



Rroza, 2014, Ikarjev padec

(Vir: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Icarus#/media/File:04_-_The_fall_of_Icarus.jpg.)

Mojca Logar
Biotehniški center Naklo

BREŽČASNA SPOROČILA

Mojca Logar
Biotechnical Centre Naklo

TIMELESS MESSAGES

IZVLEČEK

Brežčasna sporočila so tista, ki jih lahko uporabljamo kadarkoli, s komerkoli in kjerkoli na svetu, če imamo primerne sogovornika. Taka sporočila so lahko frazemi – besedne zveze v prenesenem pomenu. Izhajajo iz grške in rimske mitologije, nanašajo se na zgodovinske dogodke in dejstva iz grške in rimske zgodovine, veliko jih izvira iz Svetega pisma in srednjega veka, nastajajo pa tudi v sodobnem času. Uporabni so v vsakdanjem življenju, zasledimo jih v novinarskem jeziku, v političnih pogovorih, srečujemo jih v marketinških oglasih in seveda v književnosti in literaturi. Frazemi so univerzalna govornica, ki imajo enak pomen v vseh jezikih. Eden od temeljev gimnazijske izobrazbe je splošna izobrazba z znanjem, veščinami in kompetencami, ki so uporabni in življenjski. Dijaki morajo frazeme prepoznati in jih predstaviti v realni situaciji. Izberejo lahko poljuben način glede na to, kakšen tip osebnosti so in kakšen način učenja jim ustreza. Njihova ustvarjalnost pri tem nima meja. Tako so nastali spisi, pesmi, haikuji, križanke, rebusi, stripi, sestavljanke, družabne igre, slike, lov za skritim zakladom, snemali so kratke filme. Ko učenje poteka na njim lasten in zabaven način, je posledično znanje samo po sebi umevno.

Ključne besede: frazemi, univerzalna govornica, ustvarjalno učenje, znanje za življenje

ABSTRACT

Timeless messages are those that can be used anytime, with anyone and anywhere in the world – provided there is the right person to converse with. These messages can be idioms, i.e. phrases or expressions with a figurative, non-literal meaning. Their origin can be Greek and Roman mythology, in which case they refer to historical events and facts from Greek and Roman history, and many of them also come from the Bible and the Middle Ages, but they continue to be created even today. Idioms are commonly used in everyday life, for example in the press, political speeches, marketing ads, and of course literature. They are a universal language that has the same meaning in all languages. A general over-all education with useful, lifelong knowledge, skills and competences is the cornerstone of the general upper secondary school education. Students are required to identify idioms and apply them to real-life situations. They can select any form depending on their personality and preferred way to learn. Their creativity has no limit – they have created essays, poems, haiku poems, crosswords, rebuses, comics, puzzles, board games, pictures, treasure hunts and short films. When learning in their own and fun ways, they learn easily.

Keywords: idioms, universal language, creative learning, lifelong learning

UVOD

Ustvarjalnost pri dijakih, ki bi jo spodbujali pri pouku zgodovine, je morda večšina ali kompetenca, ki jo profesorji v bitki s časom in veliko količino snovi premalo razvijamo. Zdi se, da je poznavanje velike količine snovi, obvladovanje dela z viri in kritično mišljenje za pouk zgodovine in seveda dijake, ki gredo prek tega procesa tisto, kar želimo predati, naučiti, in kar na končnih preizkusih znanja tudi preverjamo. Vse, kar je več, je v pristojnosti posameznega učitelja. Ustvarjalnost in svoboda pa nimata meja in zdi se, da profesor, ki mu je to blizu, pri tem nima nikakršnih omejitev in preprek, na drugi strani tudi nima veliko spodbud, primerjav, zgledov.

Ustvarjalno mišljenje je kompleksno mišljenje, za katerega so značilni višji miselni procesi, ki vodijo k izvirnim idejam in rešitvam (Juriševič 2009). Imeti znanje, ki porodi idejo, je poglobljena naloga ustvarjalnega mišljenja. Največ rojenih idej izgine nazaj v naše globine. Potlačimo jih, skrijemo, da bi v konformni družbi, v kateri živimo, ostali sprejeti, normalni, priznani. Lažje je živeti brez »divjih« idej, ki bi jih drugi morda razglasili za zdrse, napake, motnjo (Jenko, 2019). Prav tukaj ima učitelj dolžnost dijake spodbujati pri njihovih drznih idejah, sicer ostane pouk na nivoju povedanega in naučenega, od nas pričakovanega in za to nagrajenega z ustrežno oceno. Pri spodbujanju ustvarjalnosti se mora učitelj soočiti z najtežjo nalogo, kako ustvarjalne izdelke oceniti.

Frazemi so besede v prenesenem pomenu, ki izvirajo iz grške in rimske mitologije, srednjeveške zgodovine, so posledica zgodovinskih dogodkov iz bližnje preteklosti in jih uporabljamo tudi danes. Pri pouku zgodovine se srečamo z njimi že v prvem letniku, kjer antika postreže s celo paletto frazemov iz grške in rimske zgodovine ter mitologije. Nadaljujejo se pri obravnavi srednjeveških poglavij in renesanse. Tudi nekateri zgodovinski kraji, dogodki in osebnosti v 19. in 20. stoletju so postali simbolni (Piemont, Quisling, Waterloo, Caporetto). Sicer se dijaki s frazemi srečajo pri pouku slovenskega jezika in večkrat kot se snov prepleta pri različnih predmetih, večja je verjetnost, da bodo vsebino dijaki zares usvojili in jo bodo v vsakdanjem življenju uporabljali, kar pa je glavni namen znanja.

PRIMERI PREDSTAVITVE FRAZEMOV

Zbrala sem več kot 60 različnih frazemov, ki se jih morajo dijaki naučiti. Lahko bi ostala na nivoju nauči se frazeme ali prepoznav njihov pomen. Nekaj podobnega kot nepravilni glagoli ali formule. Iz naučenega preidemo v večščino, ko je treba frazeme uporabiti v vsakodnevem izražanju, pisanju pisnih sestavkov, esejev, pesmi idr. In preidemo v ustvarjalnost, ko jim damo nalogo, predstavite jih na svoj način, ki je vam najbolj všeč. Preverjanje frazemov je prva naloga v vsaki kontrolni nalogi od prvega do tretjega letnika (zgodovino poučujem v strokovni gimnaziji).

Nastale so čudovite umetnine, zgodbe, družabne igre. Dijaki pri tem nimajo omejitev, njihova domišljija je neskončna in vsako leto nastanejo novi primerki, ki dopolnijo zbirko didaktičnih iger. Frazeme lahko predstavijo v skupini od dva do pet, torej lahko poteka timsko ali individualno delo. Naučiti se morajo vseh 60 frazemov, predstavijo pa jih pet in temu ustrezno več, kolikor večji je tim.

Križanke, rebusi, delovni listi

Prva leta so se mi zdele križanke, rebusi in delovni listi zelo ustvarjalni načini učenja, danes pa so to najmanj izvirne naloge. Dijaki pripravijo križanke ročno ali v računalniških programih. Najraje imajo take z geslom, ker se bolj povežejo v celoto in se navezujejo na temo. Prav tako je z rebusi – slike rišejo sami ali jih povzamejo s spleta. Pripravijo tudi delovne liste, ki so pravzaprav najmanj pogosta izbira predstavitve.

Družabne igre

Zelo priljubljene so družabne igre, na primer activity, človek ne jezi se, twister, moja Slovenija, puzzli, spomin, domino, scrable, milijonar, kahoot, jengo, kolo sreče. Izdelati je treba igralne kartice z gesli – na eno stran lahko napišejo ime frazema, na drugo pa razlago. Pripravijo igralno ploščo, igralne figurice in igra se lahko začne. Zelo zabavna igra je activity, kjer je treba gesla razložiti, jih narisati ali pokazati s pantomimo. Dijaki, ki so spretni v risanju ali gibu, se ob tem zelo zabavajo. Zelo jim je bila tudi vseč igra milijonar, pri kateri pripravijo vprašanja – kviz. Spekli so tudi pecivo – mafine in vanje vložili listke z napisi frazemov, pomen so vložili v drug kos in dobljeni pari dijakov so morali opraviti neko nalogo, povezano s frazemom. Tukaj se izkaže že precej več ustvarjalnosti, truda in tudi estetske komponente. Pri igranju zelo uživajo, v skupini jih je lahko tudi več in takšno učenje je bolj zabavno. Pripravljene igre ostanejo v šoli in lahko jih uporabljamo za nepredvidljivo nadomeščanje tudi za razrede, ki jih ne poučujem ali te naloge niso opravili.



Igralna kocka, pri kateri je na šest ploskev postavljenih šest gesel. (Zbirka: Mojca Logar.)



Stranica kocke se odpre, na notranji strani je napisana kratka razlaga in dodana slika gesla. (Zbirka: Mojca Logar.)



Igra jengo, pri kateri so na deščicah napisna gesla s pomenom. Deščice vlečeš ven in gradiš nov stolp. (Zbirka: Mojca Logar.)



Spomin – priprava igralnih kartic (Zbirka: Mojca Logar.)



Zložene kartice, pripravljene za igro (Zbirka: Mojca Logar.)



Iskanje parov (Zbirka: Mojca Logar.)



Kocka s slikami izvornih frazemov in v sodobnih situacijah (Ahilova peta – ranljiva točka, Italija v različnih paktih in pogodbah je pogosto šibka točka, špartanska vzgoja – živali šibke osebe preprosto odvržejo; Jakobovo lestev so v preteklosti predstavljala svetišča, danes nebotičniki – poslovni svet, blišč in potrošnja.) (Zbirka: Mojca Logar.)

Umetniško ustvarjanje

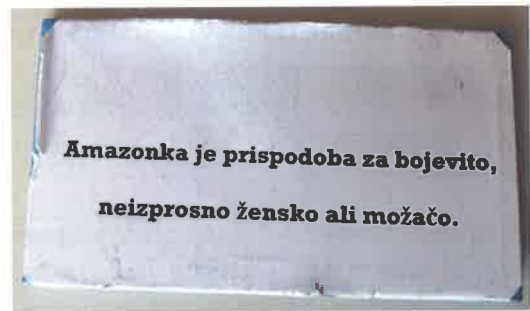
To je najbolj ustvarjalen način učenja, ki ustreza dijakom, ki v svoj izdelek lahko vključijo domišljijo, čustva, asociacije, se znajo izražati na svoj umetniški način (z risbo, besedo, izdelkom). Razlika med dijaki, ki izberejo zgornja dva načina, in temi, ki ustvarjajo, je v tem, da mora dijak, ki napiše pesem, spis ali nariše sliko, strip, precej podrobno poznati vsebino frazemov, da se lahko z njimi izraža bolj kompleksno, primerjalno in celostno. Imeti mora vnaprejšnjo predstavo o tem, kako bo videti končni izdelek. Pogosto napišejo pesem ali spis. Popularni so haikuji, slike, stripi, tudi kratki filmi in impro gledališka predstava. Vsi imajo mobilne telefone, fotoaparate, ki jih lahko uporabijo tudi v učne namene. Celo več, zelo jih spodbujamo, da vso to tehnologijo, ki je pogosto breme in predmet zasvojenosti, uporabljajo tudi kot pripomoček za učenje. Ponavadi so ti izdelki najbolj kakovostni in ustvarjalni. Najpogosteje se frazemi uporabljajo v pisnem ali govornem sporočanju. Če jih želiš spretno uporabiti tam, kjer je njihovo mesto, jih moraš seveda dobro poznati. Lahko se igram družabno igro ali rešujem križanko, pa mi to nič ne koristi, če teh besednih zvez ne znam uporabiti v realni situaciji.



Strip, ki prikazuje trojanskega konja. (Zbirka: Mojca Logar.)



Igra kolo sreče (Zbirka: Mojca Logar.)



Kolo se ustavi na geslu in na tablici je razlaga gesla. (Zbirka: Mojca Logar.)



Dijak nariše sliko in jo zreže na manjše dele. (Zbirka: Mojca Logar.)



Sestavljena slika (Zbirka: Mojca Logar.)

USTVARJALNOST IN PODJETNOST

V večini gimnazij so v projektu PODVIG uvajali podjetnosti v pouk. Glavni namen projekta je bil, da bi v rednih učnih praksah izvajali takšen pouk, da bi dijaki razvijali zamisli in priložnosti, iskali vire in prešli k dejanjem. Ustvarjalnost je umeščena v področje *zamisli in priložnosti*. Med smernicami ustvarjalnost dijake nagovarja k radovednosti in odprtosti, razvijanju zamisli, opredelitvi problemov, oblikovanju vrednosti in inovativnosti (Polšak, 2019). Če ostanem pri nalogi o predstavitvi frazemov na svoj način, bi to opredelila kot razvijanje zamisli. Sami ali kot del tima so dijaki razvili zamisel, ki je ustvarila vrednost tudi za druge. Vrednost svojih zamisli so preizkusili pri končnih uporabnikih – pri sošolcih in vrstnikih. Torej lahko rečemo, da smo s tako nalogo pri dijakih razvijali ne le ustvarjalnost, temveč tudi podjetnost.

SKLEP

Če spodbudim dijake k bolj ustvarjalnemu učenju, je njihovo znanje trajnejše. Čas, ki ga namenijo učenju, ki včasih sploh ni učenje, ampak ustvarjanje, teče hitreje, delo ni naporno in učinek učenja je daljši. Kadar se v učni proces vključi več aktivnosti, to je risanje, snemanje, pisanje, ustvarjanje, je pridobljeno znanje trajnejše. Če se spodbudijo prijetna čustva – »*užival sem, vseč mi je bilo, delam nekaj, kar me sprošča in sploh ne vem, da se učim*« –, je učinek še toliko večji in deluje na mladostnika celostno. Dijak je v svojem izražanju unikatno, naredi nekaj čisto po svoje. Učitelj bi moral biti vse bolj mentor, tisti, ki spodbudi ideje, ustvarjajo pa naj čim več dijaki sami. Pojavi se težava, kako vse to oceniti. Upošteva se izvirnost, trud, čas, ki ga je dijak porabil za pripravo izdelka, uporabno vrednost, videz, skladen z zgodovinskimi predstavami ipd. Ker se dijaki po navadi zelo potrudijo, izdelke ocenim z dobrimi, prav dobrimi in odličnimi ocenami. Ko postane pot do znanja zabavna in pomembna, je znanje logična posledica.

Pomislimo, kako pridobivamo ocene pri pouku zgodovine. Pisno preverjanje je gotovo najpogostejše in je neizbežno (naloge razvrstimo po različnih taksonomskih stopnjah, na koncu se gotovo vsi držimo zahtev mature). Ustno preverjanje – vedno manj je tega, bitka s časom je neusmiljena. In pomislimo, pri ustnem preverjanju je najbolje ocenjen tisti dijak, ki odgovori čim bolj podobno našemu – učiteljevemu interpretiranju dogodkov. Torej mladostnika na vrhu ustvarjalnosti in kritičnosti nagradimo z dobro oceno za ponavljanje naših misli. Koliko je seminarskih nalog, esejev, referatov, ve vsak sam. Sama v vsakem letniku izvedem vsaj tri pisne preizkuse, druge ocene so izdelki, kjer želim izvabiti in spodbujati ustvarjalnost dijakov. V prvem letniku so to frazemi in seminarska naloga iz izbrane teme. V drugem letniku preberejo knjigo *Civilizacija* (Niall Ferguson) in naredijo prosti izdelek po knjigi. Stokovna ekskurzija je v drugem letniku obarvana zgodovinsko, tako namesto poročila o ekskurziji pripravijo film (ekskurzija je izvedena v srednjeveško mesto Piran, soline, Parenčana). V tretjem letniku imajo dijaki nalogo, povezano z ogledom filmov – ogledajo si tri filme in po zastavljenih vprašanjih napišejo esej (Nesrečniki, Aleksandrinke, Schindlerjev seznam). Zadnja naloga v tretjem letniku je izvedba intervjuja *Kako so živeli v SFRJ*.

Ko se nekaj naučim, lahko znanje dokaj hitro izpuhti, če tega znanja ne uporabljam več ali ga ne potrebujem. Ko nekaj izdelam, moram o tem vedeti več, vložiti več truda, znanje

mora biti kompleksnejše, če se pri tem lahko izražam na svojstven način, je znanje in uporabnost tega zagotovo trajnejša. Ko na koncu šolanja dijake vprašam, kaj so si med poukom zgodovine najbolj zapomnili, so najpogostejši odgovori prav njihovi lastni izdelki. Pravzaprav sem s tem zelo zadovoljna, saj je to znanje za življenje. Pogosto nam bodo letnice, osebnosti in bitke izpuhtele iz naše glave, če ne bomo izbrali poklica in dela, kjer bomo to uporabljali. Torej so radovednost in želja po spoznanju največ, kar lahko učitelj podari dijakom. Morda prav tako, kot je Prometej z ognjem razveselil svoje ljudi.

VIRI IN LITERATURA

Antika. Leksikon. (1998) Ljubljana: Cankarjeva založba.

Dijaški film o frazemih. Pridobljeno s <https://www.youtube.com/watch?v=SyIOtz6Tn6c>.

Jenko, M. (2019). *Plemenitenje*. Škofja Loka: Šolski center Škofja Loka, Srednja šola za lesarstvo, str. 16.

Juriševič, M. (2009). *Ustvarjalnost v območju bližnjega motivacijskega razvoja. Motivacija za inovativnost in ustvarjalnost mladih*. 2. mednarodni kolokvij, Ljubljana, (Piran), Slovenija, 14.–17. 10. 2009. Zbornik izvlečkov.

Kovačevič Beltram, M. (2003). *Babilonski stolp in druge zgodbe*. Ljubljana: Založba Mladika Ljubljana.

Kovačevič Beltram, M. (2006). *Odisejada in druge zgodbe*. Ljubljana: Založba Mladika.

Petiška, E. (2014). *Stare grške bajke*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Polšak, A. (ur.) (2019). *EntreComp: Okvir podjetnostne kompetence*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Schwab, G. (1988). *Najlepše antične pripovedke*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

PRILOGA

SEZNAM GRŠKIH, RIMSKIH, SREDNJEVEŠKIH IN SODOBNIH FRAZEMOV

Pandorina skrinjica	Izvor vsega zla, trpljenja, nesreč. Na dnu se skriva upanje.
Prometejev ogenj	Goreča želja po spoznanju.
Sizifovo delo	Vztrajno, brezplodno, ničevno delo, ki ne pripelje do uspeha.
Tantalove muke	Najbližje stvari, osebe, po katerih hrepenimo, so nedosegljive in neskončno daleč.
Avgijev hlev	Nekaj hudo umazanega, zanemarjenega.
Jabolko spora	Nekaj, kar povzroča spore med ljudmi, razdore.
Ahilova peta	Najobčutljivejša, šibka točka.
Trojanski konj	Nekaj, nekdo, kar/ki se vtihotapi v organizacijo od znotraj in jo oslabi.
Danajev dar	Dar iz sovražne roke, ni iz srca.
Med Scilo in Karibdo	Med dvema nevarnostma, ki se jima ne moremo izogniti.
Ojdipov kompleks	Pretirana navezanost sina na mater, sovraštvo do očeta.
Elektrin kompleks	Navezanost hčere na očeta, sovraštvo do matere.
Prokrustova postelja	Nasilno prilagajanje nekim normam.
Ariadnina nit	Vodilna nit, sredstvo, ki kaže pot iz rešitve.
Narcis	Zagledan sam vase, samovšečen lepotec.
Damoklejev meč	Stalno preteča nevarnost.
Gordijski voz	Hitra rešitev na videz zapletenega problema.
Pirova zmaga	Zmaga, ki terja veliko žrtev.
Hevreka	Našel sem, rešil sem problem.

Kocka je padla	Usodna, nepreklicna odločitev za neko stvar.
Prestopiti Rubikon	Narediti neko odločilno dejanje za neko stvar.
Odisejada	Dolgotrajno, pustolovsko potovanje, blodnje na nekem delu življenjske poti.
Dioniz, dionistično obnašanje	Razuzdano, razposajeno veseljačenje.
Pegaz	Jahati na Pegazu – človek z bujno domišljijo. Pegaz je simbol pesniškega navdiha.
Orfej	Kogar označimo za Orfeja, je odličen glasbenik, pevec z izjemnim glasbenim navdihom.
Ikar	Človek, ki postane žrtev lastne drznosti. Brez izkušenj se podajajo predaleč.
Pigmalion	Umetnik, ki se zaljubi v lastno stvaritev.
Amazonka	Bojevit, neizprosna in možača ženska.
Parnas	Kdor hodi na Parnas, se ukvarja s pesništvom.
Kastor in Poluks	Nerazdružljiva prijatelja, ki ju tudi smrt ne loči.
Pitijski odgovor	Ko na zastavljeno vprašanje dobimo nerazumljiv, dvoumen, skrivnosten odgovor.
Drakonski zakoni	Pretirano strogi zakoni.
Špartanska vzgoja	Stroga vzgoja, vzgojni ukrepi in metode.
Vem, da nič ne vem.	Zavedamo se pomanjkljivosti svojega znanja.
Jakobova lestev	Vež med zemljo in nebom, med človeškim in božjim svetom.
Sedem debelih in sedem suhih krav	Obdobje velikega blagostanja in hudega pomanjkanja.
Zlato tele	Hrepenenje po denarju, povečevanje in malikovanje gmotnih dobrin.
Samson in Dalila	Samson orjak – silak, Dalila pohlepna izdajalska ljubica.
Izgubljeni sin	Človek, ki se po razuzdanem in razburkanem življenju vrne na pot resnice in ljubezni.
Usmiljeni Samarijan	Človek, ki iz usmiljenja pomaga človeku v stiski.
Bič božji	Kralj Atila, naravna nesreča, nadloga. Surov in nasilen človek.
Boriti se z mlino na veter	Spopadati se z namišljeno nevarnostjo.
Eldorado	Zlata, obljubljeni dežela.
Država, to sem jaz	Absolutizem – absolutna oblast posameznika nad ljudmi.
In vendar se giblje	Tihi odpor za zatajeno in potlačeno resnico.
Pot v Canosso	Pomilovanja vredno ponižanje pred nasprotnikom.
Kolumbovo jajce	Simbol za preprosto rešitev težavne naloge.
Potemkinova vas	Slepilo, laž, prevara.
Predpotopno	Stara, zastarela in nesodobna stvar.
Babilon	Zmešnjava, mešanica ras, jezikov in navad na enem mestu.
Sodoma in Gomora	Leglo greha in razvrata.
David in Goljat	Zmaga srčnosti, spretnosti in poguma nad surovo samovoljo in samovšečno močjo.
Salomonska sodba	Modra in pravična rabsodba.
Zakopani talenti	Kdor ne razvija in ne uporablja svojih darov.
Judežev poljub	Hinavsko zahrbtno dejanje.
Od Poncija do Pilata	Brez uspeha hodimo od vrat do vrat, da bi pri predstavnikih oblasti, birokracije dosegli ugoditev našim prošnjam ali zahtevam.
Nejeverni Tomaž	Kdor ne verjame ničesar, česar sam ne izkusi.
Golob z oljčno vejico	Večni simbol miru.
Quisling	Izdajalec.
Waterloo, Caporetto	Poraz.
Piemont	Združevalec.

(Kovačević Beltram, 2003; Kovačević Beltram, 2006.)