaciju sa stražnje strane papira. Na kraju vježbe svaki učenik stvara rečenicu od zapisanih asocijacija i dijeli papir sa svojim parom koji ima priliku dopuniti izostavljeni "kontrastni subjekt" na stražnjoj strani papira.

3. zadatak:

Treći zadatak je likovni zadatak u kojem učenici odabiru i realiziraju scenu koju su generirali u prethodnom zadatku tehnikom odabranom od strane učitelja (u videu su odabrani flomasteri).

Šire
istraživanje
ZADATAK 1
cca 6 min

Odaberi omiljeni filmski žanr i ukratko opiši što ti se sviđa kod tog žanra i po kojim **vizualnim** i narativnim karakteristikama je taj žanr prepoznatljiv. Opiši osobnosti koje cijeniš ili koje dijeliš s omiljenim filmskim likom.



Slika 8



Šire
istraživanje
ZADATAK 1
cca 6 min

Prepoznaj vrstu kompozicije i upiši u tablicu broj s obzirom na organizaciju i usmjerenje likovnih oblika na plakatima. Ucrtaj na filmske plakate linije koje definiraju kompoziciju (i obrise oblika koji ju grade).



1

2

3

4

5

..jel to taj kreativni zadatak?



Slika 9



6



7



8



9

HORIZONTALNA	
VERTIKALNA	
KRUŽNA	
DIJAGONALNA	
PIRAMIDALNA	
SLOBODNA	



KREATIVNI ZADATAK

cca 7 minuta

NASTAVNA SREDSTVA i POMAGALA:

Olovka, papir, zvučnici/slušalice

1.
korak
1 min

- podjela učenika na parove
- generiranje/stvaranje **subjekta** ili **objekta** pomoću *abecede* (prvi red papira)

KORELACIJA

Hrvatski jezik:

OŠ HJ A.8.5.

Učenik oblikuje tekst i primjenjuje znanja o sintaktičkom ustrojstvu rečenice (subjekt, predikat, atribut...)



Slika 10

KREATIVNI ZADATAK

cca 7 minuta

NASTAVNA SREDSTVA i POMAGALA:

Olovka, papir, zvučnici/slušalice

2.
korak
3 min

- reprodukcija glazbenog djela
- generiranje **atributa i mjesta radnje** pomoću *asocijacija* (drugi i treći red papira)
- pisanje kontrasta (stražnja strana papira, drugi i treći red)

KORELACIJA

Hrvatski jezik:

OŠ HJ A.8.5.

Glazbena kultura:

OŠ GK A.8.2.

Učenik opisuje obilježja glazbe različitih glazbeno-stilskih razdoblja.



Slika 11

2. video: 2. *Zajedno smo različiti*

Ovaj video također dijeli naslov s nastavnom temom za 5. ili 6. razred osnovne škole, no naziv nastavne jedinice je *Razgovor s prijateljem Beethovenom*. Tokom lekcije, učenici trebaju zamisliti da im je Ludwig van Beethoven vršnjak i prijatelj kojeg trebaju nekako oraspoložiti jer osobno primaju njegovo pismo iz kojeg doznaju da je deprimiran. Iz te premise proizlaze zadaci. (Slika 12)

1. zadatak:

Ovaj zadatak priprema učenike za posljednji, likovni zadatak i zahtijeva rad u parovima. Učenici trebaju odabrati pjesmu koja opisuje njihovo trenutno raspoloženje i emocije, zapisati njen citat ili 3 asocijacije koje pobuđuje ta pjesma te proslijediti papir svom paru koji treba dešifrirati o kojoj je emociji riječ. Uspostavlja se korelacija s Hrvatskim jezikom. (Slika 13)

1. vježba:

Ova vježba se nadovezuje na prethodni zadatak. Učenici sa svojim parom osmišljavaju jedinstveno rukovanje/pozdrav kojim se obrađuje *ritam* kao kompozicijsko načelo jer rukovanje treba biti inspirirano ritmom glazbenog djela (koje odabire i reproducira učitelj) i kojim se uspostavlja korelacija s Glazbenom kulturom i Tjelesnom i zdravstvenom kulturom. (Slika 14)

2. zadatak:

učenici se ponovo referiraju na odabrano glazbeno djelo iz prvog zadatka i dodjeljuju primarne boje instrumentima koji im se najviše ističu te podrobnije opisuju svoja zapažanja – tako se obrađuje (ili provjerava usvojenost) boja te njena podjela, odnos i svojstva. (Slika 15)

3. zadatak:

Treći zadatak je likovni zadatak. Učenici trebaju slikarskom tehnikom dočarati svoje raspoloženje i osjećaje pomoću interpretacije glazbenog djela koje su odabrali u prvom zadatku.

Šire
istraživanje

ZADATAK 1
cca 6 min



*Dragi prijatelju,
u posljednje vrijeme sam deprimiran zbog svoje situacije.
Ponekad sjednem za bubanj i odsviram najdražu pjesmu
bar da joj osjetim puls i da smanjim šanse da ću joj ikada
zaboraviti melodiju.
Još uvijek u glavi mogu čuti omiljene pjesme,
no rastužuje me što nikada neću moći čuti novu pjesmu
i osjetiti onaj užitak njenog otkrića.
Da barem nekako mogu opet dohvatiti taj osjećaj...
No kako si ti u posljednje vrijeme? Strašno me zanima.
Čim pošaljem ovo pismo, sjedam na bus prema tebi.
Vidimo se uskoro!
Tvoj prijatelj,
Ludwig (van)*

Slika 12

Šire
istraživanje

ZADATAK 1
cca 6 min

Odaberi pjesmu koja najbliže opisuje tvoje raspoloženje u posljednje vrijeme.
Zapiši na papir citate iz pjesme ili 3 riječi koje te asociraju na taj osjećaj.
Pogodi na koju riječ/osjećaj misli tvoj par (sudeći po zapisanim asocijacijama).



Slika 13

VJEŽBA
(RITAM)
cca 3 min

Osmisli jedinstven pozdrav
varijacijom vrsta ritma.

KORELACIJA:
Tjelesna i zdravstvena kultura

OŠ TZK A.6.3.
Povezuje i odabire
ritmičke i plesne pokrete.



Slika 14

Fokusirano
istraživanje

ZADATAK 2
cca 4 min

KORELACIJA:
Glazbena kultura

OŠ GK A.7.2.
Učenik razlikuje
udaraljke, skupinu
glazbala i orkestre
te opaža izvedbenu
ulogu glazbala.



Slika 15

3. REZULTATI

S obzirom na vremensko razdoblje tokom kojeg se provodilo istraživanje (završetak školske godine), sažeta je prvotna količina pitanja te se naglasak odabranih pitanja odnosio na mišljenja stručnjaka o strukturalnoj korelaciji. Rezultati upitnika većinom ukazuju na konsenzus o pozitivnom utjecaju strukturalne korelacije u nastavi, na uspješnost prezentacije i jasnoću strategija (vježbi i zadataka) prikazanih u video lekcijama, i na pozitivan utjecaj humora na radnu atmosferu u razredu. Platforma *Google Obrasci* omogućava vizualizaciju idućih odgovora koji su iz nje kopirani ovdje u tablicu i nisu naknadno uređeni ili izmijenjeni. Stručna osoba imenovana kao npr. *Učitelj 1* označava uvijek istu osobu u prvom krugu istraživanja.

3.1 Prvi krug istraživanja

Što se tiče prvog pitanja prvog kruga istraživanja, šest učitelja se složilo da strukturalna korelacija uglavnom ima pozitivan doprinos u nastavi. Jedan učitelj je naveo razloge zašto strukturalna korelacija nije najspretnije rješenje iako ju kao alat ne odbacuje u potpunosti.

1. Prema Vašem mišljenju i iskustvu, smatrate li da je poučavanje Likovne kulture optimalnije pomoću strukturalne korelacije s drugim nastavnim predmetima (poput Hrvatskog jezika, Glazbene kulture, Tjelesne i zdravstvene kulture, Matematike) ili bez oslanjanja na korelaciju?	
Učitelj 1	Kada je nastava strukturirana kroz korelacije i međupredmetne teme rezultati glavnog zadatka su kvalitetniji i kreativniji.
Učitelj 2	Smatram da je korelacija s drugim predmetima neophodna.
Učitelj 3	Uz korelaciju
Učitelj 4	Nakon proučavanja programa i komunikacije s kolegama koliko su stigli ostvariti svoj kurikulum, to može biti korisno i malo olakšati poučavanje, međutim ne treba očekivati instantnu suradnju već zbog odvojenosti predmeta (djeca shvaćaju likovni kao likovni, glazbeni kao glazbeni itd) se mogu dodatno opteretiti s prikazivosti samog motiva na radu. Korelacije i slično nisu uvijek idealne i samo su školski potrebne za studente da ih kasnije mogu intuitivnije povezivati samo kao pomoć učenicima u slučaju blokade. Strukturno nisu najspretnije rješenje.
Učitelj 5	Korelacija je uvijek dobrodošla.
Učitelj 6	Naravno, smatram da je poučavanje u korelaciji s drugima nastavnim predmetima nužno jer učenik ponekad nema jasnu viziju i korelacija pomaže da bi olakšala i pomogla u ostvarivanju ishoda. Učenik istraživanjem, poučavanjem i povezivanjem s drugim nastavnim predmetima, koracima otvara nove vidike u mašti i tako dolazi do ideje, a kasnije u kreativan i originalan rad.
Učitelj 7	Smatram da je u većini slučajeva poučavanje Likovne kulture optimalnije pomoću strukturalne korelacije s drugim nastavnim predmetima.

Na drugo pitanje, o kombinaciji nastavnih predmeta pomoću strukturalne korelacije, odgovori su raznoliki. Odabir nastavnih predmeta koje učitelji povezuju uglavnom je vezan uz narav likovnog zadatka ili sadržaj nastavnog sata. Najčešće je kao primjer za korelaciju s Likovnom kulturom naveden Hrvatski jezik, zatim Glazbena kultura i Matematika.

2. Koje kombinacije strukturalnih korelacija smatrate najuspješnijima pri poučavanju Likovne kulture? Navedite barem jedan primjer.	
Učitelj 1	IKT i informatika-prožimanje umjetnosti (snimanje reklama za vlastiti brend, vrste kadrova) SOR i hrvatski jezik (u stripu ili crtanju predložaka za murale-osobno i društveno...)
Učitelj 2	glazbena kultura, matematika, hrvatski jezik, tjelesna i zdravstvena kultura
Učitelj 3	Likovna + Glazbena kultura, Matematika
Učitelj 4	Sve ovisi o zadatku i sve ovisi o sredini u kojoj radite. Ponekad se uopće to ne treba očekivati, ali sam primijetio da je biologija, tj priroda dosta jasna i ilustrativna u osvještavanju pojava koje se mogu dešavati u likovnom problemu.
Učitelj 5	Načela kompozicije unutar svakog nastavnog predmeta koji ih kroz svoje "alate" koristi pri objašnjavanju ,stvaranju i kreiranju sadržaja nastave .Npr. nizanje slova u riječi, riječi u rečenice ,rečenice u sastave-Hrvatski jezik. Nizanje brojeva u jednadžbe i sl.-matematika. Nizanje crta, boja, oblika u slike, skulpture i npr. kolaže-likovna kultura
Učitelj 6	glazbena kultura i matematika, glazbena kultura i hrvatski jezik, matematika i tjelesna i zdravstvena kultura
Učitelj 7	Navedena kombinacija u tutorialu (Glazbena - Likovna kultura). Koristeći "svoju" pjesmu kao ishodište rada, uz jasan uvod u likovni zadatak učenici dolaze do zanimljivih rješenja. Zatim, korelacija s Hrvatskim jezikom - ilustracija.

Treće pitanje sadrži dva potpitanja: provjerava se jasnoća i uspješnost izrađenih video lekcija, i provjerava se korisnost sadržaja, tj. da li ispitanici planiraju koristiti neke strategije iz videa u nastavi. Svih sedmero učitelja je potvrdilo jasnoću (s tim da Učitelj 4 smatra sadržaj nedovoljno elegantno predstavljenim da bi se izvodio tokom jednog nastavnog sata, a Učitelj 7 smatra da je sadržaj narušen humorom, iako većinom jasan). Za mogućnost primjene sadržaja u nastavi odgovori su složeniji: petero učitelja smatra sadržaj primjeren za nastavu, a dvoje učitelja se nije konkretno izjasnilo po tom pitanju. Ukupno dvoje učitelja je jasno izjavilo da bi mogli iskoristiti taj sadržaj u nastavi, jedan učitelj jasno izjavljuje da ne planira koristiti priložene strategije dok ostali navode primjedbe ili se nedovoljno jasno opredjeljuju.

<p>3. Inkubacijski model nastave, između ostalog uključuje vizualne, kinestetičke, slušne i druge osjetilne oblike misli ili barem dva neophodna za uspješnu inkubaciju kreativnih rješenja (Torrance, 1995). Torrance, E.P. (1995). Why Fly? NJ, Norwood: Ablex Publishing Corporation.)</p> <p>Je li u priloženim video tutorialima za učitelje/ice predloženo uključivanje i povezivanje vizualnih, kinestetičkih, slušnih i drugih osjetilnih oblika misli dovoljno jasno prikazano da bi se moglo koristiti u nastavi? Planirate li nešto od predloženog primijeniti u budućem radu?</p>	
Učitelj 1	Moguće je koristiti u nastavi. Ne planiram, koristim vlastite zadatke i vježbe.
Učitelj 2	Jasno je prikazano i korisno je, iako slične metode koristimo svi u sklopu novog kurikulumu.
Učitelj 3	Da, dovoljno je jasno, mogla bih.
Učitelj 4	Ukoliko bih planirao ovako nešto koristiti na nastavi, ne bih očekivao da se u jednom blok satu realizira u cijelosti, već bi to radio kroz dva blok sata.
Učitelj 5	Sviđa mi se ideja s bilješkama na papiru te okretanje papira na drugu stranu uz pisanje suprotnih-kontrastnih pojmova. Tkđ.prikaz filmskih plakata uz odabir vrsta kompozicija. U videu je priloženo dovoljno jasno nekoliko načina.
Učitelj 6	Vizualni, kinetički i osjetilni oblici su prisutni u oba videa. Dovoljno su tu kako bi pomogli učenicima u radu. S radošću bih primijenila oba videa u nastavi.
Učitelj 7	Priloženim video tutorialima jasno je prikazano uključivanje i povezivanje vizualnih, kinestetičkih, slušnih i drugih osjetilnih oblika. Ako su tutoriali namijenjeni isključivo učiteljima, mogli bi biti direktniji, tj. bez humorističnih distrakcija. U slučaju da su videi namijenjeni i učenicima (pretpostavljam da nisu), onda su prekomplikirani.

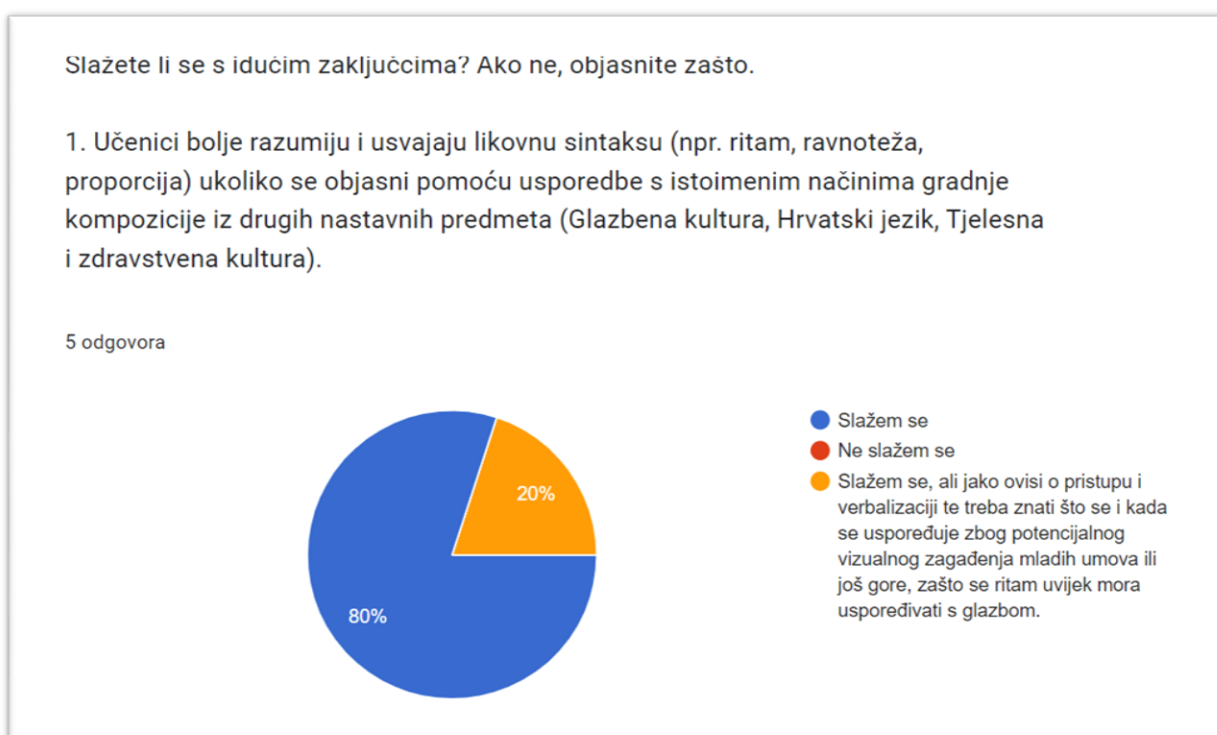
Posljednje pitanje prvog kruga dotiče se korisnosti humora u nastavi. Iako same video lekcije pokušavaju biti humoristične, ispitanike se nije tražio osvrt na kvalitetu humora u videima već na utjecaj humora na atmosferu i komunikaciju u nastavi. Svih sedmero učitelja navodi humor kao pozitivan i ključan aspekt nastave. Skoro svi ispitanici istaknuli su oprez i pravovremenu upotrebu humora, a jedan učitelj je pozitivno istaknuo upotrebu humora u video lekcijama.

4. Koristite li humor pri interakciji s učenicima u nastavi Likovne kulture? Smatrate li, temeljem Vašeg iskustva, da humor tokom nastavnog sata više izaziva pozitivne ili negativne posljedice te objasnite zašto?	
Učitelj 1	Humor je sastavni dio moje nastave, pomaže kod ostvarivanja boljeg odnosa s učenicima. Naravno, sve u mjeri i s razlogom. Osmjeh otvara sva vrata 😊
Učitelj 2	Humor je neophodan, opušta učenike i doprinosi boljem odnosu s učiteljima.
Učitelj 3	Da, to je spontani moment vezan uz javni nastup. Uglavnom izaziva pozitivne posljedice zato što učenici vole pozitivnu atmosferu i smijanje više od autoritativnog nastupa i zastrašivanja. Postoje i situacije koje zahtijevaju ozbiljnost i strogi stav, a učitelj mora znati procijeniti kako će reagirati u kojoj situaciji.
Učitelj 4	Humor uvijek koristi, iako je potreban oprez pri obraćanju. Ponekad učenik koji je na meti razreda može defenzivno reagirati ako uopće pomisli da ga se izlaže šali.
Učitelj 5	Humor je dio osobina pojedinog nastavnika i uvijek je dobrodošao ali iz iskustva ne valja pretjerivati jer ponekad umanjuje koncentraciju učenika i često uzrokuje gubitak dragocjenog vremena za rad u ograničenim vremenskim datostima.
Učitelj 6	Videa su jako zanimljiva i duhovita što do sada nisam susrela u svojoj praksi. Oduševilo me što autor s lakoćom, jasno vodi učenika. U jednom sam se trenutku počela smješkati jer crtani namrgođeni lik koji je imao vrlo kratke, ali inteligentne dosjetke nije narušio vođenje nastavne jedinice, dapače već je sam zadatak učinio još zanimljivijim, pozitivnijim. Također je vrlo inteligentno koristio svoj autoportret, crtani lik (dobri duh), koji nas vodi kroz cijeli video. Domišljato, stvarajući konekciju sa učenicima. oraspoložiti će one koje su taj dan bili tužni, ljuti... Ovim primjerima samo može pozitivno utjecati na samu atmosferu u razredu na satu. Svaka čast!
Učitelj 7	Humor je uvijek dobro došao. Učenici su opušteniji i slobodniji. Ali previše humora može stvoriti neradničku atmosferu tj. učenici prestanu doživljavati sat ozbiljnim.

3.2. Drugi krug istraživanja

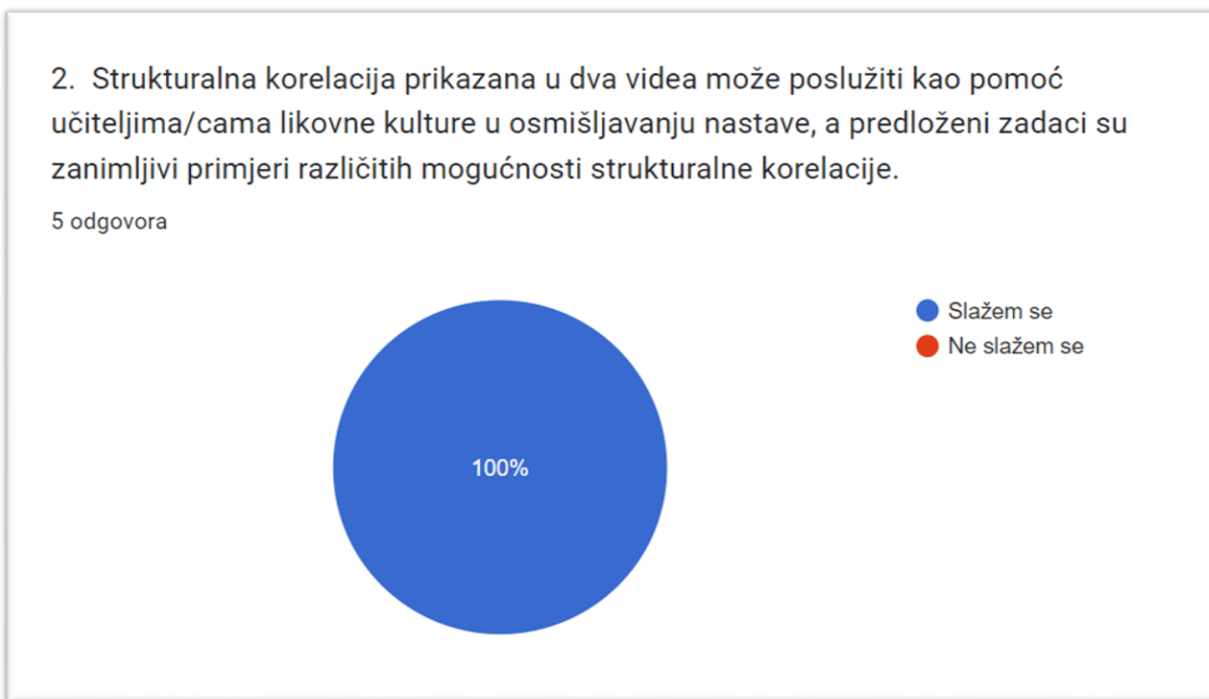
Zaključni krug istraživanja ispitanicima nudi ukupno tri tvrdnje te višestruki odabir: *slažem se*, *ne slažem se* i *ostalo* (gdje ispitanici mogu detaljnije obrazložiti svoje stavove). Na ovaj krug je odgovorilo 5 od 7 učitelja. Za vizualizaciju su iskorišteni grafički prikazi ugrađeni u platformu *Google Obrasci*, ovdje prikazani u obliku slika pomoću snimke zaslona.

Prva tvrdnja zaključuje da učenici lakše usvajaju likovnu sintaksu pomoću strukturalne korelacije. Svi učitelji su se složili, a jedan učitelj se djelomično složio i naveo da ovisi o pristupu i verbalizaciji. (Graf 1)



Graf 1

Svih 5 ispitanika se složilo s idućom tvrdnjom koja izdvaja strukturalnu korelaciju kao koristan alat učiteljima Likovne kulture i uspješnu izvedenost strukturalne korelacije u izrađenim video lekcijama. (Graf 2)



Graf 2

Treća tvrdnja zaključuje da je pravovremen i umjeren humor pozitivan aspekt nastave, s čim su se svi ispitanici složili. (Graf 3.)



Graf 3

4. RASPRAVA

Zahvaljujući Delfi metodi ostvaren je konsenzus za dva pitanja ovog diplomskog istraživanja "Pomaže li strukturalna korelacija učenicima i učiteljima Likovne kulture pri obradi likovne sintakse?" i "Kako humor utječe na atmosferu i komunikaciju u procesu učenja?" Sinergijom medija i žanrova stvorene su dvije video lekcije sa sadržajem (zadacima) koji vizualizira strukturalnu korelaciju Likovne kulture i drugih nastavnih predmeta (Hrvatskog jezika, Glazbene kulture te Tjelesne i zdravstvene kulture). O problemu "Kako potaknuti kreativnost učenika sinergijom medija i žanrova?" govorilo se u teorijskom dijelu ovog diplomskog rada, a rješenje je ponuđeno u obliku izrađenih zadataka kojima je svrha poticanje kreativnosti. Zadaci su se koristili sinergijom filmskih i glazbenih žanrova kako bi svojom raznolikošću mogli privući i zadržati pažnju što većeg broja učenika, a bazirali su se na igrama i strategijama lateralnog mišljenja te grupnog rada i rada u paru. Također, zadaci pokušavaju uključiti elemente koji zahtijevaju uporabu što više vrsta inteligencije, možda svih sedam ili pak devet vrsta. Prema odgovorima iz prvog i drugog kruga anonimne ankete, svi učitelji su se složili s tvrdnjama da strukturalna korelacija pomaže u obradi nastavnog sadržaja i da humor pozitivno utječe na atmosferu i komunikaciju u razredu, ali radi načina formulacije tog pitanja u anketi istaknuta su neslaganja oko strukturalne korelacije kao idealnom rješenju obrade likovne sintakse.

Istraživačka pitanja su pravilno postavljena s obzirom na formu rada i specifičnu metodu istraživanja čije zaključne tvrdnje zahtijevaju slaganje ili neslaganje ispitanika. Prvo su postavljena pitanja otvorenog tipa koja se dotiču cilja diplomskog istraživanja, zatim su oformljene zaključne tvrdnje temeljene na povratnim informacijama ispitanika – tvrdnje koje definiraju sami cilj istraživanja. S obzirom da je riječ o Delfi metodi, u kojoj se traži konsenzus, ishod mora biti apsolutan da bi bio uspješan – glavne teze istraživanja su potvrđene ili negirane, što je naposljetku utjecalo na formulaciju pitanja. Pitanja prvog kruga istraživanja dozvoljavala su nijansirana mišljenja o strukturalnoj korelaciji i humoru te kad ih je poželjno koristiti, ali tvrdnje iz drugog kruga istraživanja nisu iznosile nijansirane zaključke o strukturalnoj korelaciji i utjecaju humora, već jednostavne tvrdnje jer je cilj video lekcija bio predložiti učiteljima Likovne kulture zanimljive i korisne primjere strukturalne korelacije te provjeriti njihovu kvalitetu (umjesto debate o idealnim nastavnim metodama i idealnoj dozi humora).

No javlja se problem s odabirom metode istraživanja i postavljenim pitanjem "Pomaže li strukturalna korelacija učenicima i učiteljima Likovne kulture pri obradi likovne sintakse?" Iako je mišljenje učitelja o učenikovom razumijevanju sadržaja mjerodavno, nedostaje mišljenje samog učenika kako bi istraživanje bilo potpunije. U tom slučaju bi se trebala primijeniti druga istraživačka metoda: pitanja bi se trebala drugačije formulirati kao i sama forma video lekcija – trebalo bi se obraćati učenicima umjesto učiteljima te izmijeniti ukupnu kompoziciju videa, dok bi sadržaj zadataka mogao ostati isti. Da bi odabrana metoda istraživanja bila potpunija moglo se više pitanja postaviti ispitanicima, provesti više faza/krugova Delfi metode i tako donijeti više zaključaka o strukturalnoj korelaciji u teoriji i praksi Likovne kulture. No uzeto je u obzir slobodno vrijeme odabranih učitelja, vremensko razdoblje (završetak nastavne godine), trajanje video lekcija (ukupno 17 minuta) i tempo izrade diplomskog rada radi čega su na kraju bila provedena dva kruga Delfi metode s ukupno 7 pitanja koja se većinom odnose na primjenu strukturalne korelacije i na kvalitetu video lekcija.

5. ZAKLJUČAK

Uključivanje više vrsta inteligencija u proces učenja i kreativnog izražavanja odavno je prihvaćeno u teoriji no treba postati češće u praksi. Informacijsko-komunikacijska tehnologija postala je sastavni dio nastave i omogućava nove metode učenja i poučavanja. Međutim, često se smatra uzrokom pada koncentracije novih generacija, stoga je treba koristiti kao sredstvo kojim se potiče kreativnost i pospješuje razumijevanje nastavnog sadržaja. Kvalitetna vizualizacija nekog problema, tj. objašnjenje putem videa, postala je najpotražnija i najpristupačnija metoda učenja, a svaku djelatnost može predstaviti zanimljivom te radi svoje naravi treba biti primjer uspješne sinergije (jer tekst, slika i zvuk moraju biti "sinkronizirani" i lako probavljivi). Povećava se vjerojatnost da će učenik biti sklon upijanju novih informacija i perspektiva (što se odnosi na vrste inteligencije i strukturalnu korelaciju), ako može pristupiti tim informacijama, tj. video lekciji, u vlastito odabrano vrijeme i kad zna koliko vremena će to "učenje" trajati, a pogotovo kad uvidi da je zapravo sve na neki način povezano. Učenikom se ovdje može smatrati bilo koja osoba u potrazi za znanjem.

Provedeno diplomsko istraživanje pokazalo je da je strukturalna korelacija alat kojim se može pospješiti učenikovo razumijevanje likovne sintakse te da je humor neizbježan i ključan aspekt nastave. Sinergijom medija i žanrova u kombinaciji sa strategijama lateralnog mišljenja stvara se recept koji može poslužiti u svrhe poticanja kreativnosti kod učenika, a izveden je i predložen u dvama edukativnim videima namijenjenim učiteljima Likovne kulture. Pomoću *klasične Delfi metode* (kroz dva mjeseca ukupnog trajanja i dva kruga pitanja) postignut je konsenzus (među učiteljima Likovne kulture) kojim se tvrdi da strukturalna korelacija pomaže učiteljima u obradi i učenicima u razumijevanju likovne sintakse (iako nije univerzalno rješenje za svaki likovni problem) te da je humor ključan oblik komunikacije koji gradi bolju atmosferu u razredu. S obzirom da su izrađena videa namijenjena učiteljima Likovne kulture, a zadaci i vježbe tih videa namijenjeni učenicima, bilo bi korisno provesti ih u razredu i analizirati kako zadaci za poticanje kreativnosti utječu na kreativnost učenika tokom šireg i fokusiranog istraživanja te kakva bi bila rješenja zadanih likovnih zadataka.

6. LITERATURA

Chabot, D., Chabot, M. (2009). *Emocionalna pedagogija*. Zagreb, Educa d.o.o.

Cruz; Delaney; Griffith; Lonsdale; Noetel; Parker; Sanders (2018), *Video versus live lecture courses: a comparative evaluation of lecture types and results*

De Bono, E. (2007). *How to Have Creative Ideas*, London, Vermillion

De Bono, E. (1971). *The Use of Lateral Thinking*, London, Intl. Center for Creative Thinking

De Bono, E. (1985). *Six Thinking Hats*, London, Penguin Books

Deutsch, D. (1992), *Paradoxes of musical pitch*, Scientific American

Deutsch, D.; Feroe, J. (1981), The Internal Representation of Pitch Sequences in Tonal Music, *Psychological Review*

Eco, U. (1995). *The Search for the Perfect Language*, Cambridge, Blackwell Publishers Ltd.

Efland, A. (2002). *Art and cognition*. Columbia University NY: Teachers Collage Press

Eliav, E., Miron-Spektor, E., Bear, J. (2017). *Humor and creativity*, (Robert, C, The Psychology of Humor at Work, 2019., Routledge)

Eret, L. (2019) Neka razmatranja o primjeni delfi metode u kvalitativnim istraživanjima odgoja i obrazovanja, *Školski vjesnik : časopis za pedagoškijsku teoriju i praksu*, Vol. 66 No. 1

Eret, L. (2017), *Osvrt na istraživanje provedeno primjenom delfi metode među članovima ŽSV-a učitelja matematike Velike Gorice // Stručni skup Županijskog stručnog vijeća učitelja matematike grada Velike Gorice i Ivanić Grada Zagreb, Hrvatska*

Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed. Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books.

Gardner, H. (1983). *Frames Of Mind: The Theory Of Multiple Intelligences*, New York: Basic Books

Goodman, N. (2002). *Jezici umjetnosti*. Zagreb, KruZak

Gordon, T. J. (1994). *The delphi method. Futures research methodology*, 2

Grace-Odeleye, B. E. & Santiago, J. (2019). Utilizing Humor to Enhance Leadership Styles in Higher Education Administration. *International Journal of Educational Leadership and Management*, 7(2), 171- 202. DOI:10.17583/ijelm.2019.3912

Hines; Catalana; Anderson (2019) When Learning Sinks In: Using the Incubation Model of Teaching to Guide Students Through the Creative Thinking Process, *Gifted Child Today*

Huzjak, M. (2004), Semiologija i strukturalna korelacija, *Metodika: časopis za teoriju i praksu metodika u predškolskom odgoju, školskoj i visokoškolskoj izobrazbi*, 9

Huzjak, M. (2016). Utjecaj međupredmetnog povezivanja na uspješnost učenika pri poučavanju likovne kulture, *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 18 (2)

Huzjak, M. (2012). Međupredmetno povezivanje likovnog i glazbenog odgoja. U M. Orel (Ur.), *Sodobni pristopi poučavanja prihajajoćih generacij* (str. 35 – 40). Ljubljana: EDUvision

Huzjak, M. (2000). Korelacija u metodici likovne kulture, *Zbornik učiteljske akademije u Zagrebu* br. 1(2), Vol. 2, str. 225 - 231.

Jagrović, N. (2019), Implementacija dokimoloških rješenja u primarnom obrazovanju državnih škola, *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, Vol. 21 No. 4

Jensen, E. (2003). *Super-nastava*, Zagreb, Educa d.o.o.

Martineau, W. H. (1972). A model of the social functions of humor. In J. H. Goldstein & P. E. McGhee (Eds.), *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues*. New York: Academic

Meić, V. (2108), *Sinestezija vizualnog i taktilnog podražaja u vizualnom izražavanju*, istraživanje za Međunarodni znanstveni i umjetnički simpozij o pedagogiji u umjetnosti, Komunikacija i interakcija umjetnosti i pedagogije

Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH (2019). *Nacionalni kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura i Likovna umjetnost*, Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH

Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH (2019), *Nacionalni kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik*, Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH

Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH (2019), *Nacionalni kurikulum nastavnog predmeta Glazbena kultura i Glazbena umjetnost*, Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH

Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH (2019), *Nacionalni kurikulum nastavnog predmeta Tjelesna i zdravstvena kultura*, Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta RH

Mitroff, I., & Turoff, M. (2002). Philosophical and Methodological Foundations of Delphi. In: H. A. Linstone i M. Turoff (Eds.), *The Delphi Method: Techniques and applications*, California State Library

Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., Cruz, B., Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research*

Pluta, P. (2013) What is humor? An attempt at definition. *Psychology of Humor*

Rodić, N. (2014) Povezanost tjelesne i zdravstvene kulture i ostalih nastavnih predmeta u osnovnoj školi, *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16

Salopek, A. (2012). *Korelacija i integracija u razrednoj nastavi*, Zagreb, Školska knjiga

Simner, J.; Ludwig, V. U. (2012). *The color of touch: A case of tactile–visual synaesthesia*, *Neurocase*

Suls, J. M. (1983). Cognitive processes in humor appreciation. In P. E. McGhee & J. H. Goldstein (Eds.), *Handbook of humor research: Volume 1. Basic Issues* (pp. 39-58). New York: Springer-Verlag. *IJELM– International Journal Educational Leadership & Management*, 7(2) 201

Šulentić Begić, J., Begić, A. (2013). *Mogućnosti interdiscipliniranog povezivanja nastave glazbe s neglazbenim predmetima. Interdisciplinarni pristup glazbi: istraživanje, praksa i obrazovanje*. U Sabina V. O. (Ur.), *Glazbena pedagogija u svijetu sadašnjih i budućih promjena 3* (str. 241 – 256). Pula: Sveučilište Jurja Dobrile

6.1. Video poveznice

1. Identitet i popularna kultura

<https://www.youtube.com/watch?v=57D2a0OiwMo&t=477s>

2. Zajedno smo različiti

<https://www.youtube.com/watch?v=nrvF9RhLrUM&t=198s>