



TD 1.01, UDK 37.015.31:821-93-1:791.228

DOI https://doi.org/10.18690/oik.52.122_123.1, CC-BY

NUŠA JURJEVIČ, VESNA GERŠAK

Poezija kot izhodišče ustvarjalnega procesa (bodočih) vzgojiteljev na stičišču umetnosti in sodobnih tehnologij¹

V prispevku opisujemo študijski proces, v sklopu katerega so bodoči vzgojitelji ustvarjali multimodalne stop-motion animacije s pesemskim izhodiščem. Ugotavljamo, da študentje predšolske vzgoje tovrstno delo vidijo kot pozitiven doprinos k svojim kompetencam, odnosu do sodobnih tehnologij in pedagoški praksi.

In the paper we describe a study process in which prospective preschool teachers created multimodal stop-motion animations, using a poem as a starting point. The study ascertains that (future) educators see this type of work as a positive contribution to their competences, their attitude towards modern technologies as well as their pedagogical practice.

Ključne besede: poezija, stop-motion animacija, multimodalnost, kompetenten vzgojitelj, digitalne veščine

Keywords: poetry, stop-motion animation, multimodality, competent educators, digital skills

Uvod

Umetnost je pomemben del življenja otrok, ustvarjalne dejavnosti v predšolskem in šolskem obdobju pa predstavljajo izhodišča za raziskovanje sveta ter razvijanje ustvarjalnih in umetniških sposobnosti (Pramling Samuelsson et al., 2009; Smrtnik

¹ **Zahvale.** Izbirni predmet Stičiče umetnosti in sodobnih tehnologij na Pedagoški fakulteti Univerze v Ljubljani je bil oblikovan v sklopu projekta ULTRA NOO 5.02 *Okoljska in digitalna pismenost – izboljšanje digitalnih veščin in kompetenc (bodočih) vzgojiteljic in vzgojiteljev za kakovostno vzgojno-izobraževalno delo z mlajšimi otroki*. Projekt sofinancirata Republika Slovenija, Ministrstvo za visoko šolstvo, znanost in inovacije ter Evropska unija - NextGenerationEU. Zahvalili bi se kolegicama doc. dr. Heleni Korošec in asist. dr. Petri Brdnik Juhart, s katerima smo koncipirale učni načrt izbirnega predmeta, sooblikovale pedagoški proces in raziskavo, ter Andreji Goetz, ki nam je svetovala pri izboru opreme za izdelavo animacije v študijskem procesu.

Vitulić et al., 2022). Umetnost, ki osmišlja bivanje in je del otrokovega vstopa v svet (Kroflič, 2022), je posledično pomembna sestavina programov zgodnjega učenja, kljub temu pa se mnogi bodoči vzgojitelji ne počutijo opolnomočeni za poučevanje na področju umetnosti (Yildiz in Guler Yıldiz, 2022; Corbisiero-Drakos et al., 2021). Tudi v slovenskem *Kurikulumu za vrtce* (1999) je umetnost navedena kot ena izmed šestih temeljnih sklopov vrtčevskih dejavnosti, ki otroku omogoča udeleževanje ustvarjalnih potencialov.

Otrokova socializacija je danes zaznamovana z rabo sodobnih tehnologij, te pa so lahko povezane z umetnostjo – otrok se namreč že v zgodnjem otroštvu sreča s filmi, računalniškimi igravicami, elektronskimi (tudi animiranimi) knjigami, animacijami ipd. Anisimova (2020) navaja, da je predšolski otrok dovzeten za privzgajanje odnosa do sodobne tehnologije, pri čemer je smiselno, da je najprej digitalno pismen² in kompetenten njegov vzgojitelj. Norveška raziskava med bodočimi učitelji (Almås et al., 2021) kaže, da se študentje pedagoških smeri sicer počutijo precej kompetentni na področju digitalne pismenosti, manjko pa opažajo na specifičnih področjih, npr. pri aplikaciji digitalnih kompetenc v lastno pedagoško prakso. Forsling (2022) opaža, da je aplikacija digitalnih kompetenc v prakso za študente predšolske vzgoje kompleksna tudi zaradi neenakih delovnih pogojev; izobraževalne ustanove (tako vrtci, kot univerze) imajo lahko več ali manj sredstev in ustreznih pripomočkov za izvedbo učnega procesa, ki podpira rabo in razvoj digitalnih kompetenc.

Adaptacije literarnih besedil (namenjenih predšolskim otrokom) v nove, s sodobnimi tehnologijami podprte umetniške forme, so sicer prisotne že več let, pri tem pa dobivajo nove in/ali drugačne modalnosti (Unsworth, 2024). V multimodalnih besedilih, kot so slikanice, animacije, filmi in videoposnetki, sobivajo različni kodi sporočanja (Haramija in Batič, 2025). Bralec slikanico raziskuje kot spoj verbalnega in vizualnega, ki sta v interakciji in med katerima stalno potuje ter pogloblja svoje razumevanje (Nikolajeva, 2003, v Blažič, 2023). Unsworth (2024) ob analizi animiranega filma *Izgubljena stvar* (2010), ki je nastal po istoimenski slikanici (2000) ilustratorja Shaun Tana, zapiše, da animirani film sledi literarni predlogi, vendar gledalca postavlja v različna gledišča, denimo v zorni kot protagonist. Spreminjanje pogledov vpliva na interpersonalno doživljanje pomenov podob ter drugačenje razumevanja vsebine. Avtor (prav tam, 2024) predlaga vključevanje primerjalne analize kakovostnih animacij in njihovih literarnih predlog v šolske in vrtčevske kurikulume oz. v pedagoško prakso za širjenje multipismenosti in multimodalnosti. Animacija (predvsem ustvarjanje le-te) v pedagoškem procesu pozitivno vpliva na participacijo otrok, njihovo osmišljanje učne vsebine in ustvarjanje novih pomenov; sploh, če imajo mladi ustvarjalci možnost reflektirane razprave o svojem ustvarjalnem izdelku (Patron et al., 2024).

Eno izmed možnih izhodišč za obravnavo in ustvarjanje animacije, s tem pa grajenje mostov med vzgojitelji, sodobno tehnologijo in različnimi vrstmi umetnosti, ponuja področje poezije. Batič in Haramija (2015) ugotavljata,

2 Na tem mestu predpostavljamo, da so digitalne kompetence skupek razumevanja in uporabe digitalnih pripomočkov in medijev, reševanja problemov, realiziranja idej, razumevanja vpliva digitalizacije na družbo ter kritičnega in odgovornega pristopanja do le-te (Kjällander in Riddersporre, 2020, v Forsling, 2022).

da ilustracije in njihove interakcije z zapisom pesmi spreminjajo pomen dane vsebine za sprejemnika. Kompleksna interakcija med različnimi modalnostmi je prisotna pri sodobnih pesemskih formah, npr. interaktivnih pesmih, pesemskih inštalacijah in multimedijskih priredbah pesmi, ki za razumevanje pričakujejo multipismenost (Korecka in Vorrath, 2023). Podobno tudi pri mediju, kot je animacija, soobstaja mnogo izraznih plasti, skozi katere sporočilo prispe do prejemnika (Unsworth, 2024).

Ob raziskovanju animacij v pedagoškem procesu bodočih vzgojiteljev se tako gibljemo na področnih presečiščih. Tovrstno raziskovanje je – zaradi različnih pristopov, metod, pa tudi vrednot posameznih področij – kompleksno, raziskave (Bautista et al., 2016; Geršak in Podobnik, 2019; Jurjevič in Geršak, 2024) pa kažejo, da ima interdisciplinarnost v pedagoškem procesu pozitivne učinke. Leigh (2015) navaja, da se pri povezavah med poezijo in likovnostjo v praksi dogaja, da je ilustriranje pesmi le dodatek/okrasek zapisa, v študiji primera pa kaže na možnosti izražanja poezije v ekspresivnih potezah, oblikah in teksturah, ki soobstajajo z zapisanimi besedami ali pa tudi ne. Podobno zaznavata Caiman in Jakobsen (2021) ob raziskovanju prepleta med umetnostjo in znanostjo, kjer so pogosto prisotni (likovni) poskusi preslikav konkretnih fenomenov. Med drugim predlagata, da pedagogi pripravijo raznovrstna učna okolja, s katerimi so udeleženci v celostni interakciji, med aktivnostmi pa širijo svoj komunikacijski repertoar (govorijo, pišejo, rišejo, kiparijo, se gibajo, izražajo z digitalnimi sredstvi ...) in veščine reševanja problemov. Inovativne prostore in pristope v kontekstu predšolskega izobraževanja predlagata Shapiro in Silvis (2023), ki med drugim omenjata pozitivne učinke prostorske interakcije z umetninami – te so v pedagoškem procesu pogosto statične in odmaknjene od gledalca.

Cilji in raziskovalna vprašanja

Naš cilj je bil, da študente predšolske vzgoje prek procesa ustvarjanja stop-motion animacije na podlagi izbrane pesmi seznanimo in delno opolnomočimo za uporabo tehnologije v študijskem in/ali pedagoškem procesu ter jim pokažemo inovativne načine medpodročnega povezovanja, pri katerih lahko nastopajo v vlogi ustvarjalcev ali mentorjev. Ker nas je zanimalo, kako so študentje doživljali študijski proces in ali se je pri tem spremenil njihov odnos do (sodobnih) tehnologij, smo si zastavili naslednja raziskovalna vprašanja:

1. Ali in kako so študentje predšolske vzgoje med ustvarjanjem stop-motion animacij na podlagi izbrane pesmi spremenili svoj odnos do uporabe (novih) tehnologij pri obravnavi poezije in/ali umetniškem ustvarjanju?
2. Kako je ustvarjanje stop-motion animacij na podlagi izbrane pesmi vplivalo na ustvarjalnost in kompetence za pedagoško delo študentov predšolske vzgoje?
3. Kakšne prednosti, priložnosti, ovire in pomanjkljivosti so študentje predšolske vzgoje opazili pri ustvarjanju stop-motion animacij na podlagi izbrane pesmi?

Metodologija

Pri raziskovanju smo uporabili kvalitativni raziskovalni pristop in neeksperimentalno deskriptivno metodo. Vzorec je bil namenski in sestavljen iz študentov predšolske vzgoje (n:13), ki so bili v študijskem letu 2024/2025 vpisani k izbirnemu predmetu *Stičišče umetnosti in sodobnih tehnologij* in so bili aktivno udeleženi v študijski proces. Interpretirali smo izsledke zaključnih refleksij študentov, izvedli SWOT³ analizo (Silva, 2005), ki identificira prednosti, pomanjkljivosti, priložnosti in ovire procesa. Dodali smo lastna opažanja, delno pa smo se dotaknili tudi vsebinske in oblikotvorne analize nastalih animacij.

Potek dela

Na Pedagoški fakulteti Univerze v Ljubljani smo z željo po oblikovanju inovativnih učnih okolij, povezanih z rabo sodobnih tehnologij in integracijo umetniških praks, oblikovali nov izbirni predmet *Stičišče umetnosti in sodobnih tehnologij* za študente predšolske vzgoje. Predmet temelji na principu učenja in poučevanja s celotno umetniško izkušnjo (Geršak et al., 2024), pri čemer smo bili pri koncipiranju pozorni na ravnoteženje ustvarjalnosti procesa dela in končnega ustvarjalnega izdelka.

Izbirni predmet smo pilotno izvajali v študijskem letu 2023/2024, vendar pri ustvarjalnem procesu nismo uporabili literarne predloge. Stop-motion animacije, ki so nastale v tem obdobju, so posledično združevale vizualno in zvočno, ob analizi pa smo razmišljali o tem, kako bi lahko študijski umetniški izdelki pripovedovali na (še) več nivojih. V študijskem letu 2024/2025 smo kot izhodišče za ustvarjanje izbrali pesmi Bine Štampe Žmavc iz zbirke *Nebeške kočije* (ilustracije Danijel Demšar, Epta, 1994), ki s simbolistično skrivnostnostjo časa in prostora (Haramija in Saksida, 2013) odpira možnosti za nelinearno pripoved.⁴ Avtorica obenem uporablja navidezno preproste tvorbenne vzorce, »ki jih na igriv način zapolni z novo, izvirno vsebino« (Stramljič Beznik, 2025, str. 402), kar sovпада z našo idejo o kakovostnem ustvarjanju z bodočimi vzgojitelji – uporabo (tudi) enostavnih umetniških izrazil, s katerimi lahko ustvarimo mnogotere pomene. Ob tem navajamo, da je jezikovno in literarno ustvarjanje v *Kurikulumu za vrtece* (1999) umeščeno na področje jezika, vendar ga bomo v tem kontekstu omenjali in obravnavali ob ostalih umetniških izrazilih.⁵

Študentje (n:13) so prebrali pesniško zbirko in si izbrali pesem, ki jih je nagovorila, na podlagi pesmi pa so najprej pripravili kolaž fotografij, ki so odražale njihovo doživljanje literarnega besedila. Študentje so si izbrali raznolike pesmi, pri tem pa so nekateri fotografije opremili tudi s kratko utemeljitvijo. Študentka, ki je za izhodišče izbrala pesem *Kako rastejo hribi* (Štampe Žmavc, 1994), je denimo napisala: »Tako, kot ima svet svoje hribe in pregibe, jih imamo tudi ljudje. Včasih

3 Angl. SWOT – strengths, weaknesses, opportunities, threats.

4 Pri pilotni izvedbi predmeta v letu 2023/2024 smo namreč opazili, da so študentje ob zgledovanju po obstoječih »main-stream« animiranih filmih oblikovali predvsem linearne zgodbe. Z izbrano poezijo smo jih želeli usmeriti v raznolike interpretacije in pristope, ki lahko rezultirajo tudi v impresijah, vtisih.

5 *Tudi umetniško ustvarjanje, umetnost.*

nas potisnejo višje in z njimi zrastemo, lahko pa se zaradi njih tudi sklonimo vase in potrebujemo nekaj časa, da se spet vzravnamo.«

Na naslednjih srečanjih so študentje spoznavali principe vizualnega pripovedovanja ob analizi nekaterih slikanic (tudi slikanic brez besedila)⁶ in animiranih filmov⁷. Pripravili smo kratek pregled zgodovine animiranega filma, v sklopu predmeta pa so imeli udeleženci možnost ogleda dela programa na mednarodnem festivalu animiranega filma Animateka. Skozi celoten študijski proces so razmišljali o tem, kako bi vsebine povezali z izbrano pesmijo.

Podobnokot Dayan (2011), ki meni, da je dobesedni prevod med jeziki umetnosti nemogoč, saj vsaka umetniška zvrst ob poskusu imitiranja druge izgubi lastno identiteto, so tudi študentje med razpravami ugotavljali, da pri ustvarjanju stop-animacij ne gre le za prenos besedila pesmi v drug medij, temveč za raziskovanje, vzpostavljanje odnosa do prebranega in ustvarjanje nečesa novega, kar gledalca nagovarja z drugačno vsebino in mnogoterimi modalnostmi. Razmišljali so o različnih ravneh interpretacije, osmišljali pomembnost veččutnega nagovora in prevpraševali svojo profesionalno vlogo. Skozi multimodalnost in negovanje ter razvijanje raznovrstnih pismenosti lahko namreč kompetenten pedagog otroka motivira, opolnomoči za boljše razumevanje vsebin in odnos do dela (Charles in Boyle, 2014).

V naslednji etapi študijskega procesa so študentje v manjših skupinah ali parih testirali animacijsko opremo, pripravili scenoslede⁸ in začeli s pripravo animacij, ki so jih montirali v prosto dostopnih aplikacijah v digitalnem okolju. Pri animacijah so se odmaknili od poustvarjanja prebrane pesmi in zgradili nove, lastne vsebine. Ker se je med tedenskimi razpravami pojavil pomislek o ustreznosti uporabe sodobnih tehnologij v predšolskem obdobju, so bili med ustvarjalnim procesom posebej pozorni na to, če in na kakšen način bi lahko podobne dejavnosti prenesli v lastno pedagoško prakso. Mentorji smo bili študentom na voljo (tudi) za sprotne konzultacije. Ko so bile animacije okvirno izdelane, smo se srečali na skupnih interdisciplinarnih konzultacijah, kjer so študenti predstavili dosedanje delo in se na nivoju celotne skupine pogovorili o tem, kako bi pripravili kakovostno zvočno podlago, ki bi podprla njihov izdelek. Študentje so konec semestra predstavili svoje stop-motion animacije, ob tem pa je potekala tudi zaključna diskusija, pri kateri smo bili pozorni na enakovredno obravnavo verbalnega, vizualnega, zvočnega ipd.

6 Maurice Sednak: *Tja, kjer so zverine doma* (ilustracije Maurice Sendak, Mladinska knjiga, 2013), Edward van de Vendel: *Lisjaček* (ilustracije Marije Tolman, Sanje, 2020), Lu Fraser: *Drobcena Gerta* (ilustracije Kate Hindley, Zala, 2020), Maja Kastelic: *Deček in hiša* (ilustracije Maja Kastelic, Mladinska knjiga, 2015), Marta Bartolj: *A smo že tam?* (ilustracije Marta Bartolj, Miš, 2023).

7 Študentje so pripravili kadre iz najljubših animiranih filmov, pedagogi pa primerjalne referenčne primere.

8 Za izraz scenosled smo se (v odnosu do ustreznice zgodboris) odločili predvsem zato, ker smo želeli, da udeleženci ne bi nujno razmišljali o linearni zgodbi – animacija bi bila lahko tudi sosednje impresij, vtisov.

Raziskovalni postopek z analizo zbranih podatkov

Med študijskim procesom, v katerega smo bili vključeni kot izvajalci in mentorji, smo **opazovali** in zapisovali, kako so študentje pristopali k ustvarjalnem procesu. Glede na naša opažanja menimo, da so pristopili s pozitivnim odnosom, vendar je bil med njimi prisoten tudi odpor do uporabe sodobnih tehnologij, kar lahko ponazorimo z naslednjim dobesednim zapisom študentke: *»Izbirni predmet Stičišče umetnosti in sodobnih tehnologij namreč ni bil moja prva izbira, zato sem iskreno k predmetu pristopila z malo odpora in nezanimanja. A se je to kar hitro spremenilo, saj smo izvedeli, da bo naš projekt izdelava lastne animacije, kar pa mi je vzbudilo veliko zanimanja in motivacije za delo.«* Študentje so na prvih nekaj srečanjih izrazili tudi dvom o svojih ustvarjalnih kompetencah. Pojavljale so se denimo fraze: *»nimam idej«, »ne znam risati«, »nisem nadarjen za umetnost«* ipd.

Premik v odnosu do lastne ustvarjalnosti smo opazili predvsem po srečanju, na katerem so predstavljali svoje najljubše animirane filme, ki smo jih, skupaj s slikanicami, analizirali po principih formalne likovne analize (Butina, 1997) in z vidika vizualne percepcije (Bang, 2016). Po tem srečanju so študentje delovali bolj samozavestno, samoiniciativno in z več ustvarjalnega zagona, opazili smo tudi porast motivacije za delo: *»Sprva ni bilo lahko, saj sva želeli najino idejo kar se da dobro realizirati. S tehničnega vidika nimava veliko predznanja, tako da sva se predvsem učili in sva zdaj, ko je konec, ponosni na to, kar sva ustvarili. Pomembno je, da nas morebitni problemi in izzivi ne ustavijo, saj se v vsakem izmed nas skriva moč in rešitev. Včasih je potrebno le pogledati globlje [...]«* Pridobljena znanja in spretnosti so bila opazna pri njihovih animacijah – tehtno so denimo uporabljali barvne kontraste, smeri, velikosti in druge likovne spremenljivke, glede na to, kakšen vtis so želeli narediti z animacijo. Naslednji porast delovne vneme je bil opazen tik pred ustvarjanjem zvočne podlage. Pri animacijah je bila pogosteje prisotna raba simbolnega, posrednega jezika, kar so udeleženci povezali tudi z vrtčevskim kurikulumom, ki poudarja, da otrok pri umetniškem izražanju *»razvija svojo sposobnost uporabljanja simbolov, ko v risbi, plesu, glasbi ustvari nekaj, kar predstavlja nekaj drugega«* (Kurikulum za vrtce, 1999, str. 23).

Ob koncu semestra so študentje oddali svoje **pisne refleksije**, iz katerih je bilo razvidno, da so imeli zadržke pred uporabo sodobnih tehnologij, vendar se je njihovo mnenje med študijskim procesom spremenilo: *»[...] najprej nisem bila navdušenka nad uporabo tehnologije pri delu z otroki, potem pa me je predmet v bistvu nekako navdušil. Po nekaj premislekih, ki sem jih doživljala med študijem, sem ugotovila, da smo tudi s pomočjo tehnologije lahko 'umetniki'.«*; *»Kolikor me sprva digitalizacija v vrtcih nikakor ni prepričala, bi sedaj bila pripravljena z otroki izvesti projekt in z njimi izdelati animacijo.«*

Izpostavili so tudi pridobivanje ustvarjalnih kompetenc oziroma zadovoljstvo z lastnim delom in izdelkom (kljub predhodnim dvomom nekaterih udeležencev):

»Všeč mi je bil postopek izdelave, saj smo zelo organizirano po korakih začeli z izbiro pesmi, iskanjem idej, načrtovanjem idej, izdelavo animacije in šele na koncu opremljanje z zvoki, kar je pripomoglo k umirjenem in enostavnem delu.«;

»Študentje smo pri predmetu ustvarili čudovite animacije, ki si jih na uvodnem srečanju nisem znala predstavljati, saj sem mislila, da tega ne bomo naredili tako dobro, ker nimamo dovolj izkušenj iz snemanja in rabe aplikacij.«

»[...] všeč mi je bilo, da sem lahko raziskoval nove načine izražanja in razmišljal bolj ustvarjalno. Tehnologija mi je omogočila, da sem videl umetnost skozi drugačne oči in se naučil nekaj, česar se v klasičnih pristopih ne bi mogel.«;

»[...] če potegnem črto, sem resnično ponosna na najin izdelek. Potrebno se je zavedati, da sva to počeli prvič. Mislim, da sva se zelo veliko naučili, to pa je to kar šteje pri nekoliko bolj zapleten procesu [...] ta predmet mi je pokazal prav to, kar je njegovo ime – stičišče umetnosti in sodobnih tehnologij. Dobila sem vpogled, da je animacija na nek način umetnost in se z njo tesno povezuje ter prepleta.«

Udeleženi študentje so izpostavili tudi pridobivanje novih kompetenc in pozitiven pogled na potencialno uporabo pridobljenih kompetenc pri pedagoškem delu:

»Pridobil sem veliko novih izkušenj, ki mi bodo pomagale tudi v prihodnje.«;

»Ideja, da bi ob zaključku vrtca skupaj z otroki izdelali animacijo, v kateri bi nastopali s svojimi glasovi, se mi zdi izjemna in unikatna.«;

»Ta predmet me je spodbudil k razmišljanju o tem, kako lahko tehnologijo vključim v vsakdanje delo in ustvarjanje. Naučil sem se, da je lahko zelo uporabna ne le za ustvarjanje, ampak tudi za poučevanje in spodbujanje ustvarjalnosti pri otrocih. Verjamem, da mi bodo izkušnje in znanja, ki sem jih pridobil, zelo koristila v prihodnosti.«;

»Ugotovila sem, da bi lahko krajšo animacijo ustvarili tudi z otroki v vrtcu.«;

»Pridobila sem kompetence, kako lahko sama ustvarim animacijo in kako jo lahko ustvarim skupaj z otroki. Prav tako kako lahko otroke spodbujam in usmerjam njihov ustvarjalni proces.«

Študentje predšolske vzgoje so ob zaključku predmeta izpolnili obrazec za **SWOT analizo**, pri čemer so v strukturirani obliki izpostavili *prednosti*, *priložnosti*, *ovire* in *pomanjkljivosti*, ki jih vidijo pri tovrstnem študijskem procesu. Študentje so med prednostmi izpostavili širjenje domišljije, ustvarjanje na sodoben način, pridobivanje kompetenc za delo s sodobno tehnologijo,⁹ razvijanje ustvarjalnosti in kritičnega mišljenja, timsko delo, primernost za prenos v prakso (pridobivanje specifičnih pedagoških kompetenc) ipd. Nekateri so kot prednost izpostavili tudi natančne povratne informacije, mentorje iz različnih področij, povezanost, interdisciplinarnost ter samostojno delo, pri katerem so se naučili (tudi) učinkovito in ciljno razporejati čas. Med *priložnostmi* se je v različnih formulacijah večkrat pojavil prenos v lastno pedagoško prakso, urjenje v skupinskem delu, spoznavanje umetnosti na drugačen način, spoznavanje in izražanje samega sebe, spoznavanje večplastnega ustvarjalnega procesa, uporaba animacij kot izhodišče za pogovor v vrtcu, ustvarjanje novih in nadgrajevanje obstoječih animacij ipd. Študentje so se opredelili tudi do morebitnih *pomanjkljivosti*, ki se lahko pojavijo pri tovrstnem delu. Kljub temu, da so učenje novih ustvarjalnih tehnologij izpostavili tudi kot prednost in/ali priložnost, se je uporaba novih tehnologij nekajkrat pojavila med ovirami. Nekateri študentje so izpostavili tudi težave pri uporabi konkretnih programov in presenečenje nad zamudnostjo ustvarjalnega procesa pri prenosu v digitalno okolje.

Ovire, ki so jih opazili študentje, so zelo podobne pomanjkljivostim; izpostavili so časovno komponento (zamudnost), delo za ekranom in morebitne nevarnosti na spletu, ki bi se lahko pojavile, če bi predšolske otroke izpostavili novi tehnologiji brez pogovora in utemeljitve.

⁹ Pri tem so nekateri navedli uporabljene programe ter konkretne veščine in postopke.

Odgovori na raziskovalna vprašanja

Glede na rezultate opazovanja, zaključnih refleksij in SWOT analize lahko sklepamo, da so udeleženi študentje prek ustvarjanja stop-motion animacij na podlagi pesmi Bine Štampe Žmavc spremenili svoj odnos do uporabe tehnologije v študijskem procesu. Če so pred začetkom študijskega procesa pri izbirnem predmetu *Stičišče umetnosti in sodobnih tehnologij* do uporabe sodobnih tehnologij pristopali negotovo, so se po ustvarjalnem procesu počutili bolj kompetentni in opolnomočeni za tovrstno delo, obenem pa so večinoma izgubili odpor do uporabe tehnologije pri pedagoškem delu (ta je sicer pri nekaterih študentih še vedno prisoten).

Udeleženi študentje menijo, da so med ustvarjanjem stop-motion animacij pridobili uporabne ustvarjalne in poklicne kompetence, ki jih izpostavljajo tudi v SWOT analizi. Med prednostmi se poleg tega pojavljajo timsko delo, razvijanje kritičnega mišljenja, kakovostne povratne informacije, interdisciplinarnost izvajalcev ipd. Priložnosti, ki jih opažajo, so prav tako povezane z razvijanjem ustvarjalnosti in prenosom pridobljenih veščin v pedagoško prakso. Študentje navajajo tudi določene pomanjkljivosti in ovire, ki se lahko pojavijo pri tovrstnem delu – predvsem tehnične pomanjkljivosti in preveliko izpostavljenost ekranom.

Sklep

Študentje predšolske vzgoje so pri izbirnem predmetu *Stičišče umetnosti in sodobnih tehnologij* ustvarjali animacije na podlagi pesmi Bine Štampe Žmavc iz zbirke *Nebeške kočije* (1994). Pri tem so spoznali stop-motion animacijo, ki vsebuje različne kode sporočanja, interdisciplinarnost pa je prisotna tudi pri postopku njene izdelave. Ugotovili smo, da so udeleženci spremenili svoj odnos do sodobne tehnologije in razvili kompetence, ki jih bodo lahko uporabili tudi pri praktičnem pedagoškem delu.

Na podlagi navedenih ugotovitev in študija literature menimo, da je izdelava animiranega filma na podlagi poezije v kontekstu izobraževanja bodočih vzgojiteljev smiselna. Študentom predšolske vzgoje namreč odpira nove zorne kote, kot medij pa združuje različne umetniške zvrsti in prakse. Bodoči pedagogi tako urijo lastne ustvarjalne potenciale in kompetence, obenem pa (v luči profesionalnega razvoja) vidijo njihovo aplikativno vrednost. Kompetence, ki so jih omenjali študentje – denimo ustvarjalnost, sodelovanje, reševanje problemov – se v literaturi pojavljajo kot ene izmed ključnih kompetenc 21. stoletja (Corbisiero-Drakos et al., 2021).

Ob navedenem se želimo dotakniti še vsebinske in oblikotvorne narave izdelkov oziroma stop-motion animacij, ki jih bomo natančneje analizirali v nadaljnjem raziskovanju in niso predmet predstavljene raziskave. Raznovrstnost pristopov in poglobljenost ustvarjalnega procesa je rezultirala v vizualno in zvočno zanimivih izdelkih, ki nakazujejo večplastne svetove s preprostimi likovnimi sredstvi, pri čemer lahko zaznamo duh pesničnega igranja s preprostimi tvorbenimi vzorci (kot ga poimenuje Stramljič Beznik, 2025).

Če gre torej pri animaciji za izrazito multimodalen, večplasten medij, se v kontekstu sodobnih tehnologij sprašujemo, kako bi multimodalnost ustvarjanja

in doživljanja (na podlagi) poezije razširili v nove dimenzije, denimo v imersivni svet virtualne resničnosti.¹⁰ Do le-tega lahko, tako kot do ostalih fenomenov sodobne tehnologije, pristopamo z nezaupanjem (ki je bilo sprva prisotno tudi pri nekaterih študentih predšolske vzgoje pred ustvarjanjem animiranih filmov, sploh pred montažo v digitalnem okolju), kar pa ne spremeni dejstva, da je v določenih pedagoških kontekstih že prisoten in kliče po raziskovanju.

Povzetek

V prispevku opisujemo ustvarjalni študijski proces na podlagi pesmi Bine Štampe Žmavc, ki je s študenti predšolske vzgoje potekal v sklopu izbirnega predmeta Stičišče umetnosti in sodobnih tehnologij na Pedagoški fakulteti Univerze v Ljubljani s poudarkom na izdelavi multimodalnih stop-motion animacij s pesemskim izhodiščem. Navajamo izsledke raziskave, s katero smo prek opazovanja, pisnih refleksij študentov in SWOT analize preverjali, kako so študentke in študentje doživljali tovrsten študijski proces, kaj so pridobili za svoj osebni in poklicni razvoj ter kakšne prednosti, priložnosti, pa tudi morebitne ovire in pomanjkljivosti so opazili. Ugotavljamo, da (bodoči) vzgojitelji vidijo proces ustvarjanja animacij kot pozitiven doprinos k njihovim digitalnim in pedagoškim kompetencam. Med procesom dela so spremenili svoj odnos do rabe sodobnih tehnologij v vrtcu, pridobljene strategije pa ocenjujejo kot aplikativne na njihovo lastno pedagoško prakso. Na podlagi ugotovitev menimo, da je izdelava animiranega filma na podlagi poezije v kontekstu izobraževanja bodočih vzgojiteljev smiselna.

Literatura

Almås, A. G., Bueie, A. A., & Aagaard, T. (2021). From digital competence to Professional Digital Competence: Student teachers' experiences of and reflections on how teacher education prepares them for working life. *Nordic Journal of Comparative and International Education (NJCIE)*, 5(4), 70–85. <https://doi.org/10.7577/njcie.4233>

Anisimova, S. E. (2020). Digital Literacy of Future Preschool Teachers. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(1), 230–253. <https://jsser.org/index.php/jsser/article/view/1530/442>

Bautista, A., Tan, S. L., Punnusamy, L. D., & Yau, X. (2016). Curriculum integration in arts education: connecting multiple art forms through the idea of 'space'. *Journal of Curriculum Studies*, 48(6), 1–20. 10.1080/00220272.2015.1089940

Bang, M. (2016). *Picture this: how pictures work*. [Revised and expanded 25th anniversary edition]. Chronicle books.

Batič, J. in Haramija, D. (2015). The importance of visual reading for the interpretation of a literary text. *CEPS journal: Center for Educational Policy Studies Journal*, 5(4), 31–49. <https://doi.org/10.26529/cepsj.112>

10 O imersivnosti novih medijev razmišlja Komel (2024), ki videoigram pripisuje inkorporacijo vseh umetniških zvrsti, npr, arhitekture, kiparstva, slikarstva, fotografije, plesa, poezije, proze ipd.

- Blažič, M. (2023). *Pogledi na slikanico. Jezik in slovstvo*, 68(3), 61–71.
- Butina, M. (1997). *Prvine likovne prakse*. Debora.
- Caiman, C., & Jakobson, B. (2021). Aesthetic experience and imagination in early elementary school science – a growth of ‘Science–Art–Language–Game.’ *International Journal of Science Education*, 44(5), 833–853. <https://doi.org/10.1080/09500693.2021.1976435>
- Charles, M. & Boyle, B. (2014). *Using Multiliteracies and Multimodalities to Support Young Children’s learning*. Sage Academic Books.
- Corbisiero-Drakos, L., Reeder, L., Ricciardi, L., Zacharia, J., & Harnett, S. (2021). Arts integration and 21st century skills: A study of learners and teachers. *International Journal of Education & the Arts*, 22(2), 1–24. 10.21977/D913115683
- Dayan, P. (2011). *Art as Music, Music as Poetry, Poetry as Art, from Whistler to Stravinsky and Beyond*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315567969>
- Forsling, K. (2022). Cooperation for developing digital competence in preschool – Challenges for teacher education – students – practicum preschools. *Cogent Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2141512>
- Geršak, V., Korošec, H., Jurjevič, N. in Rupnik, U. (2024). *Doživljati umetnost, odkrivati svet: Razvijanje modela učenja in poučevanja z umetniško izkušnjo* (predstavitev projektov v obdobju 2015–2023). Založba Univerze v Ljubljani. <https://doi.org/10.26529/9789612974817>
- Geršak, V. in Podobnik, U. (2019). Learning through an artistic experience – connecting dance and visual art in the project ‘Movement and Its Trace’. V C. Svendler Nielsen in S. Burridge (ur.), *Dancing Across Borders*. Routledge.
- Haramija, D. in Batič, J. (2025). Razumevanje retoričnih figur skozi multimodalno branje slikanic. V D. Haramija (ur.), *Preučevanje otroške in mladinske književnosti*, 127–146. Univerzitetna založba Univerze v Mariboru. <https://press.um.si/index.php/ump/catalog/book/936>
- Haramija, D. in Saksida, I. (2013). Metodologija interpretacije mladinske književnosti na Slovenskem. *Slavistična revija*, 61(1), 81–193, 195–208. <https://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:DOC-WZCVK1E>
- Jurjevič, N. in Geršak, V. (2024). Expanding children’s conceptual field through dance and visual arts. *International journal of education & the arts*, 25(27), 1–22. <https://repositorij.uni-lj.si/IzpisGradiva.php?lang=slv&id=166355>
- Komel, M. (2024). *Osma umetnost: estetika videoiger*. Jazbina.
- Korecka, M. & Vorrath, W. (2023). *Poetry and Contemporary Visual Culture / Lyrik und zeitgenössische Visuelle Kultur*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783111299334>
- Kroflič, R. (2022). Vzgoja z umetnostjo in prvoosebna umetniška izkušnja kot ključni sestavini sodobne vzgoje in izobraževanja. V R. Kroflič, S. Rutar, & B. Borota (ur.) *Umetnost v vzgoji v vrtcih in šolah: projekt SKUM*, 19–35. Založba Univerze na Primorskem. <https://doi.org/10.26493/978-961-293-172-8>
- Kurikulum za vrtce: predšolska vzgoja v vrtcih (1999). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport in Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Leigh, S. R. (2015). “I’m a writer. But I’m an artist, too. Look at my artist’s notebook”: Developing Voice through Art and Language. *Journal for learning through the Arts*, 11(1). <https://escholarship.org/content/qt2bg8b99h/qt2bg8b99h.pdf?t=pkpi3m>.

- Nielsen, C. S., Samuel, G. M., Wilson, L., & Vedel, K. A. (2020). "Seeing" and "being seen". An embodied and culturally sensitive arts-integrated pedagogy creating enriched conditions for learning in multi-cultural schools. *International Journal of Education & the Arts*, 21(2), 1–22. [10.26209/ijea21n2](https://doi.org/10.26209/ijea21n2)
- Patron, E.; Wernholm, M.; Danielsson, K.; Palmér, H.; Ebbelind, A. (2024). An Exploration of How Multimodally Designed Teaching and the Creation of Digital Animations can Contribute to Six-Year-Olds' Meaning Making in Chemistry. *Education Sciences*, 2024, 14(1), 79. <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/1/79>
- Pramling Samuelsson, I., Asplund Carlsson, M., Olsson, B., Pramling, N. & Wallerstedt, C. (2009). The art of teaching children the arts: music, dance and poetry with children aged 2–8 years old, *International Journal of Early Years Education*, 17(2), 119–135, DOI: [10.1080/09669760902982323](https://doi.org/10.1080/09669760902982323)
- Silva, C. N. (2005). SWOT analysis. V R. W. Caves (ur.), *Encyclopedia of the city* (1st edition, str. 444–445). Routledge.
- Shapiro, B. R., & Silvis, D. (2023). Animated movements, animating methods: An interaction geography approach to space and affect in early childhood education. *Journal of Early Childhood Literacy*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/14687984231212723>
- Smrtnik Vitulić, H., Sicherl Kafol, B., Korošec, H., Podobnik, U., & Geršak, V. (2022). Pomen umetniških izkušenj v vzgojno-izobraževalnem procesu v vrtcu, osnovni in srednji šoli. V R. Kroflič, S. Rutar & B. Borota (ur.), *Umetnost v vzgoji v vrtcih in šolah: Projekt SKUM* [Art in education in kindergartens and schools: The SKUM project], 57–75. Založba Univerze na Primorskem. <https://doi.org/10.26493/978-961-293-172-8.57-75>
- Stramljič Breznik, I. (2025). Križemkraž po avtorskih tvorjenkah v mladinskih delih Bine Štampe Žmavc. V D. Haramija (ur.), *Preučevanje otroške in mladinske književnosti*, 387–404. Univerzitetna založba Univerze v Mariboru. <https://press.um.si/index.php/ump/catalog/book/936>
- Unsworth, L. (2024). Multimodal Literacy in a New Era of Educational Technology: Comparing Points of View in Animations of Children's and Adult Literature. *ECNU Review of Education*, 7(2), 384–405. <https://doi.org/10.1177/20965311231179738>
- Yıldız, C., & Guler Yıldız, T. (2022). Investigation of Preschool Teachers' Art Activity Practices. *Kastamonu Education Journal*, 30(3), 562–575. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.920590>