



# Kulturni bazar

2025

## PROGRAM STROKOVNEGA USPOSABLJANJA

20. marca 2025

v Cankarjevem domu, Prešernova cesta 10, Ljubljana

**17. Kulturni bazar** prinaša bogat program strokovnega usposabljanja. Raznovrsten nabor dogodkov na ta dan **udeleženkam in udeležencem omogoča, da si program oblikujete po svojih potrebah in željah.**

Osrednja tema bo **Kulturno-umetnostna vzgoja v digitalni dobi**. Skozi program bomo raziskovali presečišča vzgoje in izobraževanja, znanosti, umetnosti, tehnologij in ustvarjalnosti. Predstavili bomo možnosti, ki jih digitalne tehnologije prinašajo na področju kulturno-umetnostne vzgoje, ter raziskali, kako jih lahko uporabimo kot orodje za krepitev dostopnosti umetnosti in kulture. Dogodek bo spodbudil kritični premislek o tem, kako lahko z uravnoteženim pristopom tehnologije vključimo v ustvarjalne procese ter pri tem ohranimo pomen izkušnje umetnosti in kulture v živo. Z osrednjo temo se pridružujemo Evropskemu letu izobraževanja za digitalno državljanstvo 2025.

### Strokovno usposabljanje namenjamo:

- strokovnim delavkam in delavcem iz vzgoje in izobraževanja:
  - vrtcev, osnovnih in srednjih šol,
  - osnovnih šol s prilagojenim programom ter zavodov za vzgojo in izobraževanje otrok in mladostnikov s posebnimi potrebami,
  - glasbenih šol, dijaških domov, ljudskih univerz,
  - Zavoda RS za šolstvo, Centra RS za poklicno izobraževanje, Centra šolskih in občolskih dejavnosti, CMEPIUS-a, Andragoškega centra RS idr.,
- strokovnim delavkam in delavcem ter študentkam in študentom različnih fakultet in akademij;
- strokovnim delavkam in delavcem iz kulture ter kulturnim ustvarjalkam in ustvarjalcem;
- strokovnim delavkam in delavcem širše strokovne javnosti, ki lahko pri svojem delu vključujete kulturnovzgojne vsebine;
- načrtovalkam in načrtovalcem politik ter strokovnim delavkam in delavcem na pristojnih ministrstvih in državnih ustanovah, ki v različnih resorjih skrbite za programe in projekte za otroke in mladino;
- načrtovalkam in načrtovalcem politik ter strokovnim delavkam in delavcem v občinah in lokalnih skupnostih, ki skrbite za kulturo in izobraževanje oz. družbene dejavnosti;
- staršem in drugim družinskim članicam in članom ter vsem, ki želite otrokom in mladim približati kakovostne kulturne vsebine, jim zagotoviti ustvarjalno preživljanje prostega časa ali pa skrbite za kakovostno družinsko kulturno pismenost;
- vsem, ki vas zanima kultura in kulturno-umetnostna vzgoja.

Partnerji



REPUBLIKA  
SLOVENIJA

MINISTRSTVO  
ZA ZDRAVJE

MINISTRSTVO ZA  
NARAVNE VIRE IN PROSTOR



CPI  
CENTER RS ZA  
POKLICNO  
IZOBRAŽEVANJE



Častna pokroviteljica



unesco  
Slovenska  
nacionalna komisija

Medijski partner



# PRIJAVE

**Udeležbo na strokovnem usposabljanju Kulturni bazar 2025 si zagotovite z e-prijavo**, ki je vaša vstopnica na izbrane dogodke.

Program je zasnovan tako, da so vsebine zanimive za vse našete skupine strokovnih delavk in delavcev, zato tega pri posameznih dogodkih ne navajamo posebej. Pri dogodkih, pri katerih je vsebinski poudarek prilagojen določeni skupini v okviru vzgojno-izobraževalnega sistema, je to posebej označeno (vrtec – V, osnovna šola – OŠ ali posamezna vzgojno-izobraževalna obdobja – VIO: OŠ<sub>1</sub> – prvo VIO, OŠ<sub>2</sub> – drugo VIO, OŠ<sub>3</sub> – tretje VIO, SŠ – srednja šola).

Če si želite izbrati program, ki vam bo najbolj po meri glede na zanimanje in področje dela, vam priporočamo, da se prijavite čim prej, **saj je število sedežev v dvoranah in predavalnicah omejeno.**

**Prijavo pošljite čim prej, najpozneje pa do 13. marca 2025.**

Potrdilo o udeležbi na strokovnem usposabljanju lahko prejmete vsi, ki se udeležite dogodkov v skupnem obsegu **vsaj osmih šolskih ur.**

Udeležite se lahko tudi le posameznih dogodkov, vendar je tudi v tem primeru **potrebna e-prijava (kot vstopnica).**

**Udeležba na strokovnem usposabljanju je za vse udeležence brezplačna.**

## LINHARTOVA DVORANA

8.45 – 10.00

### Pozdravni nagovori

Cankarjev dom, Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje,  
Ministrstvo za kulturo

### Umetnost in umetna inteligenca: izobraževanje v digitalni dobi, plenarno predavanje

Predava: dr. Julia Schneider

Predavanje raziskuje, kako lahko z umetnostjo, predvsem stripom, igrivo in ustvarjalno pristopimo h kompleksnim vprašanjem, kot je umetna inteligenca. Izpostavlja pomen stripovskega eseja, ki se z odpiranjem dialoga, vzbujanjem radovednosti in spodbujanjem kreativnega razmišljanja izkazuje za učinkovito izobraževalno orodje digitalne dobe.

Prispevek obravnava ključna vprašanja: Zakaj umetnost? Zakaj stripi? Zakaj tehnologija? Zakaj interdisciplinarnost? Te teme oblikujejo platformo za raziskovanje, kako lahko pripovedovanje zgodb in vizualni formati prispevajo k povezovanju tehnologije s človeškimi vrednotami ter spodbujajo vključujoč pogovor o umetni inteligenci in njenem vplivu na družbo.

Udeleženci bodo prejeli slovensko različico dela *We Need to Talk, AI* (Moramo se pogovoriti, UI), v več jezikov preveden stripovski esej, ki daje dostopen in reflektiven vpogled v umetno inteligenco.



Foto: osebni arhiv

*Julia Schneider*, znana tudi kot *Doc J Snyder*, je nemška avtorica stripovskih esejev z doktoratom iz ekonomije in širokimi izkušnjami iz svetovanja na področju umetne inteligence. Njeno delo se osredotoča na omogočanje dostopnosti kompleksnih tem, kot so umetna inteligenca, različnost in trajnost, s pomočjo privlačnega medija stripa. Ob prepletanju intelektualne globine z vizualnim pripovedovanjem si prizadeva spodbuditi dialog o družbenih in etičnih posledicah tehnologije.

Stripovske eseje ustvarja v sodelovanju z ilustratorji ter jih predstavlja na živih branjih, razstavah in delavnicah. Njen pristop opolnomoči pedagoge, kulturne delavce ter druge strokovne delavce iz kulture in izobraževanja za uporabo stripa kot navdihujočega izobraževalnega orodja.

Za več informacij obiščite [docjsnyder.net](http://docjsnyder.net).

Predavanje bo v angleškem jeziku, poskrbljeno bo za simultani prevod.

**Neposredni prenos plenarnega predavanja bo na 3. programu Radia Slovenija – ARS.**



11.00 – 12.00 in 14.00 – 15.00

### Oder360: Pozor, hud ples 3, družabni dogodek v virtualni resničnosti

Poudarek na vsebinah za OŠ3 in SŠ

Produkcija: Zavod En–Knap; koncept: Luke Thomas Dunne, Andreja Kopač, Iztok Kovač, Juš Milčinski, Ana Štefanec Knez. Režija: Luke Thomas Dunne, Iztok Kovač. Soustvarjalci in izvajalci: En–Knap Group (Núria Capella, Mattia Cason, Tina Habun, Davide Lafabiana, Tamás Tuza, Carolina Alessandra Valentini), Juš Milčinski. Ekipa Odra360: vodja projekta: Iztok Kovač, kamera in montaža: Andrej Lamut, grafika, efekti in tehnična koordinacija: Omar Ismail, snemanje in obdelava zvoka: 001, pomoč in svetovanje pri uporabi VR tehnologije: Marko Cafnik & Multiversum.

Kako razumeti in videti sebe in svet v drugačni luči – z avtentičnim izražanjem v gibu? *Pozor, hud ples 3* združuje, predeluje in prenavlja svoja predhodnika v participativno pot odkrivanja in izobraževanja, ki nagovarja mlade in njihovo nagnjenost k avdiovizualnim medijem.

*Pozor, hud ples 3* se skozi ključne momente sodobnega plesa loti identitete izražanja v gibu, iskanja poslanstva v umetnosti in skrivnosti kompozicije v gibu. Učni komad se spoprime tudi z zasebnim življenjem plesalca in z zgodbo o izvoru plesa – rituala, glasbe, identitete, pripovedovanja.

V svojem jedru predstava – in to je predstava – približa sodobni ples generacijam občinstev, emancipira ples v umetnost skozi dar umetniškega dejanja, medtem ko obenem premosti vrzel med institucionalnim izobraževanjem in uprizoritveno umetnostjo.

Oder360 pomeni vzpostavitev novega tipa postprodukcije v obliki virtualizacije predstav in posebnega ogleda predstav z VR očali, posnetih s 360° kamero iz središča odra. Oder360 ne želi nadomestiti klasičnega ogleda predstav v gledališču, temveč vzpostaviti nov pogled, simulaker gledališča v novem okolju in okoliščinah. Gledalci film v virtualni resničnosti v pol ure skupinsko spremljajo z VR očali. Na dogodku je vsak obiskovalec opremljen s svojim kompletom VR očal, slušalk in vrtljivim sedežem. Vsaki projekciji bosta sledila predstavitev tehnologije in njenih značilnosti ter pogovor z umetniškimi vodjo projekta Iztokom Kovačem in avtorji predstave.



Foto: arhiv Kinodvora

## KOSOVELOVA DVORANA

10.30 – 11.45

**Boris Pek in prijatelji,**  
filmska projekcija in delavnica

Poudarek na vsebinah za V in OŠ1

Izvajata: Petra Gajžler, Animateka

Pokukajte v Borisovo dišečo pekarno, nasmejete se zaspanim rojstnodnevnim zapletom polha, odkrijte čarovnijo sanj in čudesa morja, prisluhnite igrivemu kikirikanju ter občutite toplino odnosa med deklico in njenim očetom. Pisan program animiranih filmov različnih avtorjev, poln domišljije in srčnih trenutkov, je skrbno oblikovan za najmlajše gledalce od 4. leta starosti. Čeprav so otroci vajeni predvsem animiranih filmov s televizije in spletnih medijev, jim s tem programom vzbujamo zanimanje za avtorski animirani film, ki s svojim izvirnim vizualnim slogom in pripovedjo spodbuja otroke k razvijanju lastne domišljije.

Ogled filmskega programa bomo dopolnili z delavnico, v kateri bodo udeleženci skupaj s filmsko pedagoginjo razmišljali o izhodiščih za pogovor, ki je celosten preplet osebnega doživljanja, razumevanja vsebine in filmskih izraznih sredstev (zvok, barve, glasba ...).



Vir: arhiv Animateke



Foto: Andrej Lamut

18.00 – 20.00

### Pozdravni nagovori

Zavod RS za šolstvo, Slovenska nacionalna komisija za UNESCO

**Lars je LOL,**  
projekcija igranega filma z uvodom,  
sklepna prireditev

*Eirik Sæter Stordahl, Norveška, 2023, 85 minut, v norveščini s podnapisi, distribucija Demiurg*

Amanda je tipična enajstletnica, veliko ji pomenijo prijateljice, njihovo mnenje in sprejemanje. Potihoma je zaljubljena v Adama, na začetku šolskega leta pa postane mentorica novemu sošolcu Larsu. Ta je drugačen, saj ima Downov sindrom, zato se deklice boji, da jo bo osramotil pred družbo. Kljub temu se med njima rodi pristno prijateljstvo. Med sošolci pa začnejo krožiti posnetki na spletu, ki se norčujejo iz Larsa in spravljajo Amando v zadrego. Znajde se pred dilemo – naj se postavi zase ali naj se prilagodi pričakovanjem okolice? Film je ganljiva in topla zgodba o prijateljstvu, sprejemanju drugačnosti, razdvojenosti med čustvi in pričakovanji družbe ter o spletnem nasilju.

12.30 – 13.15

## Digitalne platforme RTV SLO: umetnost in kultura vedno na dosegu roke, predstavitev

Izvajajo: sodelavci RTV Slovenija – Radio, Televizija, MMC

RTV Slovenija je največja kulturna ustanova v državi, ki vsakodnevno predvaja aktualne prispevke in oddaje s področja umetnosti in kulture, v svojem bogatem arhivu pa hrani skoraj vse, kar se je v naši državi na tem področju dogajalo v prejšnjih desetletjih. Z uvedbo sodobnih digitalnih platform so te vsebine uporabniku prijazno na voljo v vsakem trenutku.

Poseben poudarek namenjamo tudi umetnosti in kulturi za otroke in mlade, kjer pripravljamo vsebine za zelo natančno določene starostne skupine. Tako je vedno mogoče najti kakovostne vsebine s tega področja za predšolske otroke, šolarje in mladostnike.

Na predstavitvi bomo zelo nazorno predstavili, kako na naših platformah najhitreje najdete radijske in televizijske vsebine s tega področja za vsako specifično ciljno občinstvo. Poslušalci bodo odšli iz dvorane pripravljeni, da že naslednji dan obogatijo svoje učne ure s privlačnimi in zanimivimi digitalnimi vsebinami.



14.00 – 15.15

## Kako se je maček znašel med vrati, filmska projekcija in delavnica

Poudarek na vsebinah za OŠ3, SŠ

Izvajajo: Ana Čigon v sodelovanju z Društvom slovenskega animiranega filma in Kinodvorom.

Scenaristka, režiserka in avtorica likovne podobe filma: Ana Čigon; animatorji: Kata Gugić, Ana Čigon, Bernarda Kristan, Ana Horvat, Lea Vučko, Damir Grbanović; montažerka: Iva Kraljević; oblikovalec zvoka: Boštjan Kačičnik; skladatelj glasbe: Tomaž Grom.

Kako s pomočjo filma in digitalnega ustvarjanja kritično razmišljati o družbi, v kateri živimo? Ana Čigon, umetnica, ki dela na področju videa, filma in performansa, prikaže kratek film *Maček med vrati* (2024), nato pa v dialogu z udeleženci raziskuje, kako se v filmu oblikujejo pomeni skozi ponavljajoče se filmske motive ter druge filmske elemente. Ob vizualnem materialu predstavi tudi potek različnih stopenj izdelave animiranega filma vse od prvih risb s svinčnikom na papir, prek barvitnega animiranja,

do zvočno opremljene končne animacije. Za konec pa prisotne vabi k pletenju idej o tem, kakšnih animacij bi bila družba potrebna v prihodnosti.



Vir: Urghi!

## ŠTIHOVA DVORANA

10.30 – 11.30

### Zvočni sprehod skozi okoljske spremembe, predstavitev z zvočnimi primeri

Poudarek na vsebinah za OŠ3, SŠ

Izvajata: Ida Hiršenfelder, CENSE, in Irena Pivka, CONA

Tako umetnost kot znanost v polju zvočne ekologije uporabljata tehnologije in orodja za snemanje in analizo zvoka, da bi raziskovali in preprečevali pospešeno izgubo okoljske raznovrstnosti. Z umetniškimi deli, kot so večkanalni koncerti, zvočni sprehodi, participatorni performansi, ki tematizirajo zvočno ekologijo, vzgajamo bolj občutljiv odnos do okolja. Pri tem se umetniki poslužujemo tudi metod globokega poslušanja, pri čemer je raba digitalnih tehnologij usmerjena v boljše povezovanje z biotskim in nebiotskim okoljem. Tematsko se ukvarjamo z zvočnim onesnaženjem, zbiramo zvočne arhive propadajočih ekosistemov, razvijamo orodja za razumevanje ne-človeških-drugih in dvomimo v izključno človeško kulturno izjemnost.

Avtorici bosta med drugim predstavili mednarodno konferenco Centralnoevropske mreže za zvočno ekologijo CENSE in Festival korenite zvočne hoje *TO)pot*, ki bosta potekala od 23. do 26. septembra 2025 v Ljubljani.



Foto: Matej Tomažin

12.00 – 13.30

## Jaz, ti in prostor, predstavitev in delavnice

Izvajajo: Barbara Viki Šubic in Tanja Sajovic Vrhovnik, Center arhitekture Slovenije (CAS); Gaja Trbižan, Kulturno okoljsko društvo Pazi!park; mag. Lenča Humerca Šolar, Ministrstvo za naravne vire in prostor

Na dogodku bomo raziskovali pomembne povezave med podnebnimi izzivi, prostorom in izkustvenim učenjem, ki ključno vplivajo na razvoj otrokovega dojemanja okolja. Spodbuditi želimo razmislek o tem, kako lahko z vključevanjem vseh čutil pri učenju izboljšamo razumevanje prostora ter okrepimo okoljsko zavest mladih generacij.

Kako otroci in mladi dojemajo prostor? Zakaj je pomembno, da pri učenju uporabljajo vsa svoja čutila? Raziskovanje prostora skozi vid, sluh, dotik in vonj otrokom omogoča poglobljeno zaznavanje okolja ter spodbuja njihovo ustvarjalnost, radovednost in čustveno povezanost z okolico. Vzgojitelji in učitelji lahko s pomočjo inovativnih metod pri otrocih in učencih razvijajo trajnostno razmišljanje in občutek odgovornosti za prostor.

Center arhitekture Slovenije bo predstavil dve delavnici: *Arhitekturno jogo* in *Arhitekturnega detektiva*, ki otroke spodbudita k ustvarjalnemu opazovanju in doživljanju prostora skozi igro, gibanje in raziskovanje.

Društvo Pazi!park se bo predstavilo s projektom *UrbanOaza – Narava v mestu za otroke in podnebje*, ki prikazuje, kako lahko z raztlakovanjem in urejanjem zelenih površin otroci skozi praktične aktivnosti spoznavajo podnebne spremembe in vlogo narave pri prilagajanju nanje. Projekt spodbuja biotsko pestrost, izboljšuje mikroklimo ter ustvarja zdravo okolje za učenje, igro in druženje. Poudarili bomo pomen dejavnega vključevanja otrok pri načrtovanju in izvedbi ter vpliv takšnih prostorov na njihovo zdravje in dobro počutje.

Ministrstvo za naravne vire in prostor bo predstavilo aktivnosti ene izmed treh prednostnih nalog predsedovanja Slovenije Alpski konvenciji v letih 2023 in 2024\*, okoljskega izobraževanja o podnebnih spremembah. Prikazan bo potek mednarodne razprave na politični kot tudi strokovni ravni, predstavljeni bodo zanimivi primeri formalnega in/ali neformalnega izobraževanja o podnebnih spremembah v učilnicah ali zunaj v naravi, ki se izvajajo v okviru šolskih učnih načrtov, projektov ali posameznih dejavnosti, v katere so vključene šole. V zborniku primerov dobrih praks iz različnih držav alpske regije je vključeno tudi področje kulturno-umetnostne vzgoje.

\* Alpska konvencija je prva mednarodna pogodba in organizacija za varstvo in trajnostni razvoj čezmejnega gorskega območja Alp.

# MESEC STO PROSTORA

14.00 – 14.45

## Pravljični studio: Zlato uho, predstavitev dobrih praks in podelitev nagrad

Poudarek na vsebinah za V in OŠ<sup>1</sup>

Izvajajo: Špela Frlic, idejna in vsebinska vodja Pravljičnega studia, Zavod Divja misel, ter prejemniki nagrad in priznanj zlato uho

Pravljični studio je projekt, namenjen spodbujanju pripovedovalskih kompetenc pri otrocih. Njegove snovalke se osredotočajo na razvoj kulturno-umetnostnih vsebin s področja verbalnega in vizualnega pripovedovanja, veliko pozornosti pa namenjajo tudi snovanju vsebin in izobraževalnih dogodkov, v okviru katerih želijo strokovnim delavcem v vzgoji in izobraževanju ter kulturi ponuditi čim več konkretnih znanj in veščin ter jih spodbuditi k vključevanju pripovedovanja v vzgojno-izobraževalni proces ali pa v različne dejavnosti neformalnega izobraževanja. V želji, da bi prepoznali dobre prakse in projekte s tega področja ter jih kot morebiten navdih in spodbudo predstavili širši javnosti, so ustanovili nagrado zlato uho za izstopajoče projekte na področju spodbujanja pripovedovalskih kompetenc pri otrocih in mladih. Na dogodku bodo predstavljeni metodologija in rezultati uspešnih tujih praks ter z nagrado in priznanjema zlato uho 2025 nagrajeni projekti.



Foto: Matej Pušnik

16.30 – 17.15

## Ta ljudske v stripu, pripovedovalski dogodek

Poudarek na vsebinah za OŠ<sup>1</sup>, 2

Izvajata: Katja Preša in Andrej Fon, Stripburger/Forum Ljubljana in Divja misel

Anka Kočevar, Zaspani Anzili



Ta ljudske v stripu so stripovske knjižice za otroke, ki so nastale po motivih slovenskih ljudskih zgodb. Na pripovedovalsko-glasbenem dogodku bo mogoče slišati, kako na odru zvenijo ljudske pravljice Anzili, *Smrt in čevljar* ter *O srjaci srečnega človeka*, ki so jim svežo stripovsko preobleko nadeli Anka Kočevar, Jure Engelsberger in Marjan Manček. Zgodbe bosta ob projekciji prizorov iz stripov oživila pripovedovalka Katja Preša in glasbenik Andrej Fon.

## DVORANA DUŠE POČKAJ

10.30 – 12.00

### To je tekma, dramska, multimedijška predstava s pogovorom in delavnico

Poudarek na vsebinah za otroke od 5. do 10. leta

Produkcija: Slovensko ljudsko gledališče Celje; režiser: Miha Golob; dramaturginja: Mojca Redjko; zasedba: Andrej Murenc in Damjan M. Trbovc

Ustvarjalci predstave so se podali na igrivo pot raziskovanja besed, da bi zbudili zanimanje zanje, s tem

pa radovednost in željo po udomačevanju. Tekmovalca v tej gledališki zanki besede v vlogi sporazumevalnega sredstva gneteta in oblikujeta v igrače, preizkusita se v besednih igrah, si lomita jezik, postavljata jih v zvočna in pomenska razmerja. V različnih disciplinah raje sodelujeta kot tekmutajeta, skupaj izumljata in se veselita samosvojih iznajdb drugega. Preizkušata zven žvižgavščine, cmokavščine, tleskavščine, vztrajata pa tudi v brezbesedju, da v odsotnosti ozavestita okus, prožnost, voljnost besed, s katerimi poimenujemo in si razlagamo svet, se umeščamo vanj, rastemo (in odrastemo). Predstavi sledijo kratek pogovor z ustvarjalci in predstavitev uporabe zvočne zanke (loop) v uprizoritvi oziroma delavnica jezikovnih/besednih iger.



Foto: Jaka Babnik

15.00 – 16.30

### Kako objeti ježa, lutkovna predstava s pogovorom

Poudarek na vsebinah za otroke med 3. in 6. letom

Produkcija: Pripovedno gledališče gdč. Bazilike/Društvo lutkovnih ustvarjalcev in Hiša otrok in umetnosti; avtorica zgodbe: Jana Bauer; režiserka, avtorica koncepta in igralka animatorka: Katja Povše; avtorica dramaturgije in dramaturginja: Tanja Lužar

Uprizoritev *Kako objeti ježa* nas povabi v delavnico gdč. Bazilike, iz katere zmeraj prihajajo čudežne pripovedi, nikoli pa še nismo imeli možnosti pokukati vanjo. Tokrat nam je to dovoljeno. In pred nami se razpre svet, v katerem iz recikliranih predmetov in materialov pred našimi očmi nastajajo lutke, ki nato oživijo in nas povabijo v zgodbo Jane Bauer, *Kako objeti Ježa*. Delavnica gdč. Bazilike je prostor neomejene domišljije. Iz zavrženih predmetov in iz delavničnega orodja vznikne svet zgodbe o ježu. Delavnica postane hosta, orodje in predmeti pa slon, medved, želva, sraka, šoja ... in jež.

Lutkovna predstava *Kako objeti ježa* je nastala po istoimenski slikanici Jane Bauer, ki je zanj prešla nominaciji za večernico (2022) in desetnico (2023) ter nagrado Kristine Brenkove za izvirno slovensko slikanico

(2022). Predstavi sledi pogovor o prenosu literarnih predlog v lutkovni jezik z ustvarjalko Katjo Povše in avtorico Jano Bauer. Vodila ga bo dramaturginja Tanja Lužar.

Foto: Matej Povše



## KLUB CANKARJEVEGA DOMA

10.30 – 12.00

**Kako lahko z umetnostjo podpremo zdravje in dobrobit otrok in mladih?**  
predstavitve s pogovorom

*Sodelujejo: dr. Helena Jeriček Klanšček, Nacionalni inštitut za javno zdravje RS; dr. Petra Štirn Janota, Filozofska in Pedagoška fakulteta Univerze Maribor, Zavod Petida; Urška Strehar Benčina, Pionirski dom – Center za kulturo mladih in Društvo za kulturo in izobraževanje IMPRO; Barbara Kelbl, Javni zavod Kinodvor in Andreja Blimen Majcen, OŠ Pod goro Slovenske Konjice; povezuje: dr. Petra Štirn Janota*

Kultura in umetnost imata pomemben vpliv na naše zdravje in dobro počutje – omogočata očaranost in zadovoljstvo ob estetski izkušnji, spodbujata aktivacijo čutil, svobodno raziskovanje in eksperimentiranje, razvijata empatične zmožnosti ter omogočata globljo samorefleksijo in razumevanje stvarnosti.

Umetnost tako ne prinaša le estetskega užitka, temveč omogoča globoko doživljanje, izražanje čustev, razvijanje ustvarjalnosti skozi zaznavno, čustveno, čutno in telesno občutenje, kar prispeva k bolj celostnemu in globljemu razumevanju nekega pojava skozi vsa čutila. Skozi umetnost otroci, mladostniki in odrasli kot ustvarjalci ali gledalci lažje vstopajo v socialne interakcije, s katerimi krepijo občutek pripadnosti, se lažje soočajo z identitetnimi vprašanji in osamljenostjo ter iščejo smisle bivanja. Hkrati pa jih umetnost vabi tudi k fizični aktivnosti, kar pokažejo številni projekti, ki vključujejo umetnost, saj s svojo narativnostjo in kreativnostjo nagovarjajo tudi osebe, ki jim sicer vadbeno športno udejstvovanje ni tako blizu.

Na predstavitvi bomo izpostavili pomen umetnosti

za posameznika, pomen procesnega vključevanja umetnosti v šolski prostor, pri čemer bomo pozornost namenili oblikovanju spodbudnega, varnega in sodelovalnega okolja, v katerem se srečujejo in delujejo umetniki, kulturne ustanove, pedagoški delavci in otroci ter mladostniki. Na kratko bomo predstavili tudi nekaj ključnih ugotovitev mednarodne študije *Z zdravjem povezana vedenja v šolskem obdobju*, ki se izvaja vsaka štiri leta v več kot štiridesetih državah ter preučuje (duševno) zdravje in z zdravjem povezana vedenja, preživljanje prostega časa mladih in uporabo digitalne tehnologije.

**DOBER TEK**  
Slovenija

Zdravo uživaj & več gibaj.



NACIONALNI PROGRAM DUŠEVNEGA ZDRAVJA

12.30 – 14.00

**Mednarodno sodelovanje v digitalni dobi,**  
predstavitve s primeri dobre prakse

*Izvaja: CMEPIUS – Center Republike Slovenije za mobilnost in evropske programe izobraževanja in usposabljanja*

Program Erasmus+, ki ga podpira Evropska unija, ponuja širok nabor možnosti ter priložnosti mednarodnega sodelovanja in povezovanja z različnimi institucijami iz Evrope in širše. Na kratki predstavitvi vas bomo seznanili z možnostmi sodelovanja tako za vrtce in šole kot tudi za različne kulturne ustanove (muzeji, knjižnice ...) ter njihove zaposlene in učee se. Za ponazoritev bomo predstavili dva primera dobrih praks.

Navdihujoči projekti vam bodo pokazali, kako lahko v digitalni dobi z mednarodnimi projekti spodbujamo ustvarjalnost in dostopnost izobraževanja skozi umetnost.





15.00 – 16.30

### Vpliv ritma na razvoj koordinacije in koncentracije otrok, delavnica s predstavitvijo dobrih praks

Poudarek na vsebinah za V in OŠ1, 2

Izvajajo: Jaka Strajnar, akademski glasbenik tolkalec in profesor tolkal

Ena od negativnih posledic uporabe digitalne tehnologije je, da tudi otroci vedno več časa preživijo pred zasloni. Seveda pa uporaba te tehnologije nima samo negativnih vplivov.

Z namenom stopnjevanja oz. pozitivnega vpliva na razvoj koordinacije in koncentracije otrok je Jaka Strajnar oblikoval kratke videoposnetke, ki prikazujejo ritmične dejavnosti. Ritmične dejavnosti se navezujejo na različna področja dejavnosti v vrtcih oz. na različne predmete v osnovnih šolah. Primeri dobrih praks namreč kažejo, da se rezultati izvajanja teh dejavnosti pokažejo že v nekaj dneh.

Za doseganje rezultatov pa je zelo pomembna doslednost oz. vsakodnevno izvajanje dejavnosti. Z uporabo digitalnih tehnologij je vsakodnevno izvajanje vzgojiteljem in učiteljem lahko olajšano in bolj dostopno. Otroke vsebine na zaslonih zelo pritegnejo, zato so ritmične dejavnosti, predstavljene v videih, tako učinkovite.

Na delavnici boste spoznali koncepte izvajanja omenjenih ritmičnih dejavnosti in pristope, ki pozitivno vplivajo na razvoj koordinacije in koncentracije otrok.

Foto: Jure Matoz



## STEKLENA DVORANA LILI NOVY

12.30 – 13.30

### Odrta knjiga: GG4A – Kako prebuditi ljubezen do branja pri najstnikih?, predstavitev

Poudarek na vsebinah za OŠ3

Sodelujejo: dr. Barbara Pregelj, založba Malinc; dr. Aksinja Kermauner, pisateljica; Urban Leskovar, KUD Sodobnost International

Najstniki so pogosto največji izziv za mentorje branja, a projekt *Odrta knjiga: GG4A* dokazuje, da je mogoče mlade navdušiti s pravim pristopom, ustvarjalnostjo in zgodbami, ki nagovarjajo njihova čustva in domišljijo. *Odrta knjiga: GG4A* presega tradicionalne meje branja – povezuje knjige, spletne medije in ustvarjalne naloge, ki spodbujajo kritično mišljenje, ustvarjalnost in sodelovanje.

Na dogodku nas bo skozi svoj mladinski roman *In zmaj je pojedel sonce*, ki je v sklopu projekta izšel v več državah, popeljala dr. Aksinja Kermauner. Priznana slovenska avtorica, ki ima bogate izkušnje z mladimi in ranljivimi skupinami, odpira vrata v svet drugačnosti, stisk in poguma. Z nami bo delila svoj pogled na to, kako zgodbe lahko postanejo ogledalo mladim bralcem ter jih navdihnejo za razmišljanje, raziskovanje in empatijo. Vabljeni, da skupaj odkrijemo, kako s premišljenimi izzivi in inovativnimi strategijami navdušiti mlade ter jih popeljati v svet literature.



sodobnost



Sofinancira  
Evropska unija

14.00 – 15.00

### Se s koncem formalnega izobraževanja res ni treba več učiti?, predstavitev s pogovorom

Sodelujejo: dr. Nataša Potočnik, dr. Petra Javrh, mag. Ester Možina, Jana Plaznik, Andragoški center Slovenije; drugi avtorji prispevkov v monografiji. Povezuje: Alenka Štrukelj.

Hitre spremembe na trgu dela in ohranjanje konkurenčnosti, želja po osebni rasti in dobrem počutju, širjenju obzorij in prizadevanju za boljše

kakovost življenja od nas zahtevajo, da se učimo vse življenje. Z nenehnim učenjem razvijamo nove spretnosti, ki prispevajo k boljši orientaciji in razumevanju sveta okoli nas ter nas opolnomočijo, da v teh nenehnih spremembah ne zaostanemo ali se celo izgubimo.

Kako spodbuditi odrasle k razmisleku, da je vseživljenjsko učenje ključnega pomena za ustvarjanje skupnosti, ki temelji na pravičnosti in solidarnosti, ter da je nujno potrebno za vsakogar izmed nas, ne glede na predhodno izobrazbo, znanje in izkušnje? Kako doseči in opolnomočiti za življenje tiste posameznike in ciljne skupine, ki se možnosti in priložnosti, ki jih prinaša nenehno učenje, ne zavedajo ali ga iz različnih razlogov celo odklanjajo? Kako preseči njihove pomisleke ter jih spodbuditi, da bi z radovednostjo in notranjo željo po znanju spet stopili na pot učenja?

Na dogodku bomo skupaj z avtorji igrivo in interaktivno predstavili znanstveno in strokovno monografijo *Opolnomočenje: Doseganje in ozaveščanje odraslih za vseživljenjsko učenje*, ki predstavlja pomemben prispevek k razvoju inkluzivnih praks v izobraževanju odraslih. Prinaša najnovejša spoznanja, metode in pristope za uspešno doseganje in ozaveščanje odraslih ter za spodbujanje njihovega vključevanja v nadaljnje izobraževanje, npr. ozaveščanje o pomenu vseživljenjskega učenja pri različnih generacijah – od mladostnikov do starejših.

Govorili bomo o motivaciji oziroma avtentičnih potrebah, iz katerih naj bi izhajali izobraževalci pri nagovarjanju odraslih, da se vključijo v izobraževanje, npr.: kako lahko želja pomagati otrokom pri učenju v starših praviloma spodbudi potrebo po vedeti več; kako lahko učitelji motivirajo svoje učence za branje in obiskovanje knjižnic, kako spodbujati odrasle k udeležbi v projektih občanske in ljubiteljske znanosti, kako ponovno prižgati iskro radovednosti v tistih mladih, ki so prehitro zapustili formalni sistem šolanja, in podobno.

Monografija je nastala v okviru projekta *EKP Krepitev vseživljenjskega učenja – sklop Razvoj kompetenc*.

15.30 – 17.00

### **Zakaj in kako lahko vključimo virtualno resničnost v vzgojno-izobraževalne dejavnosti?, teoretična in izkustvena predstavitev**

Poudarek na vsebinah za OŠ in SŠ

*Izvajajo: Marija Sušnik in Ines Lipuš, Služba za digitalizacijo izobraževanja, Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje; Klemen Pečnik, Fakulteta za elektrotehniko, Univerza v Ljubljani*

Tehnologije virtualne resničnosti (VR) lahko pomembno izboljšajo kakovost vzgojno-izobraževalnih dejavnosti, saj omogočajo večjo nazornost, doživetost in poglobljeno razumevanje snovi ter spodbujajo razvoj kognitivne

empatije. Na Ministrstvu za vzgojo in izobraževanje trenutno potekata projekta *Uporaba razširjene resničnosti v izobraževanju – TeachXR* in *Erasmus+ VR4empathy*, ki preučujeta, preizkušata in predstavljata možnosti uporabe tehnologij navidezne, obogatene in razširjene resničnosti (VR, AR in XR tehnologij) v osnovnošolskem in srednješolskem izobraževanju, z namenom usmerjanja in podpore smiselne rabe naprednih tehnologij za posodabljanje in izboljševanje kakovosti učnega procesa. Projekta usposabljata učitelje za uporabo VR, AR in XR tehnologij pri pouku ter za pripravo njihovih vsebin.

Na delavnici bodo izkušeni strokovnjaki predstavili pomen VR tehnologij za izobraževanje in primere dobrih praks. Predstavili bodo tudi Okvir za zagotavljanje kakovosti, ki učiteljem pomaga pri doseganju učnih ciljev in izogibanju morebitnim tveganjem pri uporabi VR tehnologij.

Potem ko bodo predstavljena teoretična znanja o možnostih uporabe VR tehnologij in osnove priprave gradiv zanje, bodo udeleženci z VR očali preizkusili nekaj rešitev in kreativno razmislili o njihovi uporabi v različnih kontekstih. V zadnjem delu delavnice bodo udeleženci razmišljali, katere vsebine (muzejske, izobraževalne, kulturne ...) bi lahko predstavili s pomočjo VR tehnologij za boljšo in učinkovitejšo izkustveno izkušnjo.



## **DVORANA M1**

10.30 – 11.30

### **Ugankarska igra vlog – odkrivanje kompetenc na različnih poklicnih področjih in oblikovanje želja po izbiri poklica, predstavitev**

Poudarek na vsebinah za OŠ in SŠ

*Izvajajo: Barbara Viki Šubic in Tanja Sajovic Vrhovnik, Center arhitekture Slovenije; Danuša Škapin, Center RS za poklicno izobraževanje*

Katere kompetence potrebuje kuhar, da ustvari okusno jed, ki je povezana s kulturno dediščino lokalnega okolja? Kakšno vlogo imajo pri tem fotograf, etnolog, pripovedovalec zgodb ...? In če iz restavracije preskočimo na gradbišče – katere kompetence morajo imeti tisti, ki sodelujejo pri gradnji nekega objekta, da se bo skladno vpel v kulturno krajino? Vsaka taka delovna družba – banka, kmetija, zdravstveni dom, mizarska delavnica, gledališče, šola ... – z različnimi poklici zahteva pester skupek kompetenc, zaradi katerih osebe uspešno in

učinkovito opravljajo svoje delo, hkrati pa soustvarjajo okolje za razvoj kulture in umetnosti.

Delavnice za odkrivanje kompetenc na različnih poklicnih področjih, spodbujanje kreativnosti, razmišljanja o lastnih veščinah in ustvarjanja življenjepisa ter še marsikaj najdete v priročniku **KREATIVNOST + ODGOVORNOST = PRIHODNOST**, ki smo ga nadgradili z dodatnimi napotki za kakovostno in samostojno uporabo.



12.30 – 13.15

**Vidim-čutim-udejanjam**  
**Razvoj socialno-čustvenih kompetenc skozi poglobljeno opazovanje, doživljanje in razumevanje vizualne umetnosti digitalnega sveta, interaktivno predavanje**

Izvajata: Primož Krašna, Zavod RS za šolstvo



V poplavi digitalnih podob današnjega časa nimamo težave s samo poplavo vizualnih podob, temveč s tem, kako zadržati pogled na posamezni podobi dlje časa in vstopiti vanjo poglobljeno. Vizualna umetnost omogoča s pogloblitvijo v formo, vsebino in kontekst likovnega ali vizualnega dela vzpostavitev trajne celostne izkušnje, ki izhaja iz osebnega odnosa do opazovanega dela. Mladi lahko v aktivni vlogi raziskovalca umetnih in vizualnih

del v učnem procesu vzpostavljajo lastno in družbeno identiteto ter spoznavajo in razumevajo prostor in čas, v katerem bivajo. Z interaktivnim predavanjem želimo izpostaviti učinkovite pristope rabe digitalne tehnologije za poglobljeno opazovanje, doživljanje in razumevanje likovnih in drugih vizualnih del. V interaktivnem predavanju se bomo dotaknili tudi socialno čustvenih kompetenc (metoda SEL) ter učinkovitih prijemov njihovega umeščanja v sam pouk pri opazovanju, analizi ali poustvarjanju vizualnih in likovnih del digitalnega sveta. Želimo se pogovoriti o tem, ali lahko ustvarite učna okolja, ki bodo podpirala učinkovito in poglobljeno delo z vizualnimi in likovnimi podobami digitalnega okolja ter razvoj socialnih in čustvenih veščin.

14.00 – 15.00

**Umetnost v dobi algoritmov.**  
**Pomen pismenosti za ustvarjalno prihodnost, okrogla miza**

Sodelujejo: dr. Igor Pesek, Služba za digitalizacijo izobraževanja, Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje; dr. Mateja Rek, Fakulteta za uporabne družbene študije; dr. Sonja Merljak Zdovc, Časoris; član konzorcija projekta Generativna umetna inteligenca v izobraževanju, TBC; povezuje: Petra Bevek, Služba za digitalizacijo izobraževanja, Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje

Leto 2025 je razglašeno za leto izobraževanja za digitalno državljanstvo. Vsaka tri področja digitalnega državljanstva – pravice na spletu, biti na spletu in dobrobit na spletu – so tesno povezana z umetnostjo, kar odpira vrata za bogate in navdihujoče razprave o tem, kako bolje razumeti in izkoristiti potencial umetnosti v digitalni dobi.

Na dogodku bodo strokovnjaki z različnih področij delili svoje vpoglede v različne vplive trenutnega razvoja, predvsem generativne umetne inteligence. Razmišljali bodo o priložnostih in izzivih, ki jih prinaša ta tehnologija, ter kako lahko mlade opolnomočimo za doživljanje in ustvarjanje umetnosti v digitalni dobi. Teme, ki jih bodo obravnavali, vključujejo: medijsko, informacijsko in podatkovno pismenost v dobi umetne inteligence: kako algoritmi oblikujejo naše doživetje umetnosti in informacij ter kako lahko kritično razmišljamo o teh vplivih; avtorsko pravo: kako zaščititi in spoštovati pravice ustvarjalcev v digitalnem svetu, kar je ključnega pomena za ohranjanje integritete umetniških del; dostopnost in deljenje umetniških del: kako omogočiti dostop do umetnosti širši javnosti in spodbujati etično deljenje ustvarjalnih del.



15.30 – 17.00

## Strudel, spletno okolje za kodiranje glasbe v živo, delavnica

Poudarek na vsebinah za OŠ in SŠ

*Izvajajo: Luka Frelj, intermedijski umetnik in programer, predsednik Društva Ljudmila*

Strudel je prosto spletno okolje, v katerem s preprosto kodo ustvarjamo dinamično glasbo neposredno v brskalniku. Tako začetniki kot izkušeni glasbeniki lahko v njem ustvarjajo generativne skladbe s plastenjem zaporedij zvočnih vzorcev, ki jih preoblikujejo številne vgrajene funkcije. Te pokrivajo številne temeljne koncepte glasbene teorije, kot so ritmi, lestvice in akordi, igraje pa se učimo tudi programiranja ter uporabe verjetnosti in naključnosti v skladanju. Kodo lahko preoblikujemo v živo, medtem ko se izvaja, tako tudi glasbo spreminjamo medtem ko igra, in tako iz kratkih zank ustvarimo daljši, razvijajoč se tok glasbe.

Na delavnici bomo preizkusili Strudel in spoznali osnove njegove uporabe ter nekaj najpogostejših funkcij. Ob koncu se bomo pogovorili tudi o možnostih vključevanja kodiranja v živo v izobraževalne procese pri različnih predmetih in za različne starosti mladih.

Društvo Ljudmila kodiranje v živo že več let raziskuje, ga umešča v svoje dogodke in spodbuja razvoj skupnosti TOPLAP Slovenija, ki združuje ustvarjalce te zanimive prakse na presečišču znanosti in umetnosti.

**Udeleženci za sodelovanje na delavnici potrebujejo svoj prenosni računalnik in slušalke.**

## DVORANA M2

10.30 – 12.00

### Stripovska delavnica, predstavitev z delavnico

Poudarek na vsebinah za OŠ2,3 in SŠ

*Izvajajo: Dora Kaštrun, oblikovalka vizualnih komunikacij, ilustratorica in animatorica, VigeVageKnjige*

Mentorica Dora Kaštrun bo najprej predstavila osnove stripa in razložila, kako sestavimo preprosto zgodbo, nato pa bo ponazorila svoj ustvarjalni potek risanja na tablici. Skupaj z udeleženci bodo poiskali razlike med digitalnim in tradicionalnim risarskim orodjem ter razlike med branjem stripov v knjigi ali na spletu.

Praktični del delavnice bo sestavljen iz treh delov (individualni, v paru in skupinski). Najprej bodo udeleženci sami izdelali krajši strip na eni strani, pri čemer jim bo mentorica pomagala s strukturiranjem

pripovedi. Delavnica se bo nadaljevala z risanjem stripov v dvojicah. Pri tej zabavni stripovski igri vsak v paru najprej nariše svojo sličico, potem pa si list zamenjata in tako izmenjuje gradiva oziroma nadaljujeta zgodbo. Na koncu bodo udeleženci naredili skupinsko risbo na tabličnem računalniku, ki jo bodo izvozili v video format in pogledali, kako je potekalo nastajanje. S tem bodo odkrili možnosti in vpliv, ki ga ima digitalno orodje na vizualne pripovedi, hkrati pa gradili na skupinskem načrtovanju in ustvarjanju.

14.00 – 15.00

### Radijska igra za otroke kot didaktično sredstvo na zahtevo, predstavitev

Poudarek na vsebinah za V in OŠ1, 2

*Izvajajo: Klemen Markovčič, RTV Slovenija, ter drugi sodelavci in ustvarjalci*

Predstavitev v svoje jedro postavlja praktično uporabo slušne igre kot didaktičnega gradiva na zahtevo, hkrati pa s posebnim poudarkom na predšolskem obdobju in prvih dveh vzgojno-izobraževalnih obdobjih razpira konkretne razmisleke o pristopih k poslušanju, pripravah na poslušanje, o samem stanju poslušanja. Ključni cilj osredotočenega poslušanja je namreč krepitev abstraktnega mišljenja, kar posamezniku nedvomno širi miselne horizonte in koristi tudi na drugih področjih. Radijska ali bolje slušna igra je pri razvijanju tovrstnih veščin še posebej pomembna v zgodnjih vzgojno-izobraževalnih obdobjih.

## DVORANA M3,4

10.30 – 11.30

### Kulturna dediščina in digitalni dvojčki: začetni koraki in primer digitalizacije dediščine na Poti kulturne dediščine Žirovnica, predstavitev

Poudarek na vsebinah za OŠ in SŠ

*Izvajajo: Grega Žorž in Miha Brvar, Ministrstvo za kulturo, Direktorat za kulturno dediščino, Informacijsko-dokumentacijski center za dediščino in Matjaž Koman, Zavod za turizem in kulturo Žirovnica*

Digitalizacija kulturne dediščine ponuja novo razsežnost interpretacije dediščine. Ne gre zgolj za dokumentiranje, temveč za aktivno oživljanje in približevanje dediščine širšemu občinstvu. Virtualna in razširjena resničnost

(VR in AR) omogočata uporabniku, da stopi v svetove, kjer lahko raziskuje dediščino s pomočjo naprednih 3D-tehnologij. Poleg tega lahko digitalizacija dediščine pripomore k večji dostopnosti kulturnih vsebin in omogoči njihovo raziskovanje tako rekoč kjerkoli. Spoznali bomo možnosti preproste rabe sodobne tehnologije, ki širokemu krogu uporabnikov omogoča vstop v svet obogatene navidezne resničnosti.

Pot kulturne dediščine Žirovnica je prva in najstarejša tematska pot v Sloveniji, ki združuje nacionalne in lokalne znamenitosti, pomembne za ohranjanje in razvoj slovenskega jezika in kulture. Kako so digitalizirali dediščino na Poti kulturne dediščine Žirovnica, ki jo sestavljajo Prešernova rojstna hiša, Finžgarjeva rojstna hiša, Čopova rojstna hiša, Jalnova rojstna hiša in Janšev čebeljak? V tesnem sodelovanju s strokovnjaki s področja pedagogike in muzeologije so vpeljali številne inovativne didaktične in interpretacijske pristope. Cilj digitalizacije je približati bogato kulturno dediščino šolarjem in širši javnosti, da izkusijo kulturno dediščino na interaktiven in angažiran način. Vabljeni v svet t. i. digitalnih dvojčkov nepremične kulturne dediščine.

12.00 – 13.00

### **Tehnologija in umetnost – inovativni pristopi poučevanja naravoslovno-tehničnih vsebin z meritvami aktivnosti avtonomnega živčevja učencev, predstavitev z delavnico**

Poudarek na vsebinah za OŠ3 in SŠ

*Izvajajo: Vesna Geršak, Helena Korošec in Nuša Jurjevič, UL Pedagoška fakulteta; Tina Skalar, UL Fakulteta za kemijo in kemijsko tehnologijo; Gregor Geršak, UL Fakulteta za elektrotehniko; Nuša Jurjevič, UL Pedagoška fakulteta; Urša Rupnik, UL Pedagoška fakulteta in samozaposlena v kulturi – plesalka, koreografinja, pedagoginja*

Na predstavitvi s krajšo izkustveno delavnico bomo predstavili del projekta INUTEH – *Spodbujanje inovativnih učnih okolij pri učenju in poučevanju študentov tehnike o tematikah zelenega prehoda*, pri čemer smo se osredinili na področje plesa, drame in lutkarstva. Predstavili bomo dosedanje ugotovitve o tem, kako učenje naravoslovno-tehničnih vsebin (elektrotehnika, kemija) z umetniško izkušnjo spodbuja ustvarjalnost udeležencev učnega procesa, prispeva k pozitivnemu razpoloženju v skupini, timskemu delu, spodbuja dobro počutje udeležencev in omogoča boljše razumevanje obravnavane vsebine. Predstavili bomo tudi psihofiziološke meritve s pomočjo nosljivih pripomočkov v obliki prstanov, ki so bile uporabljene kot objektivna mera za opazovanje počutja študentov.

Na podlagi izvedenih učnih ur in analize pridobljenih podatkov ugotavljamo, da se je vključevanje učenja s pomočjo umetniške izkušnje izkazalo za učinkovit učni pristop tudi na višjih izobraževalnih ravneh, kjer so umetniške učne strategije redko prisotne. Tovrsten učni pristop je primeren za vse stopnje izobraževalnega procesa.

Predstavitev bo prepletena s primeri praktičnih utelešenih dejavnosti, ki jih bomo izvedli z udeleženci.

14.00 – 15.30

### **Ustvarite lasten stripovski esej, delavnica**

Poudarek na vsebinah za SŠ

*Izvajata: dr. Julia Schneider in Žiga Sever, ilustrator in stripar*

Delavnica bo udeležencem predstavila praktična vodila za ustvarjanje stripovskih esejev, ob uporabi vizualnega pripovedovanja zgodb za poenostavitev zapletenih vprašanj in spodbujanje ustvarjalnega razmišljanja. Sodelujoči bodo dobili kratek vpogled v moč stripa pri ustvarjanju prostora za dialog in razumevanje v izobraževanju, znanosti in javnem komuniciranju. Po korakih se bodo seznanili s strukturnim ogrodjem stripovskih esejev. S primeri iz knjige *Proof of Work: How Diversity Runs the Labour Market (Dokaz o delu: kako raznolikost poganja trg dela)* bodo spoznali, kako lahko abstraktna vprašanja preoblikujemo v privlačne zgodbe. Opredelili bodo svoje osrednje sporočilo izbrane teme ter ustvarili grobe skice in slikovni osnutek (*storyboard*). Ob prispevku ilustratorja bo lahko izbrani osnutek prejel profesionalno podobo kot celovit stripovski esej. S tem bomo ponazorili soustvarjalni proces med porajanjem idej in umetniško realizacijo. Udeleženci bodo deležni globljega razumevanja uporabe stripa kot orodja za izobraževanje, komunikacijo in navdih. Delavnica je namenjena opolnomočenju pedagogov, kulturnih delavcev ter drugih strokovnjakov na področju kulture in izobraževanja za raziskovanje presečišča umetnosti, pripovedovanja zgodb in tehnologije na svojem področju.

**Udeleženci naj pripravijo kompleksno temo, ki bi jo želeli raziskati, ter osnovne delovne pripomočke (papir in pisala).**

**Delavnica bo potekala v angleškem jeziku.**

16.00 – 17.30

### Od digitalnega do uprizoritvenega: tehnologija na odru, delavnica

Poudarek na vsebinah za OŠ<sub>3</sub> in SŠ

Izvajata: Monika Pocrnjič, intermedijska umetnica

Na delavnici bomo preizkusili, kako ustvariti scenske efekte s preprostimi tehnologijami, ki so na voljo v učilnici in naših žepih. Udeleženci bodo spoznali, kako lahko s pametnimi telefoni, lučmi in digitalnimi projekcijami ustvarimo razpoloženje in vizualne iluzije za lutkovne prizore. Prikazali bomo tri praktične primere uporabe digitalnih naprav pri pripravi scenskih rešitev, raziskovali, kako mladino spodbuditi k ustvarjanju sodobnih priredb obstoječih zgodb, in kako z njimi razvijati razumevanje tehničnih poklicev, povezanih z gledališčem.

## DVORANA E1, 2

10.30 – 11.15

### Zvočni mikroskop, predstavitev delavnice

Poudarek na vsebinah za OŠ<sub>2</sub>

Izvajata: Andrej Fon in Vid Drašler, glasbenika

Delavnica *Zvočni mikroskop* je nastala v okviru izobraževalnih dejavnosti za mlade zavoda Cona. Spodbuja otroke pri dejavnem poslušanju zvokov okolja, ki so običajno komaj slišni za človeško uho. Cilj delavnice je spodbuditi zanimanje za zvočnosti okolja ter raziskovanje in ustvarjanje zvokov iz vsakdanjih predmetov okolice.

Udeleženci se na delavnici seznanijo z osnovnimi fizikalnimi zakonitostmi prenosa zvoka, kar praktično preverijo. Mentorja pripravita krajši koncert, pri katerem predmeti postanejo zvočila, ter predstavita možnosti izdelave mehanskega in digitalnega orodja – zvočnega mikroskopa. S tem pripomočkom lahko udeleženci prisluhnejo tihim ali skoraj neslišnim zvokom, pri čemer sami preizkusijo njegovo uporabo.

Predstavitev bosta vodila Andrej Fon in Vid Drašler, avtorja delavnice in uveljavljena glasbenika.

12.30 – 14.00

### Vrtec v muzeju, predstavitev in preizkušanje muzejskih programov

Poudarek na vsebinah za V

Sodelujejo: Nataša Braunsberger, Narodna galerija; Vilja Lukan, Muzej novejšje in sodobne zgodovine Slovenije; Doroteja Fon, Prirodoslovni muzej Slovenije; Dijana Costa, Muzej krščanstva na Slovenskem; Ana Debeljak, Gorenjski muzej; Lucija Cvjetković, MG+MSUM; Mateja Huber; Pomurski muzej Murska Sobota; Kristina Seljak; Muzeji radovljiške občine. Povezuje: Petra Bolha, Narodni muzej Slovenije.

Muzej lahko primerjamo z veliko zakladnico ali še bolje, z banko, ki namesto denarja hrani dragocene predmete in njihove zgodbe. Ob tem je muzej tudi prostor druženja, raziskovanja, eksperimentiranja ter seveda zabave in učenja. Je medij in kot vsak drug medij tudi muzej preizkuša in ustvarja inovativne programe, ki upoštevajo želje, razvojne značilnosti in kognitivne sposobnosti ciljne javnosti.

Pedagogi slovenskih muzejev bodo predstavili muzejske vsebine, pisane na kožo predšolskih otrok. Udeleženci pa boste imeli možnost neposredno doživeti oz. preizkusiti (delčke) programa.

Dogodek je namenjen vzgojiteljem, študentom predšolske pedagogike in drugim delujočim na področju predšolske vzgoje.

15.00 – 16.30

### Muzeji in interaktivni program za mlade, predstavitev z delavnico

Poudarek na vsebinah za OŠ in SŠ

Sodelujejo: Marina Gradišnik, Muzej Ribnica; Vilja Lukan, Muzej novejšje in sodobne zgodovine Slovenije; Doroteja Fon, Prirodoslovni muzej Slovenije; Deja Bečaj, Galerija Božidar Jakac, Kostanjevica na Krki; Vitja Dominkuš Dreu, Slovenska kinoteka; Boštjan Kolar, Domen Gostiša, Posavski muzej Brežice; Kristina Seljak, Muzeji radovljiške občine; Ana Čič, Notranjski muzej Postojna. Povezuje Klara Marija Keršič, Slovenski šolski muzej

Pridružite se nam na posebnem dogodku, na katerem bodo muzejski ustvarjalci predstavili digitalne, virtualne in druge interaktivne vsebine, ki bodo razširile vaše možnosti za poučevanje in učenje. Raziskovali bomo široko paleto vsebin in orodij, primernih za učence osnovnih in srednjih šol. Cilj je povečati rabo teh vsebin v vzgojno-izobraževalnih procesih in omogočiti učiteljem, da obogatijo pouk s sodobnimi, digitalnimi rešitvami. Program bo potekal v osmih muzejskih koticah

intervalno (osemkrat po 10 minut), kjer bodo imeli udeleženci priložnost doživeti in sodelovati v različnih programih, ki jih ponujajo muzejske ustanove.

Dogodek je zasnovan posebej za učitelje osnovnih in srednjih šol, ki želite vključiti digitalne in interaktivne muzejske vsebine v svoje pedagoške prakse. Bodite pripravljeni na nove ideje, orodja in pristope, ki bodo obogatili vaše učne ure ter spodbudili zanimanje učencev in dijakov.

## DVORANA E3,4

10.30 – 11.30

### Kako mladim približati trajnostno prihodnost? Preplet pripovedovanja in umetne inteligence, predstavitev

Izvajajo: Saša Kralj, Umanotera, Nejc Trampuž,  
multimedijski umetnik, in Metka Knap, ilustratorka



Na predstavitvi boste spoznali pristope, s katerimi lahko mladim približamo temo podnebne krize na način, ki bo v njih vzbudil upanje v boljšo okoljsko in družbeno prihodnost. Izhajali bomo iz Umanoterine zbirke zgodb *Prigode mladega Jonatana in babi Zolde. S pozdravi iz leta 2050*, ki je nastala prav na podlagi tega razmisleka. Zbirka ponuja vpogled v trajnostno družbo prihodnosti prek t. i. strokovnega zgodbarjenja – zabavnega in poljudnega, a hkrati strokovno utemeljenega načina.

Posebnost zbirke je njena edinstvena vizualna podoba, ki združuje klasično ilustracijo z vizualnimi elementi, generiranimi z umetno inteligenco. Ilustratorka Metka Knap in multimedijski umetnik Nejc Trampuž bosta predstavila proces njenega sodelovanja ter se hkrati

navezala na etično uporabo umetne inteligence. V nadaljevanju bo Nejc ob primerih iz svojega dela dodatno osvetlil, kako si z umetno inteligenco pomaga pri ustvarjanju vsebinsko sorodnih umetniških projektov, ki poudarjajo pozitivne vizije trajnostne prihodnosti.



12.30 – 14.00

### Robot Theater: robotika in scenska umetnost v šolah, predstavitev projekta in delavnica

Poudarek na vsebinah za OŠ2,3

Izvajata: HROBOS (Hrvaška zveza za robotiko) in Zavod  
za kulturo Delavski dom Trbovlje

Projekt *Robot Theater* robote iz učilnic postavi na oder in tako tehniškemu znanju programiranja dodaja ustvarjalno noto ter spodbuja razmislek o prihodnosti scenskih umetnosti. Projekt spodbuja medpredmetno povezovanje ter prepletanje umetniških in tehniških znanj v okviru pouka.

Predstavitveni del bo udeležencem podal konkretne informacije o načrtovanju in izvedbi gledališke predstave, v katero so vključeni (tudi) cenovno dostopni roboti. V delavniškem delu bodo udeleženci izdelali kratko predstavo z uporabo didaktičnih robotov. Oblikovali bodo scenarij, izdelali kulise, izbrali in programirali robote ter predstavlo posneli s pametnim telefonom. V tem delu bodo mentorji predstavili prednosti povezovanja umetnosti in tehnologije v šolah na individualni ravni. Projekt *Robot Theater* spodbuja inovativne prakse poučevanja, ki učence aktivno vključujejo v pridobivanje digitalnih kompetenc, hkrati pa spodbujajo kreativnost in ostrijo čut za umetniško ustvarjanje.



Vir: arhiv DDT

15.30 – 17.00

## Da se giba: Filmska montaža, predstavitev delavnice

Poudarek na vsebinah za OŠ

Izvajajo: Tina Lagler, Zavod Dagiba

Na predstavitvi delavnice se boste pedagogi spoznali z osnovnimi pravili filmske montaže, s pomenom kadriranja in z različnimi filmskimi žanri. Ob praktičnih primerih si boste ogledali, kako montaža vpliva na dinamiko in filmski jezik določenega žanra ter na kakšen način lahko z montažo pri gledalcu vzbudimo različna občutja.

Skozi praktični del se boste seznanili s programom za montažo in osnovnimi prijemi montiranja filma oz. posameznih kadrov, pri tem pa spoznali tudi, kako si pravilno organizirati material za montažo ter kako pravilno izvoziti končni izdelek.

## DVORANA ALME KARLIN

12.00 – 13.00

## Javno snemanje oddaje Grafoskop, tribuna

Sodelujejo: Klemen Markovčič, RTV Slovenija; Jurij Krpan, Zavod Kersnikova in drugi sodelavci in ustvarjalci, produkcija: RTV Slovenija in Kulturni bazar



Z letom 2023 sta v sodelovanju med 3. programom Radia Slovenija – programom Ars in Kulturnim bazarjem vzniknila nova monotematska oddaja in podkast o kulturno-umetnostni vzgoji *Grafoskop*, prva in edina takšna v slovenski medijski krajini. Vsako zadnjo sredo v mesecu in neomejeno na zahtevo skozi pogovore, reportaže, tudi kratke dokumentarce v širokih kotih in povečavah zrcalila premisleke o kulturno-umetnostni vzgoji. Ciljno poslušalstvo je strokovna pedagoška in širša zainteresirana javnost. Namen oddaje pa je osvetliti polje in poglobiti razmisleke o tovrstni vzgoji, ki je pri nas

še premalo v zavesti. V tokratnem javnem snemanju je urednik oddaje Klemen Markovčič pred mikrofonom povabil Jurija Krpana, umetniškega vodjo Zavoda Kersnikova in pooblaščenega zastopnika skupine za umetno inteligenco pri NVO za vključujočo informacijsko družbo. Pogovarjala se bosta o pomenu intermedijske umetnosti in njenem vključevanju v pouk, obsegu STEAM (znanost, tehnologij, inženiring, umetnost in matematika) v slovenskem učnem okolju, dotaknila pa bosta tudi usposobljenosti strokovnih delavcev v VIZ za tovrstne vsebine pa tudi umetne inteligence.

14.00 – 15.30

## stARTboks, platforma za mlade SLG Celje, predstavitev s pomenki

Poudarek na vsebinah za OŠ3 in SŠ

Izvajajo: dijakinje in dijaki ter mentorice in mentorji platforme stARTboks, SLG Celje; strokovni sodelavci SIC Alme M. Karlin – Dijaškega doma Celje in programa umetniška gimnazija – likovna smer Gimnazije Celje – Center

Platforma za mlade stARTboks, ki jo od leta 2023 razvija Slovensko ljudsko gledališče Celje, je zasnovana kot celovita vadnica empatičnega doživljanja, občutljivosti, čudenja, radovednosti, ustvarjanja in doživljanja lepega, odpornosti proti konformizmu in brezbriznosti, razkrivanja globlje resnice, uporabe metafore kot možnosti sporočanja, pomena zgodbe in umetniške imaginacije, visoke stopnje participacije posameznika v (gledališki) skupnosti. Platforma zajema raznovrstne oblike vključevanja v gledališče: gledališki studio, ogled predstave, pomenke o predstavah in pisanje o njih (izbirno).

Na dogodku bomo spoznali projekt, doživeli studijski odlomek, ki so ga pripravili dijaki pod mentorstvom gledaliških ustvarjalcev, ter se vključili v kratke zmenke o pomembnosti uživanja umetnosti v živo in o pozitivnem vplivu obšolskih kulturnovzgojnih dejavnosti. Platformo predstavljajo mladi udeleženci skozi lastno izkušnjo in razumevanje, za dodatna pojasnila bodo prisotni tudi mentorji. Pogovor bo vodila Mojca Redjko, producentka v SLG Celje.



Vir: Arhiv SLG Celje



## GALERIJA CANKARJEVEGA DOMA

10.30 – 11.00, 14.00 – 14.30

### Vodenje po razstavi Nicka Brandta s kuratorkama razstave

Poudarek na vsebinah za V in OŠ

Izvajata: Katarina Hergouth, Cankarjev dom, in Barbara Čeferin, Galerija Fotografija

Nick Brandt, Alice, Stanley in Najin, Kenija, 2020



### Nick Brandt

#### Napočil bo dan / Prvo, drugo in tretje poglavje The Day May Break/ Chapter One to Three

Galerija Cankarjevega doma, 31. 3. – 7. 9. 2025

V sodelovanju z Galerijo Fotografija in WILLAS Contemporary

Velika fotografska razstava priznanega sodobnega angleškega fotografa Nicka Brandta (1964). *Napočil bo dan* je globalna fotografska serija, v kateri so prikazani ljudje in živali, ki sta jih prizadela poslabšanje in uničenje okolja. Serija je nastala v različnih državah sveta, ki so med najmanj odgovornimi za podnebne spremembe, so jih pa te močno prizadele. Prvi poglavji sta bili fotografirani v Keniji, Zimbabveju (2020) in Boliviji (2022), *Potopi se in se dvigni* (SINK / RISE), tretje poglavje serije, pa na Fidžiju, kjer je avtor pod vodo fotografiral izključno ljudi – tamkajšnje prebivalce, na katere je že, še bolj pa bo v prihajajočih letih, neposredno vplival dvig morske gladine.

A kljub izgubam so portretiranci – tako ljudje kot živali – preživeli; in v tem serija ponuja tudi upanje in možnost za naprej.

Ob letošnjem Kulturnem bazarju si bo razstavo mogoče ogledati »predpremierno«, saj bo veliko odprtje za javnost potekalo šele deset dni pozneje.

## VELIKA SPREJEMNA DVORANA, PRVO IN DRUGO PREDDVERJE

8.00 – 18.00

### Bazarjeva kul-pot: samostojni ogled razstavnih prostorov

Razstavnih prostorih v Veliki sprejemni dvorani, Prvem in Drugem preddverju bodo namenjeni predstavitvi vseh področij kulturno-umetnostne vzgoje, ki bo ponudila pregleden in aktualen vpogled v dejavnosti in vsebine za različna vzgojno-izobraževalna obdobja. Razstave bodo vključile digitalne vsebine, veččutne izkušnje, sodelovalne dejavnosti ter predstavitve aktualnih projektov in programov, nacionalnih in medresorskih. Na voljo bodo pobude, ki povezujejo različna umetnostna področja z digitalnimi tehnologijami. Izpostavljene bodo vsebine za podporo strokovnim delavcem pri njihovem delu. Na razstavnih prostorih bo ves dan priložnost za srečevanja z umetniki in drugimi delavci v kulturi. Prisluhnil boste zvočnim knjigam v *FabulaFotelju*, si ogledali muzejske predmete in se preizkusili v animiranju ali pa na delavnici polstenja volne spoznali več o Festivalu rokodelcev! Na obisku Bazarjeve kul-poti lahko izveste, kako se povežete z lokalnim kulturnim domom, kako povabite kulturne ustanove ali ustvarjalce v vaš vrtec ali šolo!



Foto: Nada Žgank

## DRUGO PREDDVERJE

10.00 – 17.00

Znanost, tehnologija in umetnost v vzgoji in izobraževanju, delavnice in predstavitve

10.30 – 11.30, 12.30 – 13.30, 14.30 – 15.30

Vodeni ogledi

Vsebinska zasnova in koordinacija: Miha Horvat in Marko Lük

V Drugem preddverju bo postavljenih pet postaj, na katerih bodo predstavljene delavnice, ki zanimivo povezujejo znanost, tehnologijo in umetnost za uporabo v vzgojno-izobraževalnem procesu. Mogoči bodo vodeni ali samostojni ogledi postaj, ki jih lahko vključite v Bazarjevo kul-poti. Na vodenih ogledih bodo udeleženci vsakih 12 minut obiskali drugo postajo in pod vodstvom mentorjev spoznavali aktivnosti, ki spodbujajo ustvarjalnost, inovativnost in medpredmetno povezovanje. Na delavnicah bodo mentorji prikazali, kako lahko s pomočjo 3D-tehnologij, optike, elektronike, virtualnih svetov in molekularne gastronomije tehnologijo uporabimo kot orodje za ustvarjanje in raziskovanje.

**Postaje: 3D-tisk in družabne igre, delavnica intermedijskih umetnosti**

Izvajaja: Monika Pocrnjič, MKC Maribor, Lutkovno gledališče Maribor, Moment

Delavnica združuje uporabo 3D-tehnologij in ustvarjalnega procesa za oblikovanje unikatnih družabnih iger. Udeleženci se seznanijo z delovanjem 3D-tiskalnika, osnovami modeliranja v programski opremi (Thinkercad) in uporabo 3D-pisala. Predstavljeni so ključni parametri 3D-tiska, kot so izbira materiala, hitrost in debelina slojev. S praktično uporabo 3D-tiskalnika bomo natisnili igralno kocko, s prostoročnim risanjem s 3D-pisalom pa bomo oblikovali unikatne igralne figure. Aktivnost spodbuja timsko delo, inovativnost in integracijo tehnologije v ustvarjalne procese. Material in opremo je omogočil MKC Maribor.

**Mini zoetrop, predstavitvena delavnica**

Izvajata: Vesna Vega in Borut Vega, Interference

Zoetrop je naprava, ki ustvari iluzijo animacije tako, da zaporedne sličice, ki se vrtijo v krogu, osvetli za delček sekunde, in to ponavlja v neskončni zanki. Izumili so jo



V Prvem preddverju bodo tudi razstavnih prostori, pripravljeni v sodelovanju z medresorskimi partnerji, na katerih bo predstavljeno, kako kulturo in umetnost povezati z drugimi področji.



Foto: Nada Žgank

Samostojen obisk razstavnih prostorov si udeleženci organizirajo sami in razporedijo ob udeležbi na strokovnem usposabljanju ves dan med 8. uro in 18.00. Za ogled Bazarjeve kul-poti se udeležencem prizna v okviru strokovnega usposabljanja 60 minut, a vas vabimo, da jim namenite več časa.

že v 19. stoletju, mi pa jo bomo poustvarili iz delov, ki so nam na voljo v 21. stoletju. Cilj delavnice je pridobiti novo znanje s področja optike ter izdelati in preizkusiti elektronsko različico optične naprave.

Udeleženci bodo pripravili animirane sličice in jih postavili na napravo, sestavljeno iz odsluženega mehanizma CD- ali DVD-predvajalnika, mikrokontrolerja Arduino ter visoko svetilne bele LED-lučke in nekaj pomožnih elementov.

### Ustvarjanje virtualnih svetov, delavnica

Izvajajo: Delavski dom Trbovlje

Razvoj tehnologije nam omogoča, da danes prostor dojemamo povsem drugače kot v preteklosti. Na delavnici se bomo poglobili v področje virtualnega in raziskali koncepte, ki veljajo pri ustvarjanju virtualnih svetov. Udeleženci bodo s pomočjo uporabniku prijazne spletne aplikacije oblikovali svoj virtualni svet iz predpripravljenih elementov, prilagodili njihove lastnosti in s pomočjo blokovnega programiranja sestavili preprosto zgodbo. Oblikovanje virtualnih svetov pri učencih in dijakih razvija prostorske predstave, osvetljuje vprašanje oblikovanja javnih prostorov, krepi sposobnosti grajenja pripovednega loka ter spodbuja uporabo znanja v ustvarjalne namene. Delavnico bomo dopolnili s primeri dobrih praks, ki se osredotočajo zlasti na medpredmetno povezovanje.

### Arduinovanje – spoznavanje elektronike in prototipiranja

Izvajajo: Jaka Waldhütter, MKC Maribor

Delavnica, ki je bila zasnovana v okviru projekta konS pod okriljem MKC Maribor, preprosto in zabavno uvaja udeležence v osnove delovanja Arduina in elektronskih komponent. Brez potrebe po spajkanju ali dodatnem orodju udeleženci spoznajo uporabo prototipne ploščice za enostavno povezovanje elementov. S tem pridobijo vpogled v proces, ki ga izumitelji uporabljajo pri razvoju prototipov svojih inovacij. Delavnica je primerna za vse, ki želijo praktično raziskovati svet elektronike, ter ponuja priložnost za razumevanje osnovnih principov delovanja elektronskih vezij in njihovih mogočih aplikacij.

### Molekularna gastronomija – delavnica na stičišču umetnosti, znanosti in kulinarike

Izvajajo: Bibi Erjavec, Zavod Kersnikova

Delavnica raziskuje molekularno gastronomijo, v kateri se kuhinja prepleta z laboratorijskimi metodami. Udeleženci spoznajo sferifikacijo, kemično reakcijo, ki

omogoča pretvorbo tekočin v pisane kroglice, podobne kaviarju. Raziskujejo kemijo, ki omogoča ta proces, ter analizirajo, katera živila so primerna za sferifikacijo in katera ne. S praktičnimi poskusi preizkušajo različne možnosti in razumejo, kako napake lahko pripeljejo do novih spoznanj. Delavnica vključuje osnovna načela laboratorijskega dela, izvedbo reakcije sferifikacije in poglobljeno razpravo o kemičnih reakcijah, ki se pogosto pojavljajo med kuhanjem. Udeleženci lahko prinesejo tekočine za eksperimentiranje in s tem še dodatno obogatijo izkušnjo.



Foto: arhiv konS



Foto: Rok Zorc

## ZUNAJ CANKARJEVEGA DOMA PO LJUBLJANSKIH ULICAH

10.30 – 11.45

**Dnevi evropske kulturne dediščine in Teden kulturne dediščine: Zidovi naše preteklosti, temelj naše prihodnosti, voden sprehod in predstavitev**

*Izvajajo: Marija Režek Kambič, Zavod za varstvo kulturne dediščine Slovenije, OE Ljubljana, Nataša Gorenc in Milena Antonić, Zavod za varstvo kulturne dediščine Slovenije*



### ZIDIVI NAŠE PRETEKLOSTI, TEMELJI NAŠE PRIHODNOSTI

Arhitekturna dediščina je vseevropska tema 35. Dni evropske kulturne dediščine in 13. Tedna kulturne dediščine, ki v Sloveniji poteka pod geslom *Zidovi naše preteklosti, temelj naše prihodnosti*. Je odlična iztočnica za aktivno predstavitev – voden sprehod po Kongresnem trgu s parkom Zvezda. Najpomembnejša klasicistična urbana kompozicija v središču Ljubljane leži na stičišču rimske, srednjeveške, baročne, klasicistične in moderne Ljubljane. Lega na križišču se odraža v značaju obrobni ulic, v oblikovanju vstopov na trg in seveda tudi različnosti arhitekture, ki oblikuje tržno podobo. Kongresni trg je urejen na prostoru nekdanjega samostana v čast Ljubljanskega kongresa Svete aliance leta 1821, ko so odločali o usodi Evrope po Napoleonovih vojnah. Po tem dogodku so trg tudi poimenovali. S sprehodom po njem in obiskom nekaterih palač, ki ga obkrožajo, se bomo seznanili tako z arhitekturo kot ključnimi zgodovinskimi dogodki (Kazina, Rektorat Univerze v Ljubljani, Filharmonija, Uršulinski samostan ipd.). Poudariti je treba, da je največji mestni trg ohranjen od 19. stol. naprej in še danes predstavlja del mestnega odprtega prostora, ki mu je med drugimi dal svoj pečat tudi arhitekt Jožef Plečnik. Leta 1928 je Plečnik izdelal tudi

načrt za preureditev parka Zvezda, kjer je preoblikoval zvezdasto zasnovo obstoječih poti, osrednji del razširil in simetrično uredil.

Želite izvedeti in videti še več? Pridružite se sprehodu, na katerem vam bomo ob primerih iz prakse pokazali, kako se lotiti tem DEKD in TKD, vam podali znanje in orodja ter prenesli izkušnje. Doživite popolno mešanico dediščine v dediščinsko bogatem prostoru. S skupnimi močmi in znanjem storimo male korake pri prenosu informacij in znanja o dediščini na zanamce s prepričanjem, da vsak med nami lahko nekaj spremeni v njeno dobro.

**Zbirni prostor za udeležence je pri spomeniku Sidro na severnem osrednjem delu parka Zvezda na Kongresnem trgu.**

14.00 – 15.00

**Sprehod skozi prostor: arhitektura, čuti in doživljanje na Trgu republike, izkustveni sprehod**

Poudarek na vsebinah za V in OŠ

*Izvajajo: izr. prof. dr. Tomaž Novljan, UL Fakulteta za arhitekturo; prof. dr. Eva Boštjančič UL Filozofska fakulteta; Barbara Viki Šubic in Tanja Sajovic Vrhovnik, Center arhitekture Slovenije*



Vir: arhiv Centra arhitekture Slovenije

Na izkustvenem sprehodu po Cankarjevem domu in Trgu republike bodo vzgojitelji in učitelji spoznali prostor, njegove arhitekturne koncepte ter psihološke in čutne vidike. Cilj sprehoda je, da udeleženci pridobljene izkušnje prenesejo svojim otrokom in učencem ter jih navdušijo za opazovanje in doživljanje arhitekture. Sprehod bo združil strokovna vodenja, ki bodo prispevala k celostnemu razumevanju prostora. Tanja Sajovic Vrhovnik bo udeležencem približala zgodovino in arhitekturne posebnosti Cankarjevega doma in Trga republike. Poudarek bo na simboliki, oblikovanju in materialih, ki so oblikovali ta osrednji prostor moderne Ljubljane. Tomaž Novljan bo predstavil, kako prostor

vpliva na naša čutila ter kako ga zaznavamo skozi vid, sluh, dotik in celo vonj. Vzgojitelje in učitelje bo povabil k opazovanju, kako materiali, svetloba in akustika oblikujejo doživetje prostora. Eva Boštjančič bo razložila, kako arhitekturni prostor vpliva na naše počutje, vedenje in čustva. Udeleženci bodo spoznali, kako lahko takšne vidike prenesejo na otroke in učence ter jih spodbudijo k razmišljanju o vplivu okolja na njihov vsakdan.

**Zbirni prostor za udeležence je pri vhodu s ploščadi nad Trgom republike, pri poslovni stavbi TR3.**

# MESEC STO PROSTOR

## LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA, KREKOV TRG 2

11.00 – 12.15

**Transport: Odhod,**  
nadrealistična miniaturna s pogovorom

Poudarek na vsebinah za mlade od 15. leta naprej

*Produkcija: Lutkovno gledališče Ljubljana in partnerji v evropskem projektu; režija: Tin Grabnar; dramaturgija: Ajda Rooss; igralki: Aja Kobe in Ajda Toman*

Odhod skozi intimno zgodbo problematizira prekomerno izkoriščanje naravnih virov, kar vodi v porušenje ravnovesja ekosistemov. To neravnovesje se vse bolj izraža z naraščajočimi ekstremnimi vremenskimi dogodki, kot so poplave, suše, vročinski valovi in gozdni požari, ki prizadenejo milijone ljudi po vsem svetu. Poleg ekoloških vprašanj obravnava tudi pomanjkljivo politiko prostorskega načrtovanja, ki z nepremišljenim širjenjem infrastrukture in interesi urbanističnih investitorjev še povečuje ranljivost okolja. Odhod ni zgolj estetski razmislek, temveč je tudi metafora za nujnost spremembe. Predstava izpostavlja idejo odhoda od trenutnih uničujočih praks in sistemov ter usmerjanje k trajnostnim alternativam. Občinstvo vabi k razmisleku

o lastnem prispevku k trenutnemu stanju in o tem, kako lahko vsak posameznik pomaga soustvarjati bolj trajnostno prihodnost.

Predstava je del projekta Ustvarjalne Evrope Transport, ki je nastal na pobudo slovenskega režiserja Tina Grabnarja in v sezoni 2024/25 povezuje šest gledališč iz Slovenije, Estonije, Litve, Češke in Poljske. Žanrsko različne predstave, ki jih poudarjata nadrealistična miniaturna vizualna podoba in kompleksna zvočna slika, gledalce združujejo v intimnem soočanju z žgočimi problematikami sodobne družbe. Skupno izhodišče predstav, ki se strukturno in vsebinsko prepletajo, je problematika transporta kot enega glavnih temeljev globalizacije, ki ga poganja nenasiten gospodarski razvoj. Tehnologija predstave je močno povezana z različnimi tehnološkimi inovacijami, kar omogoča snovanje edinstvene vizualne podobe, ki presega tradicionalne pristope sodobnega lutkovnega gledališča. Ena ključnih inovacij je uporaba 3D-tiskanja, ki postaja v lutkovnih ateljejih vedno pogostejše orodje.

O projektu in nastalih uprizoritvah bosta spregovorila Uroš Korenčan, direktor Lutkovnega gledališča Ljubljana, ter Katarina Klančnik Kocutar, direktorica Lutkovnega gledališča Maribor. Pogovor bo vodil Mare Bulc, umetniški vodja Lutkovnega gledališča Ljubljana.



Foto: Miha Fras

*Avtorjem fotografij in slikovnega gradiva se zahvaljujemo za brezplačno objavo.*



# Kulturni bazar

2025



REPUBLIKA SLOVENIJA

MINISTRSTVO ZA KULTURO

MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE



ZAVOD REPUBLIKE SLOVENIJE ZA ŠOLSTVO



Partnerji



REPUBLIKA SLOVENIJA

MINISTRSTVO ZA ZDRAVJE

MINISTRSTVO ZA NARAVNE VIRE IN PROSTOR



CPI CENTER RS ZA POKLICNO IZOBRAŽEVANJE



Častna pokroviteljica



Medijski partner



Medijski pokrovitelj Kulturnega bazarja 2025 je Mladinska knjiga Založba.

**CicibAN** **Cicido**

