

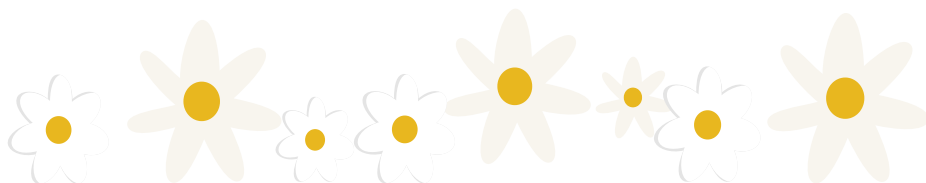


**APLIKATIVNA
UMETNOST
ZA AKTIVNO
IN ZDRAVO
STARANJE**

Problemsko učenje študentov v delovno okolje:
gospodarstvo, negospodarstvo in neprofitni sektor
v lokalnem/regionalnem okolju 2024-2027

APLIKATIVNA UMETNOST ZA AKTIVNO IN ZDRAVO STARANJE

10. marec–31. maj 2025



Sofinancira
Evropska unija



ZDENKA ALENKA: Kakšni vonji so vam všeč?

OFELIJA: Kaj pa bi mi bilo kaj všeč, čak, s čim sem včasih pošpricala kaj. Vrtnica mi je všeč. Jaz sem imela petdeset vrtnic.

ZDENKA ALENKA: Vrtnice so zelo lepe rože.

HILDA: Meni pa so grde!

*odlomek iz drame **Ni konca** Tilna Oblaka*

SODELUJOČE, SODELUJOČI

študentke in študenti

KATARINA HEKIČ
(UL TEOF)

HELENA ŠUKLJAN
(UL AGRFT)

TILEN OBLAK
(UL AGRFT)

TADEJ GRUM
(UL FDV)

AJDA PIRTOVŠEK
(UL AGRFT)

TENEJ DAVIDOVIČ
(UNG AU)

TAŠA TOMIĆ EGART
(UL AGRFT)

vodilna pedagoška mentorica
PROF. MAG. ŽANINA MIRČEVSKA

vodilna delovna mentorica
DOC. MAG. SAŠKA RAKEF

delovne mentorice in mentor
KATARINA DAVIDOVIČ, MAG.
POM. Z UMETN.
BOJANA ŠALJIĆ PODEŠVA
INGRID MAČUS
URBAN GRUDEN



foto: Katarina Davidović

EVALVACIJA PROJEKTA

pripravila Katarina Hekič

UVOD

Projekt »Aplikativna umetnost za aktivno in zdravo staranje« – nastal v okviru projekta Problemsko učenje študentov v delovno okolje: gospodarstvo, negospodarstvo in neprofitni sektor v lokalnem/regionalnem okolju 2024-2027 – je potekal od 10. marca do 31. maja 2025. Namen projekta je bil preveriti, v kolikšni meri lahko kreativno izražanje prispeva k spodbujanju celostne aktivacije starejših; k ohranjanju ali izboljšanju njihovega duševnega zdravja; k razvoju duševne vitalnosti oz. tako imenovanega »mentalnega fitnesa« (ki zajema nevroplastičnost možganov, motivacijo, osredotočenost, prožnost); k spodbujanju spominskih in komunikacijskih sposobnosti (kognitivne aktivacije); k povečanju občutka smisla, samopodobe in socialne vključenosti in nenazadnje k prebujanju in spodbujanju domišljajskih potencialov udeležencev.

V okviru projekta je bilo – skozi 4-dnevno delavnico – raziskano, ali so starejši odrasli, ki bivajo v domu upokojencev zmožni oblikovati lastno pripovedno strukturo, pri čemer izhajajo iz svojih osebnih življenjskih izkušenj ali iz izmišljenih, fiktivnih vsebin. Glede na to, da aplikativna umetnost temelji na kreativnem izražanju in je usmerjena k uresničevanju jasnih ciljev, je bil zastavljen cilj tudi ta, da se na podlagi zvočno posnetih zgodb udeležencev in udeleženk delavnice oblikuje dokumentarno in igrano radijsko igro, kjer se fragmenti

različnih zgodb povežejo v eno. Za prebuditev kreativnosti smo znotraj projekta v delavnicah sprva naslavljali ekspresivno pisanje, vendar smo v procesu izvedbe delavnic zaznali, da je bilo zaradi pogostih motoričnih težav ter oslabljenega vida pri večini starejših udeležencev pisanje prezahtevno, zato smo pristop ustrezno prilagodili ter ustvarjalno izražanje preusmerili v obliko ustnega pripovedovanja, ki se je izkazala kot optimalnejša oblika kreativnega izražanja glede na zmožnosti udeležencev.

Znotraj projekta je bilo sodelovanje vzpostavljeno z Domom upokoencev Vrhnika. Sodelovali so študentje in študentke z AGRFT (smeri Dramaturgija in scenske umetnosti, Dramska igra, Filmska in televizijska montaža; Interdisciplinarni doktorski študijski program Umetnost), Teološke fakultete (smer Zakonski in družinski študiji), s FDV (smer Novinarstvo) ter z Akademije Umetnosti (smer Digitalne umetnosti in prakse). Vodilna pedagoška mentorica je bila prof. mag. Žanina Mirčevska, ki je tudi idejno zasnovala koncept projekta, poleg nje pa sta bili za izvedbo projekta ključni tudi vodilna delovna mentorica doc. Saška Rakef, ki je usmerjala študente pri ustvarjanju zvočnih izdelkov, ter delovna mentorica Katarina Davidović, magistrica pomoči z umetnostjo, ki je kot strokovna sodelavka zaposlena v Domu upokoencev Vrhnika. Slednja je vse vključujoče v projektu opremila z znanjem in značilnostmi, ki so prisotne pri starejših odraslih, z namenom, da bi se čim bolj informirano pripravili na prvi stik in delo z izbrano populacijo. Na delavnicah oz. srečanjih, ki so potekala štiri dni, je sodelovalo pet stalnih udeležencev, starih med 70 in 85 let, ki bivajo v Domu upokoencev Vrhnika.

Izvedena raziskava je pokazala, da aplikativna umetnost v obliki ekspresivnega pisanja ni optimalno izrazno sredstvo za starejše odrasle v institucionalnem okolju, predvsem zaradi različnih zdravstvenih in motoričnih omejitev, ki ovirajo ali onemogočajo pisanje. Kot ustreznejša oblika kreativnega izražanja se je izkazalo ekspresivno pripovedovanje, ki je omogočilo večjo dostopnost in aktivno vključevanje udeležencev. V procesu pripovedovanja zgodb so se pokazale naslednje potrebe za uspešno ustvarjalno delovanje udeleženca: potreba po strukturiranem vodenju z usmerjenimi vprašanji in jasno zastavljenim ciljem s strani izvajalcev delavnice; potreba po varnem prostoru, kjer se lahko izražajo osebne vrednote, identiteta in življenjske izkušnje udeležencev; potreba po prenosu in ohranjanju družinskih vrednot, izražanje skrbi za druge ter ohranjanje in ustvarjanje pozitivnih simbolnih predmetov; potreba po zunanji podpori pri iskanju izrazov, saj je bil tekom delavnic zaznan upad spontanosti strategij semantičnega priklica. Poleg tega se je senzorna integracija pokazala kot učinkovita metoda za spodbujanje kognitivnih funkcij ter čustvene odzivnosti. Raziskava je potrdila, da lahko ustvarjalni proces pripovedovanja pozitivno vpliva na osebno rast, umetniški izraz ter socialno in emocionalno aktivacijo starejših odraslih. Zgodbe udeležencev so vsebovale prvine, ki so značilne za fototerapijo, psihodramo, narativno terapijo, umetnostno terapijo, projektivne tehnike (risanje, lutke), katerim je skupno, da se preko njih udeleženci lažje izražajo, predelujejo čustva in med tem je pogosto opaziti pripovedovanje v tretji obliki osebe (on/ona/ono), kar udeležencem omogoča vzpostavitev psihološke distance ter lažje zunanjo opazovanje lastne izkušnje. Tendanca pripovedovanja v tretji osebi se je dosledno pojavljala tudi med izvedbo delavnic.

Ena izmed ključnih ugotovitev je, da bi za razvoj večje stopnje samostojne ustvarjalnosti ter za spodbujanje ekspresivnega pisanja ali pripovedovanja brez potrebe po dodatnem vodenju in usmerjanju z vprašanji, bilo potrebno daljše časovno obdobje. Le v dovolj dolgem ustvarjalnem procesu bi se lahko posameznikovi izrazi postopno poglobili in v celoti razvili. Zaradi časovne omejenosti v okviru trenutnega projekta so se učinki ustvarjalnega procesa izrazili zgolj v začetniških oblikah.

POSTOPEK

V raziskavi je v vseh štirih dneh sodelovalo pet stalnih udeležencev, tri ženske in dva moška, stari med 70 in 85 let. K sodelovanju so pristopili prostovoljno. Na podlagi njihovih funkcionalnih zmožnosti in izraženega zanimanja za sodelovanje, jih je k projektu spodbudila mag. Katarina Davidović, ki dobro pozna delovanje in zmožnosti stanovalcev doma. Delavnice na terenu so potekale med 9. in 12. aprilom, pri čemer so dnevno trajale od 30 do 60 minut, odvisno od tega, ali so se izvajale v paru, manjši skupini ali večji sestavi. V nadaljevanju so bili zvočni posnetki zgodb obdelani v pisne transkripte ter dramaturško prilagojeni za namen dokumentarne in igrane radijske igre.

1. dan

V sredo, 9. 4. 2025, je potekal spoznavni dan, namenjen predstavitvi udeležencev in sodelujočih v projektu. Vsak udeleženec je zapisal ali povedal, na kaj ga spominja klopčič volne. Ob tem je bilo opaziti, da večina udeležencev zaradi bolečin v zapestju in oslabiljenega vida ni zmožna pisnega izražanja - na čemer je temeljila naša prvotna priprava in delovni listi (*priloga 1*), zato jim je bila omogočena tudi možnost ustnega pripovedovanja. Na podlagi teh opažanj je bila nato

prilagojena metodologija nadaljnjih srečanj. Iz prvotne usmeritve v ekspresivno pisanje, je bila rdeča nit delavnic preusmerjena v ekspresivno pripovedovanje. Ugotovljena je bila tudi potreba po individualnem delu »ena na ena« ali delu v parih, kar je omogočilo lažjo in bolj učinkovito komunikacijo.

2. dan

V četrtek, 10. 4. 2025, je bila na sporedu senzorna delavnica, v kateri je bilo naslovljenih vseh pet čutil: vid, vonj, sluh, tip, okus. Udeleženci so prek različnih predmetov in dražljajev iskali asociacije, ki so jih ti sprožali. Vidno zaznavo so spodbudili z opisovanjem izbrane fotografije, slušno s poslušanjem pesmi »Cvetje v jeseni«, za tip so uporabili storž koruze, za okus pehtranov štrukelj, za prepoznavanje vonja sivko. Preko pol odprtih vprašanj so jih vodili skozi zaznave vseh čutov ter s tem spodbujali obujanje spominov in asociacij. Delavnica je imela izrazito kognitivno naravnost in se je izkazala kot učinkovit način za vpogled v kognitivne zmožnosti posameznikov. Posebej izrazit je bil odziv na vidne dražljaje, opisovanje risbe je sprožilo največ asociacij ter spodbudilo kreativne odzive (*priloga 2*).

3. dan

V petek, 11. 4. 2025, je bilo osredotočenje na spodbujanje domišljije preko kreiranja zgodbe – ob naboru fotografij, ki so prikazovale prostore, osebe, predmete in situacije, so udeleženci naredili svoj izbor fotografij in s pomočjo vodenih vprašanj oblikovali lastne pripovedi, ki so zajemale pet faz: lokacija, lik, želja lika, ovira, razplet. S tem so na strukturiran, a hkrati odprt način preigrali različne možne scenarije, spodbujali domišljijo ter se aktivno vključili kot ustvarjalci lastnih zgodb (*priloga 3*).

4. dan

V soboto, 12. 4. 2025, so udeleženci na podlagi predhodnih navodil in izbranih fotografij samostojno oblikovali zgodbo oziroma zasnovo pripovedi, ki so jo predstavili brez dodatnega usmerjanja s strani izvajalca delavnice. Ena izmed možnosti za ustvarjanje zgodbe je bila tudi uporaba vodene animacije, kjer so udeleženci iz naključno izbranih predmetov v prostoru ali s pomočjo predmetov, ki so jih sami ustvarili, sestavljali izvirne pripovedi.

V mesecu maju je nato potekal pregled zvočnih posnetkov in ustvarjanje radijskih iger.



STROKOVNA UTEMELJITEV SKLEPA

Znotraj raziskave smo prišli do pomembnih ugotovitev, in sicer, da je za delo s starejšimi ključnega pomena:

1) Vodena in ciljno usmerjena aktivnost

V članku »Preprečevanje osamljenosti starejših odraslih v domovih za starejše« iz leta 2023 so avtorji ugotovili, da se pri zmanjševanju osamljenosti najbolj učinkovito izkažejo aktivnosti, ki so vodene in ciljno usmerjene, kot so npr. telesna vadba, ustvarjanje na umetniškem področju, delo na vrtu, pogovorne skupine, smejalna terapija in aktivnosti, vezane na obujanje spominov (Reljić, et al., 2023, p. 184). Obujanje spominov se je izkazalo kot posebej učinkovita metoda tudi v okviru izvedenih delavnic v okviru projekta, kar je bilo posebej opazno drugi dan, ko je potekala senzorna delavnica.

Z aktivacijo vseh petih čutil ter uporabo usmerjenih, zaprtih vprašanj so bile spodbujene različne kognitivne funkcije udeležencev, kot so spomin, pozornost in orientacija ter čustveno doživljanje. Obenem je bilo zaznati porast motivacije, ko so udeleženci izvedeli, da bo končni rezultat procesa radijska igra, ki bo temeljila na njihovih pripovedih. Zavest, da bo njihova zgodba del javno predvajanega umetniškega izdelka, je pomembno prispevala k večji ustvarjalni angažiranosti ter občutku osebne vrednosti in smisla. Cilj za končnim izdelkom povečuje občutek vključenosti, sprejetosti, pripadnosti in lastne vrednosti udeležencev. Prav tako se je izkazalo, da udeležencem veliko pomeni individualna obravnava oziroma pristop »ena na ena«, saj se ob tem poveča občutek povezanosti in ustvari prostor za zaupanje, kar spodbuja tudi večjo ustvarjalnost. Takšen način dela omogoča, da se udeleženci počutijo slišane v tem, kar pripovedujejo.

2) Varen prostor za izražanja njihove lastne identitete, vrednot in življenjskih izkušenj skozi pripovedovanj zgodb
Ustvarjalno skupinsko pripovedovanje zgodb, kot se izvaja v okviru metode/programa TimeSlips, predstavlja socialno dejavnost, ki pri osebah z demenco spodbuja komunikacijo, improvizacijo in ustvarjalnost. Skupinska pripoved deluje kot izrazni kanal, preko katerega udeleženci izražajo vidike svoje identitete, vrednote, življenjske izkušnje (Kim & Gerhart, 2020, p. 1). Pri tem programu (usposobljen) moderator spodbuja udeležence, da s pomočjo svoje domišljije in ob podpori prikazanih slik ustvarijo izvirno zgodbo (Basting 2011, Kim & Gerhart, 2020, p. 2). V izbrani študiji iz članka je moderator pokazal na sliko in v povezavi z njo udeležencem zastavljal vprašanja odprtega tipa (»Kaj se dogaja na sliki?«, »Kaj se bo zgodilo v nadaljevanju?« itd.) (Kim & Gerhart, 2020, p. 3).

Čeprav udeleženci znotraj tega projekta niso imeli diagnosticiranje demence, je pri nekaterih bilo zaznati sum na zgodnjo fazo demence, zato se je zdelo smiselno uporabiti nekaj pomembnih elementov TimeSlips-a znotraj delavnic. To smo storili predvsem tretji in četrti dan, ko so udeleženci s pomočjo izbora fotografij po lastni izbiri in s pomočjo vprašanj odprtega tipa voditelja/moderatorja, ustvarili svojo zgodbo (nekateri v dvojici, nekateri individualno). Poudarek je bil na odprtem pripovedovanju, domišljiji in ne na priklicu spomina, kot je bilo na sporedu drugi dan delavnice. Znotraj vseh delavnic je bilo opaziti, da udeležencem bolj ustreza strukturirano vodeno izražanje, saj se na splošna navodila, kot je na primer »izmislite si zgodbo o tem predmetu«, pogosto ne odzovejo z enako mero ustvarjalnosti. Takšna navodila se jim zdijo preveč odprta in zahtevna. Ko pa so jim ponujena usmerjevalna vprašanja, kot na primer: »Kakšne oblike je ta predmet?«, »Kje bi ga lahko uporabili?«, »Iz kakšnega materiala je?«, »Od koga bi ta predmet lahko prišel?«, se pogosto sprožijo številne asociacije, kar spodbuja njihovo domišljijo in ustvarjalno pripovedovanje.

3) Izražanje skrbi in spodbujanje blaginje drugih, družinske vrednote in pozitivnost, kar se je izkazalo kot stičiščna točka vseh pripovedi

S pomočjo modela generativnosti kot teoretičnega okvirja je zgoraj omenjena študija preučevala tematske vzorce oz. pojavne teme, ki se pojavljajo v tovrstnih kolektivno ustvarjalnih zgodbah. V njihovi študiji je bilo moč razbrati tri glavne teme, ki so se nanašale na generativnost: 1) skrb in spodbujanje blaginje drugih, 2) družinske vrednote in 3) pozitivnost (Kim & Gerhart, 2020, p. 1).

Izkazalo se je, da udeleženci z demenco še naprej izražajo skrb za druge, ohranjajo in prenašajo družinske vrednote, ter ustvarjajo in ohranjajo pozitivne predmete (Kim & Gerhart, 2020, p. 5). Te tri teme je bilo moč prepoznati tudi skozi pripovedovanje udeležencev v izvedenem projektu. Pri pozitivnosti se je izkazalo, da so se udeleženci pogosto trudili z ustvarjanjem »pozitivne« zgodbe, vsaj v samem zaključku zgodbe. Prav tako so bile na podoben način kot v zgoraj omenjeni študiji izražene družinske vrednote, pri opredeljevanju odnosov med liki pa so prevladovali »družina«, »otrok«, »mama«, »hči«, »sin«, četudi fotografije niso jasno odražale družinskih odnosov ali določene osebe sploh ni bilo na fotografiji.

4) Zunanja pomoč ob upadu spontanih strategij semantičnega iskanja

Ustvarjalnost je odvisna od kognitivnih mehanizmov izvršilnega delovanja, kot so spomin, inhibicija in pozornost, ki v starejši dobi običajno upadajo/oslabijo (Cabeza et al., 2018; Cosgrove et al., 2025, p. 3; Park et al., 2002; Salthouse, 2010). Na povezavo med starostjo in ustvarjalnimi sposobnostmi vpliva besedni zaklad kot tudi tekoča inteligenca, kar nakazuje na dva možna mehanizma, ki vplivata na upad ustvarjalnih sposobnosti v starosti (Cosgrove et al., 2025, p. 9). Posamezniki, ki so visoko kreativni z večjo učinkovitostjo potujejo po svojem sematičnem spominu, ter povezujejo med seboj oddaljene povezane koncepte/pojme (Cosgrove et al., 2025, p. 11; Ovando-Tellez et al., 2023; Y. Kenett, 2023). V eni od študij se je izkazalo, da ustvarjanje idej ali preoblikovanje konceptualnih informacij v odrasli dobi ostaja stabilno, vendar se pri spontanah strategijah semantičnega iskanja pokažejo s starostjo povezani primanjkljaji (Cosgrove et al., 2025, p. 11).

Znotraj pripovedovanja je bilo opaziti, da se pojavijo težave na področju spontanih strategij semantičnega iskanja, kar se navezuje na to, kako posameznik spontano, brez zunanje pomoči oz. vodenja išče, priključuje in povezuje besede ali spomine, ki naj bi bili povezani med seboj po pomenu. Znotraj pripovedovanja je pri večini udeležencev bila potrebna zunanja pomoč, namigi in usmerjanja s strani izvajalcev delavnice.

5) Spodbujanje osebne in umetniške rasti znotraj kreiranje zgodb

V študiji, opravljeni na Nizozemskem, kjer so ugotavljali vrednost aktivne umetnosti na zdravje in dobre počutje starejših odraslih, se je izkazalo, da naj bi umetniški angažma, ki temelji na participativni umetnosti (kamor se med drugim uvrstili tudi govorno beseda, vizualno umetnost) vplival na 1) pozitivna občutja, 2) osebno in umetniško rast in 3) povečanje smiselne in družbene interakcije udeležencev (Groot et al., 2021). Vse tri dimenzije so se postopno razvijale znotraj delavnic. Prvi dan je bil poudarek predvsem na spodbujanju družbene interakcije ob medsebojnem spoznavanju, medtem ko sta se osebna in umetniška rast izraziteje krepili tretji in četrti dan, ko so udeleženci ustvarjali svoje zgodbe in se ob tem dotikali tudi lastnih življenjskih izkušenj.

6) Spodbujanje senzorne integracije kot učinkovite metode za aktivacijo kognitivnih funkcij in čustvene odzivnosti

Senzorno procesiranje vključuje sprejemanje, modulacijo, integracijo in organizacijo senzornih dražljajev, kar se odraža tudi v vedenjskem odzivu posameznika na prejete dražljaje.

Senzorna integracija predstavlja del procesiranja, v katerem posameznik organizira zaznave iz svojega telesa in okolja, kar mu omogoča učinkovito delovanja telesa v okolju (Korelec & Groleger Sršen 2013, p. 84; Miller, L. J., & Lane, S. J, 2000). Na delavnici, namenjeni spodbujanju zaznave vseh petih čutil, se je kljub osredotočenosti na kognitivno zaznavo izkazalo, da določeni dražljaji, kot so storž koruze, pehtranov štrukelj, vonj sivke in pesem »Cvetje v jeseni« pri udeležencih sprožajo izrazite čustvene odzive in nostalgичne asociacije. Ti afektivni elementi so pomembno prispevali k sproščenemu ozračju in olajšali tok pripovedovanja osebnih zgodb.



Naš prispevek projekta je povečana kognitivna aktivacija, socialna vključenost, priložnost izražanja lastnih ali fiktivnih zgodb, krepitev domišljije in samopodobe na strani udeleženca. Dragoceno se je izkazalo povezovanje med umetnostjo, gerontologijo, psihoterapijo in razvojem novih prilagojenih metod dela s starejšimi. Individualni pristop se je izkazal kot nepogrešljiv, prav tako nove ugotovitve o učinkovitosti ekspresivnega pripovedovanja kot orodja v aplikativni umetnosti znotraj projekta, ki se odražajo v ustvarjenih dokumentarnih in igranih radijskih igrah. Rezultati projekta spodbujajo razmislek o starosti kot aktivnem ustvarjalnem obdobju in možnosti prenosa metod tudi v druge institucionalne domove starejših. Prav tako opozarjajo na pomen varnega in strukturiranega okolja za razvoj ustvarjalnosti v poznejšem življenjskem obdobju.



LITERATURA

Cosgrove, A. L., Diaz, M. T., DiStefano, P. V., Kenett, Y. N., & Beaty, R. E. (2025). Associative thinking and creative ability in older adulthood. *Creativity Research Journal*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/10400419.2024.2443720>

Groot, B., de Kock, L., Liu, Y., Dedding, C., Schrijver, J., Teunissen, T., van Hartingsveldt, M., Menderink, J., Lengams, Y., Lindenberg, J., & Abma, T. (2021). The Value of Active Arts Engagement on Health and Well-Being of Older Adults: A Nation-Wide Participatory Study. *International journal of environmental research and public health*, 18(15), 8222. <https://doi.org/10.3390/ijerph18158222>

Kim, S., & Gerhart, O. (2020). Generativity in creative storytelling: Evidence from a dementia care community. *Innovation in Aging*, 4(Supplement_1). <https://doi.org/10.1093/geroni/igaa002>

Korelc, S., & Groleger, K. (2013). Motnje senzorne integracije in možnosti terapevtske obravnave. *Rehabilitacija*, 12(2), 83–90. <https://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:doc-7TIRXEC3>

Reljić, N., Lavbič, M., Fekonja, Z., & Kmetec, S. (2023). Aktivnosti za preprečevanje osamljenosti starejših odraslih v domovih za starejše. *Obzornik zdravstvene nege*, 57(3), 184–193. <https://doi.org/10.14528/snr.2023.57.3.3201>

Priloga 2

EVALVACIJA

- Kako vam je bilo pisati o tem? Se je vaše počutje sedaj po pisanju spremenilo? (preverimo počutje)
- Bi želeli podeliti z nami na kratko kaj ste zapisali? (zgolj, če želite deliti kakšen stavek prebrati)
- Ste bili presenečeni, da ste se spomnili toliko stvari za nazaj/iz preteklosti? (novo spoznanje o sebi)
- Ste se med pisanjem spomnili na kakšno določeno osebo ali poseben dogodek?
- Bi želeli še kaj povedati? Vam še kaj ostaja?

Izrazimo hvaležnost za zapisano/povedano, da so bili pripravljeni z nami deliti njihove osebne zgodbe. Na koncu na glas naredimo pregled tem, katerih smo se dotaknili, kaj novega smo spoznali, kaj nas je presenetilo.

Če bodo zgoraj zapisana splošna vprašanja presplošna:

- Kako se počutite po pisanju?
- Se je vaše počutje po pisanju spremenilo?
- Ste se med pisanjem spomnili na kakšen »pozabljen spomin«?
- Vam je bilo težko vstopiti v pisanje? Ste imeli kakšne zadržke?
- Ste se med pisanjem spomnili na kakšno določeno osebo? Kakšni občutki so povezani z njo?

Priloga 3

DSO - Senzorna delavnica, 10. 4. (zasnova Katarina Hekič)

Vonj/Sivka

- Vam ta vonj ustreza?
- Vas na ta vonj vežejo kakšni spomini?
- Ste kdaj sivko uporabljali doma za zdravilne namene?
- Vam je kakšen vonj še posebej všeč? (Če ne našteje, mu pomagamo z asociaciam: vonj čokolade, vonj vanilije, vonj vrtnice, vonj trave itd.)

Vid/Fotografija

- Kaj vse videti na fotografiji, opišite?
- Katere barve so na fotografiji?
- Kateri letni čas predstavlja fotografija? (če ne gre naštejemo letne čase)
- Kateri je vaš najljubši letni čas?

Okus

- Kaj okušate? slanost, sladkost, grenkost, kislost
- Katera je vaša najljubša hrana? (Če pove, ga vprašamo kdo mu je to jed pripravljaj?)
- Ste si pogosto kuhali oz pripravljali hrano sami? (Če reče ja, kaj so najpogosteje kuhali?)

Tip/Koruza

- Kakšna se vam zdi na otip? Mehka ali trda? Gladka ali bodičasta?
- Ali ste kdaj ličkali koruzo? (Če reče ja, ga vprašamo kaj se spomni od tega običaja)

Sluh/Pesem Cvetje v jeseni

- Kakšna se vam zdi ta skladba?
- Ste v skladbi slišali citre ali bobne?
- Ali v prostem času poslušate glasbo? Če ja, kakšna vam je všeč?
- Ali ste igrali kakšen inštrument? (Če reče ja- katerega?, če reče ne - vprašamo ali si ga je želel?)

Priloga 4

DSO, Spodbujanje domišljije preko kreiranja zgodbe, 11. 4. (zasnova: Helena Šukljan)

Preko slik skupaj z udeleženkami_ci skreiramo zgodbo.

Mislim, da lahko v to dejavnost vstopimo z idejo, da želimo skupaj ustvariti zgodbe, ki se bodo potem še nadgradile in radijsko uprizorile.

Predvidenih je pet faz, v vsaki fazi so na voljo 4 možne izbire/asociacije (slike).

- lokacija
- lik
- cilj / želja lika
- ovira
- razplet

Vsaka stopnja/faza poteka na enak način: pred osebo postavimo 4 fotografije in jih povabimo, da izberejo tisto, ki jih nagovori, zatem pa jim v povezavi s sliko postavljamo vprašanja. Preden gremo na naslednjo fazo, obnovimo, kaj vemo o zgodbi do tiste točke.

Nekaj predlogov vprašanj sem napisala spodaj, se jih pa ni nujno držat, so samo kot pomagalo. Sledimo njim in jim sproti zastavljamo spontana vprašanja – da se sproži čim več misli ... kreative.

Super bi se mi zdelo, če slike polagamo eno poleg druge in na koncu nastane nekakšen foto-zapis oz. sosledje. (fotografiramo)

LOKACIJA

Zakaj ste izbrali to fotografijo?

Kaj vidite na fotografiji?

Je tu toplo ali hladno?

Je možno kaj slišat? Hrup / tišina?

Ali se na tem kraju kaj voaha?

Kdo bi lahko živel na takem kraju?

Na izbrano lokacijo naselimo lik ...

OSEBA/LIK

Kako je ime osebi? Koliko je stara?

Kaj najraje počne? / Brez česa si ne predstavlja življenja?

Kaj je po poklicu?

Ima družino?

Ima kakšno skrivnost?

Česa se boji?

Izoblikovana oseba ima željo/cilj, povezano s predmetom oz. predmet kot asociacija želje ...

ŽELJA OZ. CILJ LIKA (foto predmeta)

Zakaj je ta predmet pomemben za IME LIKA?

Kakšen odnos ima do predmeta – ji veliko pomeni, ga sovraži?

Kje ga je dobila?

Kakšen konkreten spomin ima na ta predmet?

Kaj bo naredila s predmetom (= cilj)?

OVIRA ZAPLET

Kaj vidite na sliki? Kakšna čustva vam sproža pogled na sliko?

Kaj si naš lik misli o sliki? Kakšno oviro to predstavlja?

Kako se počuti – ga je strah, je pogumen, je jezen?

Mu pri premagovanju ovire kdo pomaga?

Kako premaga oviro? (to bi lahko bila še ena faza, ampak se mi zdi 5 čisto dovolj).

RAZPLET

Kako se lik počuti po tem, ko oviro premaga?

Se je v njem zgodila kakšna sprememba?

Kaj je ugotovil na svoji poti?

Kako se vi počutite ob tej zgodbi?



foto: Katarina Davidović

AJDA PIRTOVŠEK

radijska igra

TEGA
NE BOM
NEKOLI
POZABILA

podkast s Katarino Davidovič

TADEJ GRUM

zvočni zapis o projektu
HELENA ŠUKLJAN

TADEJ GRUM

CETJE V
SPOMINU

zvočni zapis

TILEN OBLAK radijska igra

NI
KONCA

IZDELKI PROJEKTA



Problemsko učenje študentov v delovno okolje:
gospodarstvo, negospodarstvo in neprofitni sektor v
lokalnem/regionalnem okolju 2024-2027

APLIKATIVNA UMETNOST ZA AKTIVNO IN ZDRAVO STARANJE

študentke in študenti

KATARINA HEKIČ
HELENA ŠUKLJAN
TILEN OBLAK
TADEJ GRUM
AJDA PIRTOVŠEK
TENEJ DAVIDOVIČ
TAŠA TOMIČ EGART

vodilna pedagoška mentorica

PROF. MAG. ŽANINA MIRČEVSKA

vodilna delovna mentorica

DOC. MAG. SAŠKA RAKEF

delovne mentorice in mentor

KATARINA DAVIDOVIČ, MAG.
POM. Z UMETN.
BOJANA ŠALJIČ PODEŠVA
INGRID MAČUS
URBAN GRUDEN

vodja projektne pisarne

DAMJANA KOLIŠEVSKA

urednica

HELENA ŠUKLJAN

oblikovanje

HELENA ŠUKLJAN

tisk

DEMAT, D. O. O.
Ljubljana, maj 2025
75 izvodov



