

DIZAJN U NIŽIM RAZREDIMA OSNOVNE ŠKOLE

Stipičić, Lucija

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:653943>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-30**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



Odsjek za učiteljski studij

Integrirani preddiplomski i diplomski učiteljski studij

Predmet: Metodika nastave Likovne kulture

DIZAJN U NIŽIM RAZREDIMA OSNOVNE ŠKOLE

Studentica:

Lucija Stipičić

Mentorica:

doc. dr. sc. Dubravka Kuščević

Split, srpanj 2024.

Zahvale

Zahvaljujem svojoj mentorici doc.dr.sc. Dubravki Kušćević na strpljenju, podršci i vodstvu pri izradi ovog diplomskog rada.

Hvala M., M., K., N. i J. što ste uvijek bili uz mene.

Zahvaljujem svim članovima moje obitelji koji su me uvijek podržavali iako im nije uvijek bilo jasno što to točno radim.

Najveće hvala Mami i Tati koji su mi dali sve, a moje je bilo samo da kući donesem diplomu. Ovo je za vas.

Sadržaj

1. UVOD.....	1
2. DIZAJN.....	3
3. POVIJEST DIZAJNA.....	6
3.1. Bauhaus.....	7
3.2. Dizajn u Hrvatskoj	9
3.2.1. Žuži Jelinek.....	11
3.2.2. Boris Bućan.....	12
3.2.3. Boris Ljubičić.....	13
4. VRSTE DIZAJNA	15
4.1. Industrijski dizajn.....	15
4.2. Grafički dizajn	18
4.3. Tekstilni dizajn.....	22
5. DIZAJN U LIKOVNOJ KULTURI OD 1. DO 4. RAZREDA OSNOVNE ŠKOLE.....	25
5.1. Dizajn u kurikulumu Likovne kulture.....	26
5.1.1. Prvi razred	27
5.1.2. Drugi razred	27
5.1.3. Treći razred	28
5.1.4. Četvrti razred	28
5.1.5. Osvrt na kurikulum	29
6. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA	30
6.1. Predmet, cilj, istraživački zadatci i hipoteze istraživanja	30
6.2. Opis uzorka	31
6.3. Postupak i opis istraživanja.....	32
6.4. Instrumenti istraživanja i metode obrade podataka	32
6.5. Rezultati i rasprava	32

6.5.1.	Istraživanje učiteljske percepcije dizajna.....	32
6.5.2.	Istraživanje učeničke percepcije dizajna.....	42
6.6.	Zaključak istraživanja	46
7.	ZAKLJUČAK.....	49
	LITERATURA	50
	PRILOZI.....	56

1. UVOD

Dizajn kao pojam obuhvaća širok raspon teorijskih i kritičkih pristupa kao i praktičnih djelatnosti u oblikovanju sveukupne predmetne okoline (Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje). No, njegova suština seže daleko izvan tih okvira. Dizajn nije samo estetski sloj koji oblikuje naš okoliš, već je dublje ukorijenjen u tkivo naše svakodnevice. Dizajn je sve što možemo vidjeti, a da je izradio čovjek, bilo da je to krevet u kojem se budimo, četkica kojom četkamo zube, ambalaža hrane koju konzumiramo ili odjeća koju nosimo. Dizajn je stoga snažan katalizator koji oblikuje naše iskustvo, naše interakcije i naše poimanje svijeta.

Svaki predmet koji vidimo oko sebe jednom je morao proći kroz proces dizajniranja. Tako razlikujemo industrijski dizajn koji se očituje u uporabnim predmetima za svakodnevnu uporabu, grafički dizajn koji je vezan uz komuniciranje tekstom, ilustracijom i fotografijom, te tekstilni dizajn koji se odnosi na dizajniranje tekstila u vidu odjeće, obuće i modnih dodataka.

Često nismo svjesni koliko je dizajn sveprisutan u našem životu. Dizajn nam je nadohvat ruke u svim aspektima života. Od naizgled jednostavnih predmeta koje svakodnevno koristimo, poput šalice ili olovke, do složenih konceptualnih ideja koje utječu na naše poimanje svijeta. Svaka poruka ili ideja koju možemo zamisliti i izraziti vizualno, predstavlja oblik dizajna koji oblikuje našu percepciju i naše razumijevanje svijeta.

Dizajn je značajan u vizualno-likovnom odgoju i obrazovanju učenika/ica. Poučava ga se kroz nastavni predmet Likovna kultura. Dizajn značajno utječe na učeničku kreativnost, potiče njihovu maštu i inovativno razmišljanje te razvija sposobnost rješavanja problema. Dizajnerske aktivnosti učenike/ice potiču da stvore nešto novo i jedinstveno, i to kroz različite likovne djelatnosti, poput crtanja, slikanja, grafike ili trodimenzionalnog oblikovanja. Kroz dizajniranje se učenike/ice stavlja u situaciju da se suočavaju s raznim izazovima, pa ih dizajn tako uči razmišljanju izvan okvira. Na ovaj način učenicima/ama mlađe školske dobi otvaramo mogućnost za istraživanje novih materijala i tehnika, za razvijanje originalnih ideja te za suradnju i razmjenu ideja. Dizajniranje u okviru nastavnoga predmeta Likovna kultura priprema učenike/ice na budući život u svijetu koji se brzo mijenja i u kojem su sve potrebija inovativna i kreativna razmišljanja.

Ovaj diplomski rad sastoji se od teorijskog i empirijskog dijela. U teorijskome dijelu pokušali smo pobliže objasniti što je to dizajn, i to kroz presjek njegove povijesti u svijetu i Hrvatskoj. Nadalje, objasnili smo tri glavne vrste dizajna: grafički, industrijski i tekstilni dizajn. U nastavku smo prikazali dizajn u kurikulumu nastavnoga predmeta likovne kulture kroz prva četiri razreda osnovne škole. U empirijskom dijelu rada s temom *Dizajn u nižim razredima osnovne škole* provedena su istraživanja s učenicima/icama četvrtoga razreda i učiteljima/icama razredne nastave. Cilj istraživanja bio je ispitati stavove učitelja/ica i učenika/ica prema dizajnu u likovnoj nastavi u nižim razredima osnovne škole. Kroz rezultate istraživanja i raspravu dobili smo odgovore na postavljena istraživačka pitanja.

2. DIZAJN

Najčešće nailazimo na dvije različite definicije dizajna, dizajn u tehničkom i u likovnom smislu. U tehničkom smislu dizajn bismo mogli definirati kao plan ili skicu proizvoda koja pokazuje izgled i funkciju objekta te kako on radi. Tada nailazimo na dizajn u strojarstvu, brodogradnji, arhitekturi i sličnim tehničkim sferama. S druge strane, dizajn u likovnom smislu je umjetničko oblikovanje proizvoda za uporabu i u tom smislu ga gledamo kao posebnu granu umjetnosti.

Dizajn je pojam kojim se obuhvaća široki raspon teorijskih i kritičkih pristupa kao i praktičnih djelatnosti u vidu oblikovanja cjelokupne predmetne okoline. Obuhvaća tehnološku i likovnu analizu projekta te oblikovanje određenog proizvoda radi ostvarenja njegove fizičke i psihološke upotrebljivosti (Domljan, 2005). Postoje razne podjele dizajna, ali tri osnovne grane su grafički dizajn, industrijski dizajn i tekstilni dizajn.

Dizajn je interdisciplinarna djelatnost koja povezuje društvene, humanističke i tehničke znanosti s kreativno-umjetničkom sastavnicom. Dizajn sjedinjuje izgled, funkciju i proizvodnju, bilo da je riječ o dvodimenzionalnim objektima kao što su logotipi, plakati, korice knjiga i web stranice ili trodimenzionalnim kao što su strojevi, namještaj i odjeća (Vukić, 2012).

Mnogi autori se ne slažu da je dizajn vezan za umjetnost, već da je on isključivo produkt ponude i potražnje te da je dizajn za razliku od umjetnosti objektivan, svi ga vide jednako. Smatra se kako je primijenjena umjetnost, u čiju se kategoriju dizajn često postavlja ili ga se s njom uspoređuje, uglavnom unikatna i izrađena rukom, dok je dizajn namijenjen serijskoj proizvodnji tvorničkim putem te ga se zbog toga ne može svrstati u tu kategoriju (Herceg i sur., 2010). Ipak, dizajn je u suštini kreativni subjektivni rad, te ga se kroz tu prizmu može gledati kao legitimnu vrstu umjetnosti. Lapaine (1994) pronalazi razlog problema definiranja dizajna kao djelatnosti. Objašnjava kako je problem višejezičnosti pojma u njegovom prevođenju iz anglosaksonske terminologije na terminologiju ostalih jezika. Govori kako je u hrvatskom jeziku šezdesetih godina za pojam dizajn bio uveden pojam „industrijsko oblikovanje“ što smatra pogrešnim jer se iz tog izraza može krivo shvatiti da je riječ samo u oblikovanju nekog predmeta. Dizajn je, međutim, nešto puno šire od toga, pa se danas i kod nas, kao i u ostatku svijeta, na pojam dizajna vezuje disciplina komunikacije između proizvodnje i potrošnje.

„Dizajn se bavi time kako stvari funkcioniraju, kako se kontroliraju i prirodom interakcije između ljudi i tehnologije. Kada je dobro izveden, rezultati su briljantni, ugodni proizvodi. Kada je loše izveden, proizvodi su neupotrebljivi, što dovodi do velike frustracije i iritacije. Ili mogu biti upotrebljivi, ali nas prisiljavaju da se ponašamo onako kako proizvod želi, umjesto onako kako mi želimo“ (Norman, 2013, 23).

Nekada se dizajnom smatralo stvaranje gotovoga proizvoda koji bi se nudio potrošačima u slučaju da im isti odgovara. U novije vrijeme, dizajn objedinjuje procese rekonfiguracije, prilagodbe, ukrašavanja i personaliziranja proizvoda. Danas postoji snažniji osjećaj nego ranije da je dizajn komunikacijski proces između potrošača i proizvođača (Krippendorff, 2006). Dizajn treba shvatiti kao sustavnu i znanstvenu djelatnost čiji je glavni zadatak međusobno uskladiti interese proizvođača i korisnika proizvoda (Lapaine, 1994).

„Sve umjetne stvari su dizajnirane. Bilo da se radi o rasporedu namještaja u sobi, stazama kroz vrt ili šumu, ili složenostima elektroničkog uređaja, neka osoba ili grupa ljudi morala je odlučiti o rasporedu, funkcioniranju i mehanizmima. Nisu sve dizajnirane stvari povezane s fizičkim strukturama. Usluge, predavanja, pravila, postupci, organizacijske strukture poduzeća i vlada nemaju fizičke mehanizme, ali njihova pravila djelovanja moraju biti dizajnirana, ponekad neformalno, a ponekad precizno zabilježena i specificirana. No, iako ljudi dizajniraju stvari od prapovijesti, područje dizajna je relativno novo i podijeljeno je na mnoge specijalizirane grane. Budući da je sve dizajnirano, broj područja je ogroman, od odjeće i namještaja do složenih kontrolnih soba i mostova... U najboljem slučaju, proizvodi bi trebali biti i ugodni i zabavni, što znači da ne samo da moraju biti zadovoljeni zahtjevi inženjeringa, proizvodnje i ergonomije, već se mora obratiti pažnja na cjelokupno iskustvo, što uključuje estetiku oblika i kvalitetu interakcije“ (Norman, 2013, 22).

Dizajn u povijesti nije bio profesionalna djelatnost kao što je danas, pa se često proces dizajniranja poistovjećivao s procesom izrade proizvoda. Danas su dizajn i izrada dva potpuno različita i odvojena procesa. Podjela rada između onih koji dizajniraju i onih koji proizvode postala je temelj današnjeg tehnološkog iskustva (Lawson, 2005).

“Svi su ljudi dizajneri. Sve što činimo predstavlja dizajn, jer dizajn je osnova svih ljudskih djelatnosti. Planiranje i oblikovanje bilo koje radnje usmjerene na željeni, predvidljivi cilj proces je dizajniranja. Svaki pokušaj odvajanja dizajna kao neke posebne discipline suprotan je stvarnoj vrijednosti dizajna kao primarne sheme života. Dizajn je pisanje epske poeme, slikanje remek-djela, pisanje koncerta. Ali, dizajn je i čišćenje i preuređenje ladica pisaćeg

stola, vađenje pokvarenog zuba, pravljenje pite od jabuka, biranje strana u nogometnoj utakmici i odgoj djeteta” (Papanek, 1973, 33).

„U užem smislu postupak dizajniranja ili oblikovanja jest profesionalna aktivnost koja se služi racionalno-egzaktnom i intuitivno-stvaralačkom metodom. Prva od njih prati i razvija znanstvena iskustva služeći se objektivnim spoznajama i znanjima, istraživačkom analizom i suvremenim tehničkim sredstvima. Druga metoda stvaralački ujedinjuje dobivene podatke i pretache ih u konkretne oblike – proizvode“ (Lapaine, 1994, 66).

Dizajneru je temeljna zadaća da stalno postavlja pitanja, da traži nova rješenja i da uvijek preispituje problem. On mora biti vješt u komunikaciji s različitim ljudima, uključujući stručnjake, ali i ljude, često izvan struke, kojima je proizvod plasiran. Lapaine (1994) navodi kako dizajn označava disciplinu dvosmjerne komunikacije između proizvodnje i potrošnje, a dizajner je osoba koja određuje način te komunikacije. Smatra dizajnera aktivnim kreatorom komunikacije jer čovjek svjesno ili nesvjesno, na različitim razinama (vizualnoj, emotivnoj mehaničkoj ili perceptivnoj) dolazi u komunikacijski odnos sa stvarima koje ga okružuju, a ta komunikacija u velikoj mjeri djeluje na čovjeka.

Za dizajnera nije važno samo da je tehnički kompetentan, već i da ima dobro razvijenu estetsku vrijednost. Osnovni alati znanja su prostor, oblik, forma, linija, boja i tekstura – kao i u ostalim vrstama umjetnosti. Takav krajnji proizvod uvijek će biti vidljiv korisniku. Dizajner mora razumjeti emotivno i estetsko iskustvo potrošača (Lawson, 2005).

3. POVIJEST DIZAJNA

Ideja dizajna postoji otkad postoji ljudsko društvo, od gradnje prvih nastambi, crtanja po zidovima pećina, prvih odjevnih predmeta, oruđa i posuđa, stoga možemo reći da je dizajn kao takav postojao i prije drugih oblika umjetnosti. Čovjek je oduvijek imao želju za lijepim i estetski privlačnim, ali i za praktičnim.

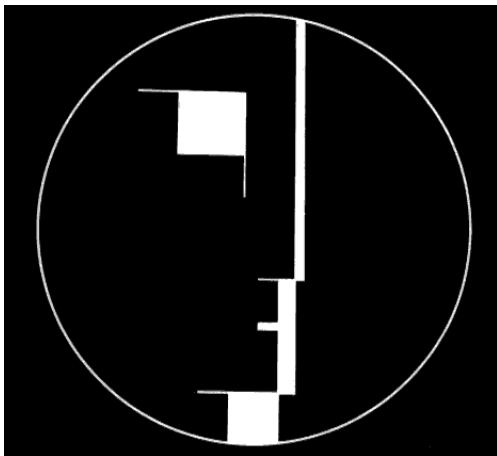
Dizajn koji se primjenjivao za uporabne predmete stariji je od umjetnosti. Takav dizajn je stariji od arhitekture, slikarstva i kiparstva. Oblikovanje je staro onoliko koliko je star i čovjek, jer ljudi od svog početka stvaraju oruđe i oružje te ga sebi prilagođavaju (Keller, 1975). Kada se u kamenom dobu javila potreba za lovom, praljudi su počeli oštriti kamenja. To pokazuje prvo planirano i promišljeno korištenja alata. Kasnije se alat nalik ovome koristio i za kopanje zemlje. Nakon nekoliko razvojnih skokova na evolucijskom putu, čovjek počinje koristiti govor kao način komunikacije, a nakon toga razvija se i vizualna komunikacija. Oznake, simboli, slike i slova postali su način kako da se vizualno prikaže izgovorena riječ. Jednako tako, javila se i potreba tadašnjeg čovječanstva za odjevnim predmetima. Preko prvih alata, prikaza riječi slikom i odjeće, rodio se dizajn koji se razvija do danas. Kroz prapovijest su civilizacije razvile svoje alfabete, a tekst se urezivao u zidove i u glinu. Zatim dolazi do izuma papira i pisma. Od ovog trenutka dizajn se počinje rapidno mijenjati (Meggs i Purvis, 2016).

Dizajn kakvoga danas poznajemo nastaje pojavom industrijske revolucije koja je započela u Velikoj Britaniji oko druge polovice 18. stoljeća. Donijela je velike društvene promjene, poput tehničkih inovacija u različitim sektorima, koncentraciju rada u urbanim središtima i rast gospodarstva. Pojavljuju se prve velike tvornice, pokretane prvo vodenom snagom, a zatim parom primjenom rotacijskog motora kojega je izumio James Watt. Nedugo nakon, industrijalizacija je zahvatila veći dio razvijenog svijeta i to označuje trenutak kada se odjeća i predmeti prestaju izrađivati u kućnoj radinosti ili kod manjih privatnih obrtnika. (Marcus, 2019). Proizvođači su uz pomoć novih strojeva uspjeli proizvesti ogromne količine jeftinijih proizvoda za istu količinu vremena i novca koje bi bilo potrebno za samo jedan dobro izrađen predmet (Vukić, 2012). Ovo je bilo razdoblje mnogobrojnih izuma, poput parnog stroja, generatora, motora s unutarnjim izgaranje, tiska, fotografije, filma, telefona, radara, radija itd. (Damjanov, 1981).

U sljedećem poglavlju nudimo pregled Bauhauasa, kao najznačajnije škole u dizajnerskoj povijesti.

3.1. Bauhaus

Bauhaus je njemačka državna škola koju je 1919. osnovao Walter Gropius u Weimaru (Sienbebrodt, 2015) i zasigurno najvažnija institucija u svijetu dizajna. Škola je proizašla spajanjem weimarske Akademije likovnih umjetnosti s Umjetničkom i industrijskom školom koju je 1906. osnovao Henry de van Velde. Gropius je samostalno projektirao zgradu koja će biti prvi dom škole Bauhaus (Droste, 2006).



Slika 1. Logo škole Bauhaus



Slika 2. Škola Bauhaus u Weimaru

Cilj Bauhauasa je bio spajanje svih kreativnih napora u jednu cjelinu, odnosno ujedinjenje praktičnih umjetnosti poput kiparstva, slikarstva i arhitekture sa zanatom. Gropius je smatrao kako ne bi trebao postojati nesrazmjer između monumentalne i dekorativne umjetnosti, te je želio obrazovati arhitekte, slikare i kipare da postanu obrtnici i zanatlije, te tako formiraju radnu zajednicu budućih vodećih umjetnika-obrtnika (Wingler, 1978). Bauhaus je stvorio bliskost umjetnosti i zanata te je od te dvije komponente stvorio novu cjelinu. Konačni cilj svih umjetničkih aktivnosti postajala je jedna konstrukcija. Zbog toga se svakog studenta Bauhauasa, neovisno o njegovom umjetničkom pravcu, podučavalo raznim zanatima (Droste, 2006). Smatralo se da se umjetnost uzdiže iznad svih metoda, te se zbog toga sama po sebi ne

može podučavati, ali zanati mogu. Stoga je za sve studente bila obavezna obuka iz zanata kao što su klesanje, rezbarenje drva, keramika, gips, kovanje, lijevanje, slikanje na staklu, mozaik, bakrorez, drvorez, litografija, tiskanje i krojenje. Studenti su iz ovih zanata polagali majstorske ispite (Wingler, 1978). U Bauhausu se zalagalo za funkcionalnu svedenost cjelokupne ljudske okoline te za arhitekturu i industriju koji će biti proizvođačko, kulturno i društveno dobro (Keller, 1975).

Od studenata se očekivalo izbjegavanje krutosti i sloboda individualnosti, ali se također zahtijevala i stroga disciplina. Poticao se kontakt s društvom kroz izložbe i slične aktivnosti, jednako kao i prijateljski odnos između profesora i studenata. Svi profesori i studenti surađivali su na nacrtima s ciljem postizanja potpunog sklada svih sastavnih elemenata koji čine određeni produkt. Studentima su bile osigurane provizije za njihove radove. Tko god je htio upisati školu, bez obzira na dob i spol, to je mogao. Jedini uvjet je bio da student ima uredan ugled i da se prethodno obrazovanje smatra zadovoljavajućim. Plaćala se godišnja školarina od 180 marki, a strani studenti su plaćali duplu školarinu (Wingler, 1978).

Važni edukatori u Bauhausu bili su Walter Gropius, Henry van de Velde, Hannes Meyer i Ludwig Mies van der Rohe (Droste, 2006). U krugu prijatelja Bauhauusa nalazili su se brojni znanstvenici i umjetnici, poput Einsteina i Chagalla, što pokazuje da Bauhaus nije bio obična avangardna škola za dizajnere, već prototip modernog sveučilišta u novom industrijskom društvu (Sienbebrodt, 2015).



Slika 3. Tea Infuser and Strainer, Marianne Brandt, 1924.



Slika 4. Wassily Chair, Marcel Breuer, 1925.

1924. godine škola se pod pritiskom regionalne vlade morala preseliti iz Weimara u Dessau, no ni tamo se škola nije dugo zadržala, te se iz istih razloga preselila u Berlin 1932. Zbog izrazito progresivnog karaktera, nekoliko mjeseci nakon dolaska nacista na vlast škola je 1933. godine zatvorena (Droste, 2006). Kao revolucionarni filozofski, funkcionalni, umjetnički i politički pravac, Bauhaus je postao svjetski utjecajan. Razlog toge je što su nakon zatvaranja škole bivši članovi nastavili svoje kreativno sudjelovanje u nastavnoj i profesionalnoj praksi izvan Njemačke (Wingler, 1978). Bez obzira na svoj kratak vijek, Bauhaus škola je postala i do danas ostaje sinonim za modernu umjetnost, obrt i dizajn (Droste, 2006).

3.2. Dizajn u Hrvatskoj

Početke hrvatskog dizajna povezujemo uz djelovanje *Obrtne škole* u Zagrebu koja je osnovana 1882. godine, a koja je sve do Drugoga svjetskoga rata bila jedina institucija za promicanje funkcionalnoga oblikovanja. U tome joj je pomagala i *Udruga za promicanje umjetnoga obrta Djelo* koja je utemeljena 1926. godine. Tada je posebice bogata bila produkcija grafičkoga dizajna, gdje su se istaknuli dizajneri poput Bele Čikoša Sesije, Ljube Babića i Tomislava Krizmana koji je i utemeljio prethodno spomenuto Djelo. Navedeni dizajneri bavili su se oblikovanjem plakata. U Zagrebu je tada djelovalo i nekoliko profesionalnih grafičkih ateljea, kao što su *Tri* i *Imago* koji uvode komercijalne vizualne komunikacije. Pojedini arhitekti poput Stjepana Planića, Stjepana Gomboša, Juraja Denzlera i Mladena Kauzlarića su u sklopu svojih arhitektonskih projekata koristili maloserijski i ručno oblikovani namještaj (Domljan, 2005).

Suvremeni hrvatski dizajn počinje kada se intenzivira industrijski razvitak, oko 1946. godine. Nedugo nakon toga, 1948. godine, *Obrtna škola* je doživjela reformu i preimenovana je u *Školu primijenjenih umjetnosti*, s kasnije osnovanim odjelom za industrijsko oblikovanje. 1949. godine osnovana je *Akademija primijenjene umjetnosti* u Zagrebu i to je bio prvi pokušaj utemeljenja visokoobrazovne ustanove za funkcionalno oblikovanje, međutim, zatvorena je već 1954. Ipak, brojni polaznici uspjeli su kroz svoju daljnju karijeru ostavili veliki utjecaj na hrvatski dizajn. U tom periodu djelovala je grupa *Exat51* koji su svojim radovima pridonijeli asimilaciji avangardnih likovnih teorija u Hrvatskoj. Bernardo Bernardi bio je najveći promotor dizajnerskih ideja. Prva dizajnerska grupacija na hrvatskim

prostorima, *Studio za oblikovanje (SIO)*, pokrenula je 1956. inicijativu za kvalitetniji pristup dizajnu. Njeni najistaknutiji članovi su bili Mario Antonini, Boris Babić, Vjenceslav Richter i Zdravko Bregovac koji su na *Jedanaestom Trijenalu* u Milanu osvojili srebrnu medalju za opremu ambijenta. Trijenali su bile medijske izložbe koje su bile zasnovane na povezanom predstavljanju svih likovnih disciplina, a iz njih je nastao *Zagrebački salon* (Domljan, 2005).

Početak šezdesetih godina, skupina arhitekata među kojima su bili Bogdan Budimirov i Vladimir Robotić, intenzivno se bavila inovativnim sistemskim planiranjem stambene izgradnje, pa su tako nastala naselja Borongaj i Zapruđe u Zagrebu. Također su se bavili montažnim kućicama pod nazivom Spačve i prefabriciranim gradnjama. 1963. godine u Zagrebu je osnovan *Centar za industrijsko oblikovanje (CIO)* u kojemu su teoretičari pokušavali uspostaviti bolje uvjete za funkcioniranje dizajnerskoga procesa. Neki od njih bili su Zvonimir Radić, Matko Meštrović i Fedor Kritovac. *Centar za industrijsko oblikovanje* je 1967. i 1968. objavljivao časopis *Dizajn*, a šest godina kasnije *Centar* je osnovao postdiplomski studij *Istraživanje i unapređivanje dizajna*. Što se tiče vizualnih komunikacija, u tom se periodu ističu Ivan Picelj, Milan Vulpe i Alfred Pal, i to promicanjem modernističkih likovnih standarda. Krajem šezdesetih godina u Zagrebu se pojavljuje nova generacija grafičkih dizajnera u čijim je radovima vidljiv utjecaj pop-kulture i konceptualne umjetnosti. Neki od istaknutijih su Mihajlo Arsovski, Boris Bućan, Željko Borčić i Boris Ljubičić. U tom periodu nastaje pokret *Nove tendencije* koji je zauzeo važno mjesto u promicanju dizajna i industrijalizirane kulture. Posebno je važan bio časopis *Bit International* u kojemu su svjetski teoretičari objavljivali članke o teoriji dizajna. U tom periodu djelovala je kvalitetna generacija industrijskih dizajnera koji su svojim sofisticiranim tehničkim rješenjima pridodali funkcionalan i prikladan vanjski oblik, među kojima je važno spomenuti Davora Grünwalda, Borisa Planinšeka, Noe Marčića i Luku Branda (Domljan, 2005).

Osamdesetih godina dva hrvatska dizajnera dobila su velika svjetska priznanja. Domljan (2005) navodi se kako je Budimirov dobio međunarodno priznanje *GuteIndustrieform* za svoj dizajn crtaćega stola iz 1982., a Robotić za dizajn električne vage iz 1987. godine. Nova generacija industrijskih dizajnera pojavljuje se sa svojim novim estetskim i tehničkim idejama, poput braće Orešić, Zlatka Kapetanovića, Jasenke Mihelčić i Božidara Lapainea. U tom periodu, grafički dizajneri Ivan Dorghy, Nenad Bogdan, Slavko Heningsman i Zlatko Tomičić uspostavljaju oblikovne standarde u novim tehnologijama, dok novija generacija sintetički povezuje iskustva iz različitih medija. U Zagrebu je 1989. godine pokrenut *Studij*

dizajna. Od 1985 u Hrvatskoj djeluje *Hrvatsko dizajnersko društvo* koje je i danas krovna dizajnerska institucija. U nastavku ćemo spomenuti nekoliko značajnih domaćih dizajnera.

3.2.1. Žuži Jelinek

Žuži Jelinek rođena 1920. godine u Budimpešti zauvijek će ostati zapamćena kao modna dizajnerica koja je zaslužna za proboj jugoslavenske, pa tako i hrvatske mode u svijetu. U rodnoj Budimpešti izučila je krojački zanat, po uzoru na svoju majku koja je po struci bila krojačica i na čijoj je staroj *singerici* počela šivati. U Zagrebu je završila zanatsku školu – smjer šivanje, a nakon toga je neko vrijeme živjela i radila u Parizu, gdje upoznaje brojne manekenke i dizajnere od kojih mnogo toga uči (Jelinek, 2014). Nakon izbjeglištva u Italiju za vrijeme Drugog svjetskog rata, vraća se u Zagreb gdje otvara krojački salon pod svojim imenom. U vremenu pedesetih godina, kada žene počinju pratiti modu i kada ideal ženstvenosti postaje njegovana i elegantno odjevena žena, Žuži Jelinek je već bila dobro poznata dizajnerica. Njezin salon dobio je reputaciju onoga u kojem se odijevaju pripadnice elite koje mogu priuštiti skupe odjevne premete šivane po mjeri. Krojački salon *Žuži Jelinek* krajem pedesetih počinje šivati svečane haljine i toalete koje su često nosile žene u politici i žene političara (Arčabić, 2008). Tako je Žuži Jelinek postala priznata dizajnerica kojoj su vjerovala mnoge poznate dame od kojih je najistaknutija prva dama Jugoslavije, Jovanka Broz.



Slika 5. Varteksova revija u New Yorku, 1959



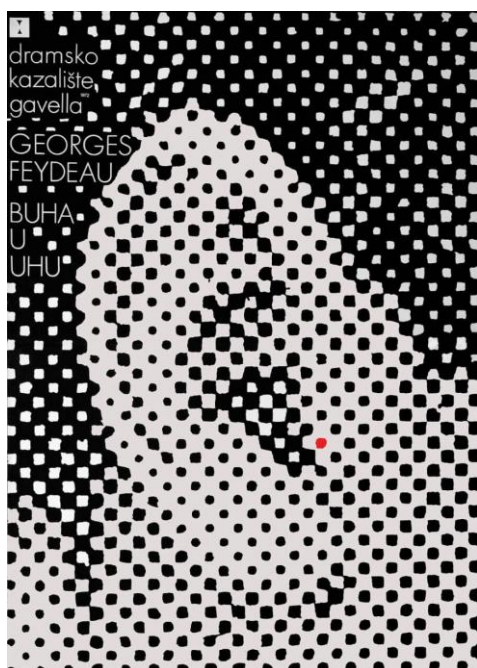
Slika 6. Jovanka Broz u haljini Žuži Jelinek, 1968.

Jelinek je također bila zamijećena po radu za *Varteks*, jednu od vodećih tekstilnih industrija u Jugoslaviji, a čiju je odjeću predstavila u Americi. Kao najpoznatija modna dizajnerica jugoslavenskog doba, održala je uspješne modne revije i na Dalekom Istoku (Jelinek, 2014).

Dokaz o internacionalnom uspjehu također su i revije na kojima je Žuži sudjelovala, a čiji su gosti inače velike modne kuće poput *Chanela*, *Diora* i *Balmaina*. Žuži Jelinek je od prve krojačice Zagreba postala dizajnerica sa svjetskom reputacijom. U zrelijim godinama, objavljivala je tekstove u *Vjesniku*, *Večernjem listu* i *Gloriji* za koju je pisala sve do svoje smrti 2016. Bila je stava da svaka žena teži lijepoj i elegantnoj odjeći i kako to podiže ženstvenost i samopouzdanje, a kod publike su omiljeni tekstovi bili oni životne i ljubavne prirode. Jelinek je izdala dvadesetak knjiga koje prate povijest mode. Njezin otvoren i šaljiv karakter plijenio je pažnju tisuće obožavatelja koji su uživali u njezinim tekstovima koje je pisala do posljednjeg daha (Arčabić, 2008).

3.2.2. Boris Bućan

Boris Bućan rođen je 1945. godine u Zagrebu. Školovao se na *Akademijama likovnih umjetnosti* u Ljubljani i u Zagrebu kao slikar. Izuzetno je priznat u Hrvatskoj i u inozemstvu, a njegovi se radovi nalaze u svjetskim muzejima. Njegovi plakati su njegov najcjenjeniji rad, a posebno oni koji su nastali u suradnji s kazalištima. Bućan se u posljednjih desetak godina života najviše bavio konceptualnim slikarstvom (Džuverović, 2015). Bućan je uveo novitet u domaću umjetnost i to posebno svojim plakatima koji su bili moguće najveći dotada izrađeni u Hrvatskoj. Često su mu inspiracija bila djela poznatih svjetskih slikara u koje bi udahnuo svoj osobni vizualni identitet. Za njegov opus prepoznatljive su crne linije, zlatna boja i šaroliki motivi, a njegov umjetnički potpis bili su crni okviri koje je uvijek koristio kao prostor za informacije vezane za predstave. U kasnijem periodu svoje karijere sve više počinje koristiti antropomorfne i životinjske motive. U tom kontekstu ističe se njegovo najpoznatije djelo *Žar ptica*, plakat izrađen za predstavu Igora Stravinskog.



Slika 7. Buba u uhu, Boris Bučan, 1972



Slika 8. Žar Ptica, Boris Bučan, 1983.

Bučan je u nizu godina djelovanja kao umjetnik osvojio brojne nagrade od kojih vrijedi spomenuti onu za prvo mjestu na *7. međunarodnom bijenalu kazališnog plakata* u Rzeszowu u Poljskoj. Također, plakat *Žar ptica* postao je dio izložbe *The Power of Posters* u Londonu koja je predstavljala 250 najboljih radova u razdoblju od dvadesetak godina. *Žar ptica* postala je naslovnica kataloga te izložbe (Petlevski, 2004).

3.2.3. Boris Ljubičić

Boris Ljubičić višestruko je nagrađivani grafički dizajner koji je uvelike pomogao promicanju hrvatskog identiteta. Rođen je 1945. u blizini Sinja. Diplomirao je slikarstvo na *Likovnoj akademiji* u Zagrebu, a stručno se usavršavao u brojnim svjetskim državama. Prvi značajan projekt koji mu je omogućio put ka reputaciji najpoznatijeg hrvatskog dizajnera bio je vizualni identitet *VIII. Mediteranskih igara* u Splitu 1979. godine, koji je kasnije postao stalni internacionalni simbol ove manifestacije.



Slika 9. Logo Mediteranskih igara, 1979.



Slika 10. Logotipi Borisa Ljubičića

Nakon 1990. Godine intenzivno se bavio vizualnim identitetom novonastale Hrvatske, pa je tako nastao vizualni kod sastavljen od dva naizmjenična kvadrata, inspiriran hrvatskom zastavom koji je vodilja u većini njegovih projekata. Boris Bućan se i danas najviše bavi vizualnim identitetom država te zagovara mišljenje da je on izrazito važan za percipiranje države u svijetu, a da za dizajniranje nečeg takvog treba obuhvatiti i prihvatiti povijest i iz nje oblikovati budućnost (Gajević, 2015). Ljubičić je autor logotipa najpoznatijih hrvatskih institucija i tvrtki, kao što su *HRT*, *Franck*, *Yassa*, *SMS*, *Hrvatska turistička zajednica*, te nekih od logotipa ministarstava.

4. VRSTE DIZAJNA

Dizajn označuje oblikovanje uporabnih predmeta koji ponajprije moraju biti praktični i prilagođeni prosječnom korisniku. Razlikujemo grafički, industrijski i tekstilni dizajn (Huzjak, 2008).

4.1. Industrijski dizajn

Industrijski dizajn je vrsta dizajna koja se odnosi na dizajniranje proizvoda, uređaja, predmeta i usluga koje svakodnevno koristi veliki broj ljudi. Svaki predmet s kojim svakodnevno dolazimo u doticaj, rezultat je procesa dizajna. Bilo da se radi o posuđu, namještaju, elektronskim uređajima, igračkama ili bilo kojem drugom proizvodu, on mora dokazati da je maksimalno prikladan za ono čemu služi. Zaključujemo kako su odlike industrijskog proizvoda funkcionalnost, ekonomičnost, kvaliteta i jednostavnost rukovanja. Ova interdisciplinarna profesija uvelike ovisi o kreativnom pristupu rješavanja problema te tako probleme pretvara u izazove i prilike.

„Industrijski dizajn je umijeće upotrebe tehnoloških izvora za kreiranje i unapređenje proizvoda i sustava koji služe ljudima, osiguravajući sigurnost, ekonomičnost i učinkovitost u njihovoj proizvodnji, distribuciji i upotrebi. Industrijski dizajner osigurava kvalitetu, izraženu djelomično u vanjskom obliku, ali prije svega u integrirajućim strukturalnim odnosima, koji odgovaraju trajnim ljudskim potrebama. Industrijski dizajn postao je novi oblikovni čimbenik civilizacije“ (Lapaine, 1994, 68) .

Industrijski dizajn je stvaralačka aktivnost čiji je cilj određivanje formalnih karakteristika industrijski proizvedenih predmeta koji obuhvaćaju unutarnje i vanjske karakteristike te strukturalne i funkcionalne odnose koji pretvaraju sustav u cjelinu sa stajališta proizvođača i korisnika. Industrijski dizajner treba biti umjetnik s instinktom za tehničku stranu svoga rada (Vukić, 2012).

Osnovno obilježje industrijskih proizvoda je nastajanje u planiranoj serijskoj proizvodnji u kojoj postoji stroga podjela rada, a proizvodnja se obavlja uz pomoć strojeva. Industrijski proizvod je namijenjen širokoj potrošnji i anonimnim kupcima (Lapaine, 1994).

Razvoj tehnologije omogućio je proizvodnju zahtjevnih i složenih proizvoda, a taj proces treba biti precizno planiran (Šverko, 2003).

Postoje mnogi primjeri dobrog industrijskoga dizajna, ali je možda najpoznatiji primjer boce Coca-Cole. Vjerojatno ne postoji osoba na bilo kojem dijelu svijeta, radilo se o djetetu ili starcu, o ženi ili muškarcu, tko ne zna kako izgleda prepoznatljiva ambalaža ovoga brenda. Kako bi se razlikovali od konkurencije, Coca-Cola je 1916. godine predstavila bocu koja je jedinstvena i prepoznatljiva (Chu, 2020). Dovoljno je vidjeti samo sjenu proizvoda da bismo znali o čemu se radi, a vjerujemo da bi je većina ljudi prepoznala dodiranjem zatvorenih očiju. Zbog toga je ovaj dizajn jedan od najpoznatijih primjera industrijskog dizajna u povijesti. Dizajn staklene boce Coca Cole se kroz povijest mijenjao, ali je uvijek zadržao svoj prepoznatljiv oblik.



Slika 11. Ambalaža Coca-Cole, Root Glass Company, 1916.



Slika 12. Današnji dizajn boce Coca-Cole

1990. godine, Philippe Starck dizajnirao je Juicy Salif, cjedilo za limun zbog kojega i danas nastaju brojne nesuglasice među kritičarima dizajna. Ovo cjedilo za limun inspirirano je oblikom lignje, visoko je 29 centimetara i izrađeno je od lijevanog aluminijskog. Ovaj neobičan primjer industrijskog dizajna, iako zadovoljava njegove dvije osnovne funkcije – estetiku i funkcionalnost, pokazuje kako postoje slučajevi gdje ponekad dizajneri ipak odabiru estetiku pored same svrhe proizvoda (Lloyd i Snelders, 2003).



Slika 13.. Juicy Salif, Philippe Starck, 1990.

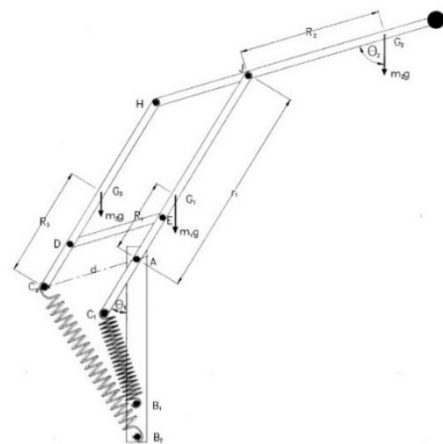


Slika 14. Prikaz korištenja Juicy Salifa

George Carwardine 1931. dizajnirao je revolucionarnu stolnu lampu. Posebnost ovog dizajna je korištenje mehanizma metalnih opruga, pa se stolna lampa po prvi put može pomicati bez potrebe da se zaključava u određenom položaju. Ovaj mehanizam balansiranja oprugama patentiran je 1933. godine i proslavljen je u klasičnom dizajnu Anglepoise lampe čiji je dizajn ostao nepromijenjen više od 80 godina. Jednostavnost mehanizma i savršenstvo njegovog djelovanja preporučuje ga za upotrebu u mnogim poljima, pa je tako ova poznata lampa koja se nalazi na gotovo svakom radnom stolu bila česti pomagač kirurzima i vojnim pilotima u Drugom svjetskom ratu (French i Widden, 2000).



Slika 15. Anglepoise, George Carwardine, 1931.



Slika 16. Mehanizam Anglepoise lampe

4.2. Grafički dizajn

Grafički dizajn je praksa planiranja i projektiranja ideja i iskustava s vizualnim i tekstualnim sadržajem. Komunikacija u tom slučaju može biti fizička ili virtualna, uključujući slike, riječi i grafičke oblike. Ova vrsta komunikacijskog dizajna služi u komercijalne, obrazovne, kulturne ili političke svrhe (Jotović, 2019). Grafički dizajn ranije se smatrao disciplinom dizajna koja se bavi isključivo tiskanim rješenjima, ali u novije doba prebacuje se i na elektroničke medije poput interneta i televizije (Marković i sur., 2009).

Kada razgovaramo o ovoj vrsti dizajna, često se grafički dizajn poistovjećuje s vizualnim komunikacijama. Grafički dizajn je ništa drugo nego alat za postizanje vizualne komunikacije. Lapaine (1994) navodi da je vizualna komunikacija svaka poruka i informacija između pošiljatelja i primatelja koja se prenosi vizualnim putem.

„Grafički dizajneri planiraju, analiziraju i kreiraju vizualna rješenja komunikacijskih problema. Oni nalaze najefektivnija rješenja da prenesu poruke preko tiskanih, elektronskih i ostalih medija koristeći različite metode kao što su boja, slova, ilustracije, fotografije, animacije i ostale tehnike oblikovanja. Grafički dizajneri razvijaju cjelokupni izgled magazina, novina, žurnala i ostalih publikacija. Oni također izrađuju promotivne materijale, ambalaže, reklamne brošure za proizvode i kompanije, razvijaju znakove i znakovne sisteme“ (Jotović, 2019, 8).

Grafički dizajneri također oblikuju piktograme, slikovne znakove kojima se svakodnevno komunicira. Oni su u komunikacijskom procesu uspješniji od pisane riječi jer nadilaze različitosti u govoru i kulturi različitih skupina ljudi. Zapravo se radi o pojednostavljenim slikovnim prikazima za prenošenje informacija. Osnovna je uloga piktograma pojašnjenje uputa koje se odnose na regularne, informativne, upozoravajuće i zabranjene aktivnosti u onim slučajevima kada je potrebno brzo uočavanje, procesuiranje i reagiranje na informaciju.

Piktogrami imaju vrlo široku primjenu, a najčešće u obliku prometnih znakova, znakova signalizacije, znakova na ambalaži ili upozorenja pri upotrebi nekog proizvoda (Tijus i sur., 2007) Piktograme također u velikoj mjeri nalazimo na mjestima gdje se očekuje velik broj ljudi s različitih govornih područja, npr. aerodromi, kolodvori, športska natjecanja, konferencije, festivali itd. Tada je njihova svrha razbiti jezičnu barijeru i poruku komunicirati na jedinom jeziku koji je zajednički cijeloj svjetskoj populaciji, a to je jezik slike.



Munich, Germany SUMMER 1972



Slika 17. Piktogrami za Olimpijske igre u Njemačkoj, Otl Aicher, 1972.

Cilj oblikovanja vizualnih komunikacija je poruku učiniti što atraktivnijom kako bi ona privukla pažnju onih kojima je namijenjena. Drugi najvažniji cilj je grafičku poruku učiniti što jasnijom, neposrednijom i izravnijom (Lapaine, 1994).

Jedan od najcjenjenijih grafičkih dizajnera zasigurno je Milton Glaser. Njegov najpoznatiji rad, logo „I Love New York“ nastao je 1977. godine. Ovaj logo nastao je iz očajne situacije u povijesti države New York. Sedamdesetih godina stopa kriminala u državi je dosegla vrhunac, posebno u gradu New Yorku. Rezultat je bio da je javno mišljenje o New Yorku, kako unutar grada tako i izvan njega, bilo na najnižoj razini. Negativni naslovi u novinama bili su česta pojava, a turisti bi dobili brošure "vodič za preživljavanje" za snalaženje u ekonomski depresivnom i opasnom gradu. Kao odgovor na situaciju, *Odjel za trgovinu države New York* pokrenuo je kampanju kako bi promovirao turizam i podigao moral grada. Za vizualno oblikovanje kampanje angažiran je grafički dizajner Milton Glaser koji je bio intimno vezan za ovu situaciju, s obzirom na to da je rođen i odrastao u New Yorku. Do danas je brend „I Love New York“ jedan od najpoznatijih, slavljanih i imitiranih brendova u svijetu. Široki utjecaj i dugotrajnost ovog dizajna direktni su proizvod Glaserovog kreativnog procesa (Bratton, 2016).



Slika 18. *I Love New York*, Milton Glaser, 1977.



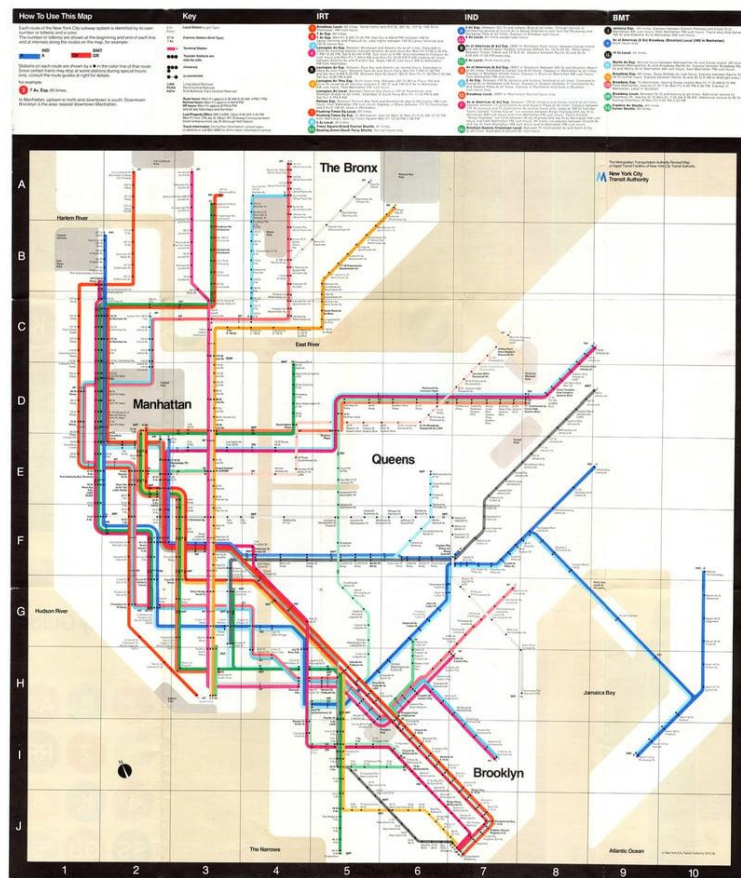
Slika 19. Ažurirana verzija "*I Love New York More Than Ever*" iz 2001.

Jedna od brojnih djelatnosti grafičkih dizajnera je izrada logotipa i *brandiranje* kompanija. „Nike Swoosh“ je među najpoznatijim logotipima u svijetu. Ovaj logo izgradio je cjelokupni identitet brenda, ali i identitet mnogih koji se sa ovim brendom poistovjećuju i koji ga koriste. Dizajnirala ga je tadašnja studentica Carolyn Davidson. *Swoosh* je logotip inspiriran krilom grčke božice trijumfa i pobjede Nike. Korporativni identitet *Nikea* počiva na konceptu pobjede, uspjeha i brzine (Notaro, 2008).



Slika 20. *Nike Swoosh*, Carolyn Davidson, 1971.

Grafički dizajn uvelike može olakšati svakodnevni život ljudi. 5 milijuna ljudi dnevno koristi sustav podzemne željeznice u New Yorku. Do sredine 1960ih, snalaženje u njujorškom sustavu podzemne željeznice značilo je suočavanje s kaosom koji je rezultirao lošim korisničkim iskustvom koje je hitno zahtijevalo preuređenje sustava. Grafički dizajner Massimo Vignelli bio je zaslužan za revoluciju njujorške podzemne željeznice. Vignelli je provodio godine pod zemljom proučavajući putnike te njihove navike i kretanje, a 1970. godine nastao je priručnik koji je uključivao sve informacije vezane za podzemnu željeznicu (simbole, vodiče, standarde za uređenje teksta, vizualni identitet sustava), a 1972.godine je nastala službena karta njujorškog podzemnog sustava koja je postala jedan od najvažnijih djela u povijesti grafičkog dizajna. Karta se nekoliko puta mijenjala zbog vjerovanja da je Vignelli napravio dosta propusta, s obzirom da karta nije geografski ispravna. Međutim, Vignellijeva karta je ponovno vraćena u korištenje jer je bila neusporedivo praktičnija od svih ostalih karata. Danas se ovaj dizajnerski klasik ipak ne koristi za snalaženje njujorškim metroom, jer novija inačica puno bolje odgovara potrebama današnjih putnika (Lloyd, 2018).



Slika 21. New York Metro Map, Massimo Vignelli, 1972.

4.3. Tekstilni dizajn

Tekstilni i modni dizajn utječu na način na koji ljudi percipiraju sebe i druge i pritom igra bitnu ulogu u društvu. Moda nije samo način izražavanja osobnog stila ili stila skupine kojoj pripadamo, već često odražava socijalne, kulturne i ekonomske promjene. Odjeća može potaknuti osjećaj pripadnosti te poslužiti kao izraz individualnosti.

U ovoj vrsti dizajna razlikujemo dva termina, „Haute couture“ i „Pret-aporter“. „Haute couture“ odnosi se na odjeću koja se dizajnira i izrađuje isključivo za modne piste i koja nije namijenjena za serijsku proizvodnju. Za cilj ima promicanje određenog dizajnera ili modne kuće. Tako dizajnirana odjeća uglavnom je unikatna. „Pret-aporter“ se za razliku od prvoga termina odnosi na pristupačnu odjeću koja se izrađuje u različitim veličinama, koja se prodaje u trgovinama i nastaje serijskom proizvodnjom (Butigan i sur., 2013).

Brojni tekstilni i modni dizajneri istaknuli su se zbog svog talenta i strasti prema modi. Ostavivši trag, utjecali su na dizajn i trendove mnogih generacija nakon njih. Jedna od najcjenjenijih modnih dizajnerica je Coco Chanel. Bila je mišljenja da luksuz treba biti udoban. Klasično Chanel odijelo i „mala crna haljinica“ samo su neki od bezvremenskih uspjeha ovoga brenda (Simon, 2011).



Slika 22. Odijelo robne kuće House of Chanel, 1938.



Slika 23. Little Black Dress, Coco Chanel, 1964.

Stella McCartney bila je poznata po odgovornoj i održivoj modi. Njezin dizajnerski brend nije koristio krzno, kožu i ostale proizvode životinjskog porijekla. Stella je svoj modni brend oformila 2001. i otada je omiljena zbog dizajna koji odiše ženstvenošću, a koji je istovremeno održiv (Aldridge, 2011).



Slika 24. Kaput od umjetne kože, Stella McCartney, 2015.



Slika 25. Vjenčаница Meghan Markle, Stella McCartney, 2018.

Vivienne Westwood bila je britanska modna dizajnerica poznata po svojoj provokativnoj odjeći. Proširila je utjecaj punk glazbenog pokreta na modu 1970-ih, a isti je pronašao naklonost među mladima Londona usred klime kojom se vladale etničke napetosti, industrijski i vojni nemiri (Savage, 1991). Njezin revolucionarni dizajn „mini-crini“ označio je prekretnicu u njezinoj karijeri, a kolekcija se sastojala od provokativnih odjevnih komada inspiriranih britanskom poviješću. Vivienne je također bila aktivistkinja koja se borila protiv konzumerizma s ciljem poboljšanja etike u modnoj industriji, a također se zanimala za klimatske promjene. Tako nastaje slogan „Act fast, slow down, stop climate change“. Vivienne Westwood najpriznatija je britanska dizajnerica, što potvrđuje činjenica da ju je kraljica Elizabeta II. imenovala Damom Britanskog Carstva 1992. godine (Clarke i Holt, 2015).



Slika 26. Anglomania kolekcija, Vivienne Westwood, 1993



Slika 27. Mini-crini kolekcija, Vivienne Westwood, 1985.

5. DIZAJN U LIKOVNOJ KULTURI OD 1. DO 4. RAZREDA OSNOVNE ŠKOLE

Nastava Likovne kulture realizira se u nižim razredima osnovne škole samo jedan sat tjedno što je premalo vremena da bi se u potpunosti realizirao bogati sadržaji kurikuluma ovog nastavnog predmeta. Marginalizacija vizualno-likovnog odgoja i obrazovanja u Hrvatskoj ima snažan utjecaj na probleme društva u cjelini. Manjak vizualno-likovnog obrazovanja vidljiv je u našem neposrednom okolišu koji obiluje lošom arhitekturom, bespravnim građevinama, nepoštivanjem urbanističkih planova, nepostojanjem interesa za kvalitetnim industrijskim dizajnom, zasićenosti javnoga prostora lošim grafičkim dizajnom itd. Naše društvo je nezainteresirano za ove teme. Percepcija vizualnog obrazovanja nije dobra jer se uglavnom svodi na poticanje talentiranih pojedinaca na razvoj njihovih umjetničkih sklonosti, a ne na poticanje općeg razvoja svake ličnosti, pritom i zajednice. Nemoguće je očekivati da umjetnički sadržaji imaju jednako mjesto kao osnovni predmeti u sustavu obrazovanja, ali je zasigurno potrebno stvarati uvjete za njihovu pozitivnu percepciju u društvu (Koščec, 2011).

„Nastavni predmeti Likovna kultura i Likovna umjetnost pripadaju umjetničkomu i društveno-humanističkomu području odgoja i obrazovanja. Njima učenici stječu znanja o vizualnoj kulturi, različitim područjima likovnih i vizualnih umjetnosti (crtež, slikarstvo, skulptura, grafika, dizajn, arhitektura i urbanizam, fotografija, film, strip, primijenjene umjetnosti i suvremene umjetničke prakse) te o raznovrsnim načinima vizualne komunikacije. Povezivanje sadržaja nizom tematskih cjelina, osmišljavanje projekata, interdisciplinarni pristup i međupredmetno povezivanje učenicima omogućuje upoznavanje likovne i vizualne kulture te umjetnosti u njihovoj cjelovitosti i različitim aspektima života“ (Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije, Republika Hrvatska, 2019, str. 5). Svrha ovoga nastavnoga predmeta je oblikovati osobni i društveni identitet učenika, oplemeniti i obogatiti sliku o sebi i o svijetu u kojemu žive, razviti sposobnost kreativnog mišljenja i djelovanja, usvojiti likovnu i vizualnu pismenost te praktičnu primjenu tehnika, alata i medija.

Likovnom izobrazbom se kod učenika razvija vizualna percepcija i spoznajne vrijednosti, čime se povećava kompetencija vizualnog mišljenja. Likovna kultura ima veliku odgojnu vrijednost, i to na učenički kognitivni, psihomotorni i afektivni razvoj. Umjetnički odgoj u osnovnoškolskom obrazovanju uvodi učenike u svijet umjetnosti. „Upoznavanjem učenika s

umjetničkim stvaralaštvom svog naroda, razvija se osjećaj ljubavi, ponosa i pripadnosti vlastitom narodu, a upoznavanjem učenika s brižljivo odabranima djelima svjetske umjetnosti koja su nastala u različitim razdobljima i zemljama, stvaraju u učenika osjećaje uvažavanja i poštovanja drugih naroda i kultura“ (Brajčić, Kušćević, Grcić, 2012, 136-137).

Smatra se kako je likovna kultura jedini nastavni predmet koji razvija kompetencije na čitavom području vizualnosti. Ovaj nastavni predmet proučava među ostalim vizualne komunikacije, grafički i produkt dizajn, urbanizam te arhitekturu. (Koščec, 2011.) Dizajn je jedno od likovno-stvaralačkih područja čiji je cilj oblikovanje likovnog izraza uz uvažavanje uporabne vrijednosti, odnosno funkcije oblikovanog predmeta i ovu specifičnost nužno je uvažavati u obradi sadržaja (Herceg i sur., 2010).

Likovna kultura danas vodi k tome da se poticaj za likovno stvaralaštvo ne svodi na motiviranost motivom i doživljajem, već se naglasak stavlja na zahtjeve samog oblikovanja, u ovom slučaju funkcija oblikovanog predmeta, uvažavanje materijala, tehnološka obrada i racionalnost proizvodnje. Donedavno se smatralo kako je nemoguće da djeca manjih uzrasta shvate kompleksnost navedenih zahtjeva, pa da tako ni sama primjena ne bi bila moguća. Međutim, danas se zastupa stav da se dizajn može raditi na bilo kojoj dobnoj razini na onaj način koji odgovara uzrastu i mogućnostima djeteta (Herceg i sur., 2010).

5.1. Dizajn u kurikulumu Likovne kulture

U Hrvatskoj se nastavni predmet Likovna kultura organizira u obliku manjih ili većih cjelina kroz zadane i izborne teme koje se obrađuju kroz 35 sati godišnje. Ovaj nastavni predmet strukturiran je kroz tri domene koje se dopunjavaju i isprepliću ovisno o potrebama pojedinoga ishoda. Te domene su „Stvaralaštvo i produktivnost“, „Doživljaj i kritički stav“ te „Umjetnost u kontekstu“. U ovom poglavlju nudimo pregled prva četiri razreda osnovne škole iz Kurikuluma nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije, Republika Hrvatska (2019), točnije gdje i na koji način se spominju pojmovi vezani uz dizajn u nižim razredima osnovne škole.

5.1.1. Prvi razred

U prvom razredu osnovne škole, dizajn i vizualne komunikacije obrađuju se kroz izbornu temu „Umjetnost i zajednica“. Kroz ovu izbornu temu učenici istražuju likovno i vizualno oblikovanje kao dio života zajednice i pojedinca, s naglaskom na dizajn i vizualne komunikacije, primijenjenu umjetnost, kazalište, spomenike, muzeje, galerije, izložbe i uličnu umjetnost.

Ishod u kojem se spominju vizualne komunikacije i dizajn je prvi ishod domene „Doživljaj i kritički stav“ (B.1.1). U ovom ishodu učenik razlikuje likovna i vizualna umjetnička djela te prepoznaje svoj osobni doživljaj, likovni jezik i tematski sadržaj djela, materijale, postupke, likovne elemente i kompozicijska načela. Kao sadržaj za ostvarivanje ovog odgojno-obrazovnog ishoda navodi se prepoznavanje različitih oblika likovnih i vizualnih umjetnosti, među kojima se nabrajaju vizualne komunikacije i dizajn. Za što bolje postizanje ishoda B1.1. preporučuje se da se kao oblici rada koriste izvanučionička i projektna nastava te odlasci u muzeje i galerije (Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije, Republika Hrvatska, 2019).

5.1.2. Drugi razred

U drugom razredu osnovne škole vizualne komunikacije se obrađuju u vidu zadane teme „Komunikacija“. Kroz ovu izbornu temu učenici istražuju povezanost vizualne komunikacije i sporazumijevanja među ljudima, i to oblicima, bojama, veličinama, položajima itd. Također, na isti način kao i u prvom razredu, dizajn i vizualne komunikacije spominju se u izornoj temi „Umjetnost i zajednica“.

Što se tiče ishoda, onaj u kojem se spominju vizualne komunikacije i dizajn je ponovno prvi ishod domene „Doživljaj i kritički stav“ (B.2.1) i jednak je onom iz prvoga razreda (B.1.1.). Međutim, u ovom ishodu se kao sadržaj za ostvarivanje odgojno-obrazovnog ishoda uz ostala područja likovnih i vizualnih umjetnosti predlaže upoznavanje konkretno s grafičkim dizajnom. Preporuke za ostvarivanje ovog ishoda ostaju iste kao i u prvom razredu.

U drugom razredu osnovne škole dizajn se pojavljuje također u drugom ishodu domene „Umjetnost u kontekstu“ (C.2.2.) u kojem učenik povezuje umjetničko djelo s iskustvima iz

svakodnevnog života te društvenim kontekstom. Tu se među sadržajima za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda navodi kako bi učenik trebao navoditi i opisivati konkretne primjere različitih oblika umjetničkog izražavanja i vrste umjetničkih zanimanja. U navedenim umjetničkim zanimanjima poput fotografa i arhitekta pronalazimo i zanimanje dizajnera. Jedna od preporuka za ostvarivanje odgojno obrazovnih ishoda je posjet dizajnerskom studiju (Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije, Republika Hrvatska, 2019).

5.1.3. Treći razred

U trećem razredu osnovne škole, vizualne komunikacije i dizajn obrađuju se jednako kao i u prvom i drugom razredu, kroz izbornu temu „Umjetnost i zajednica“, ali nije obavezano zadanom temom kao u drugom.

Prvi ishod domene „Doživljaj i kritički stav“ (B.3.2.) jednak je onima iz prvoga i drugoga razreda (B.1.1. i B.2.1.), ali se u ovom slučaju kroz sadržaje za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda uz već spomenute vizualne komunikacije i dizajn po prvi puta spominje produkt (industrijski) dizajn. Preporuke za ostvarivanje ovog odgojno-obrazovnih ishoda ostaju iste kao u prethodnim razredima (Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije, Republika Hrvatska, 2019).

5.1.4. Četvrti razred

U četvrtom razredu osnovne škole dizajn i vizualne komunikacije obrađuju se kroz temu „Umjetnost i zajednica“ koja je u ovom razredu zadana tema, za razliku od prošlih u kojima je bila izborna. U četvrtom razredu nema izborne teme u kojoj se spominju sadržaju vizualne komunikacije i dizajna.

Ishod u kojem se navode dizajn i vizualne komunikacije je prvi ishod domene „Doživljaj i kritički stav“ (B.4.1.) koji je jednak onima iz prva tri razreda. U sadržajima za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda ponovno se naglašavaju vizualne komunikacije i grafički dizajn. Preporuke za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda ostaju jednake onima u prethodnim

razredima (Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije, Republika Hrvatska, 2019).

5.1.5. Osvrt na kurikulum

Možemo primijetiti kako u sadržajima Kurikuluma nastavnoga predmeta Likovne kulture dominiraju grafički dizajn i vizualne komunikacije koji se obrađuju u sva prva četiri razreda osnovne škole, dok se industrijski dizajn spominje u trećem razredu osnovne škole.

U nižim razredima osnovne škole tekstilni dizajn ni jednom nije naveden u Kurikulumu, a tek u 6. razredu osnovne škole spominje se kroz zadanu temu „Oblik i funkcija“ gdje učenik istražuje suodnose oblika i funkcije u vlastitom i širem životnom kontekstu kroz arhitekturu, industrijski i modni dizajn.

Međutim, nastavne jedinice vezane uz dizajn možemo ostvariti kroz različite zadane teme u okvirima kurikuluma, ali zato je potrebno imati educirane učitelje/ice koji znaju vidjeti dobre mogućnosti povezivanja zadanih tema unutar predmetnog kurikuluma s likovnim jezikom koji je u kurikulumu zadan.

6. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

6.1. Predmet, cilj, istraživački zadatci i hipoteze istraživanja

Predmet ovoga istraživanja je *Nastava Likovne kulture u nižim razredima osnovne škole*.

Cilj istraživanja bio je ispitati stavove učitelja/ica i učenika/ica prema dizajnu u likovnoj nastavi u nižim razredima osnovne škole.

U ovom istraživanju postavljeno je šesnaest istraživačkih zadataka:

1. Ispitati stavove učitelja/ica o nastavnim jedinicama iz područja dizajna.
2. Ispitati učestalost implementiranja sadržaja iz područja dizajna u likovnoj nastavi.
3. Ispitati koje vrste dizajna učitelji/ice preferiraju koristiti u likovnoj nastavi.
4. Ispitati koje tehnike učitelji/ice preferiraju koristiti u sadržajima iz dizajna u likovnoj nastavi.
5. Ispitati koje su najveće prepreke učiteljima/icama u izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna.
6. Ispitati stavove učitelja/ica o utjecaju dizajna na maštovitosti i kreativnost kod učenika/ica mlađe školske dobi.
7. Ispitati stavove učitelja/ica o važnosti poticanja estetskog osjećaja za dizajn.
8. Ispitati stavove učitelja/ica o utjecaju dizajna na razvoj sposobnosti kod učenika/ica.
9. Ispitati stavove učitelja/ica o povezanosti dizajna s ostalim nastavnim predmetima.
10. Ispitati imaju li učitelji/ice dovoljno znanja za izvođenje likovne nastave iz područja dizajna.
11. Ispitati vole li učenici/ice dizajnirati na nastavi likovne kulture.
12. Ispitati koju vrstu dizajna učenici/ice najviše vole.
13. Ispitati koliko često učenici dizajniraju u slobodno vrijeme.
14. Ispitati u kojoj likovnoj tehnici učenici/ice najviše vole dizajnirati.
15. Ispitati smatraju li učenici/ice da dizajniranje potiče njihovu kreativnost i maštu.
16. Ispitati žele li učenici/ice češće dizajnirati u likovnoj nastavi.

U istraživanje smo krenuli sa šesnaest hipoteza:

- H1 Učitelji/ice vole izvoditi nastavne jedinice iz područja dizajna.
- H2 Učitelji/ice ponekad implementiraju sadržaje iz dizajna u likovnu nastavu.
- H3 Učitelji/ice preferiraju koristiti grafički dizajn u likovnoj nastavi.
- H4 Učitelji/ice preferiraju crtačke tehnike u nastavnim jedinicama iz područja dizajna.
- H5 Učitelji/ice najvećom preprekom u izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna smatraju nedostatak specifičnih znanja i edukacija u polju dizajna.
- H6 Učitelji/ice smatraju da dizajn potiče maštovitost i kreativnost kod učenika mlađe školske dobi.
- H7 Učitelji/ice smatraju da je poticanje estetskog osjećaja za dizajn od iznimne važnosti.
- H8 Učitelji/ice smatraju da dizajn utječe na razvoj sposobnosti kod učenika.
- H9 Učitelji/ice smatraju da je likovnu kulturu kroz područje dizajna moguće povezati s ostalim nastavnim predmetima.
- H10 Učitelji/ice smatraju da nemaju dovoljno znanja za izvođenje likovne nastave iz područja dizajna.
- H11 Učenici/ice vole dizajnirati na nastavi likovne kulture.
- H12 Učenici/ice najviše vole industrijski dizajn.
- H13 Učenici/ice povremeno dizajniraju u slobodno vrijeme.
- H14 Učenici/ice najviše vole dizajnirati u tehnikama prostorno-plastičnog oblikovanja.
- H15 Učenici/ice smatraju da dizajniranje potiče njihovu kreativnost i maštu.
- H16 Učenici/ice žele češće dizajnirati u likovnoj nastavi.

6.2. Opis uzorka

U istraživanju je sudjelovalo 160 ispitanika od toga 70 učenika/ica četvrtoga razreda osnovne škole i 90 učitelja/ica. Svi učenici/ice i učitelji/ice bili su iz Splitsko-dalmatinske županije. Učenici i učitelji nisu sudjelovali u istim dijelovima istraživanja, odnosno rješavali su različite ankete.

6.3. Postupak i opis istraživanja

Istraživanje je provedeno u travnju 2024. godine. U prvom dijelu istraživanja, koji se odnosio na učitelje/ice, sastavljena je anketa koju su učitelji/ice ispunjavali online putem. U drugom dijelu istraživanja, koji se odnosio na učenike/ice, anketa je provedena uživo u četiri četvrta razreda. Obje ankete su bile u potpunosti anonimne.

6.4. Instrumenti istraživanja i metode obrade podataka

U istraživanju su korištene ankete zatvorenoga tipa koje su posebno prilagođene za potrebe ovog istraživanja. Rezultati učeničkih i učiteljskih anketa izraženi su u obliku postotaka.

6.5. Rezultati i rasprava

6.5.1. Istraživanje učiteljske percepcije dizajna

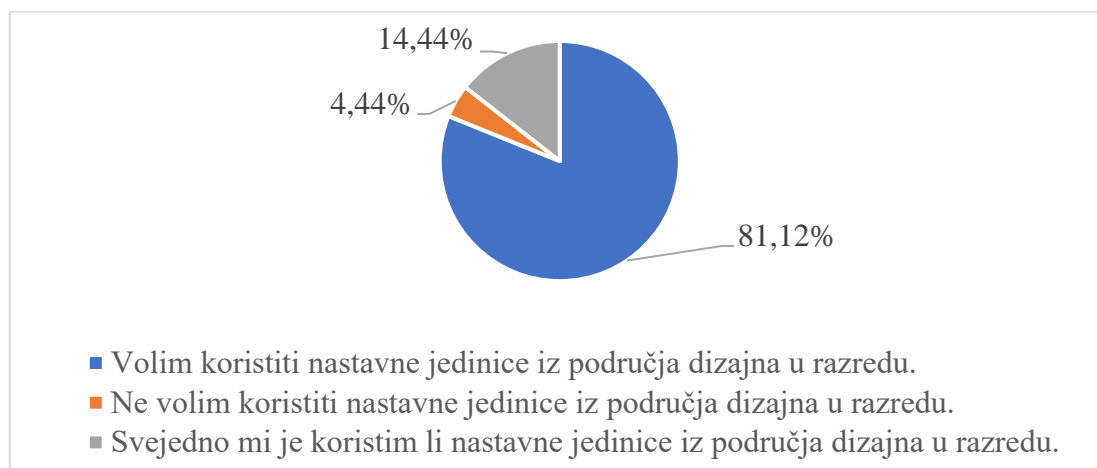
U prvom istraživačkom zadatku željeli smo istražiti stavove učitelja/ica o nastavnim jedinicama iz područja dizajna, odnosno vole li učitelji/ice izvoditi nastavne jedinice iz ovog područja. U istraživanje smo krenuli s hipotezom *H1 Učitelji/ice vole izvoditi nastavne jedinice iz područja dizajna.*

Iz grafikona (grafikon 1.) možemo uočiti kako se 73 učitelja/ica (81,12%) izjasnilo da vole izvoditi nastavne jedinice iz područja dizajna, 13 (14, 44%) učitelja/ica smatra da im je svejedno, dok se najmanje učitelja/ica, njih 4 (4,44%) odlučilo da ne voli izvoditi nastavne jedinice iz područja dizajna. Iz rezultata je vidljivo da je prva hipoteza potvrđena.

Kako bi učitelj što bolje razvio dječju senzibilnost za neko likovno područje, potrebno je da ima sklonosti prema sadržaju kojega poučava. Teško da će učitelj moći u potpunosti prenijeti učenicima ljubav prema sadržaju koji poučava, ako i on sam to ne voli. Motivacija je „snažna i veoma složena sila koja nas potiče na djelovanje, izgrađuje volju i utječe na odlučivanje... uvijek podsjeća na konačni uspjeh u nekom poslu“ (Jakšić, 2003, str. 5). Motivacija učitelja za izvođenje nastavnih jedinica važna je u nastavi jer se očekuje da će učitelji koji vole dizajn dovoljno često i kvalitetno s učenicima obrađivati takve nastavne jedinice. Iz priloženih rezultata možemo zaključiti kako učitelji vole predavati sadržaje

vezane uz dizajn u svojim razredima te pretpostavljamo da će takve nastavne jedinice kvalitetno i s interesom izvoditi u nastavnim aktivnostima.

Također uočavamo kako nema puno ravnodušnih nastavnika koji izvode nastavu iz ovog područja što ukazuje na motiviranost učitelja prema sadržajima dizajna.



Grafikon 1. Stavovi učitelja/ica o nastavnim jedinicama iz područja dizajna

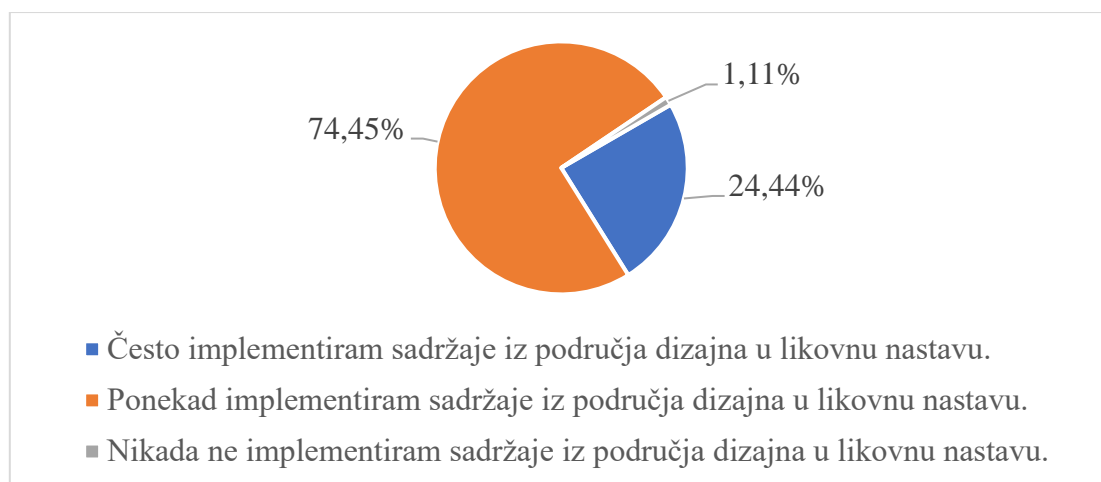
U drugom istraživačkom zadatku ispitana je učestalost u kojoj učitelji/ice implementiraju sadržaje iz područja dizajna u likovnu nastavu. Pretpostavili smo hipoteza *H2 Učitelji/ice ponekad implementiraju sadržaje iz dizajna u likovnu nastavu.*

Rezultati pokazuju (grafikon 2.) kako većina učitelja/ica, njih 67 (74,45%) ponekad implementira sadržaje iz područja dizajna u likovnu nastavu, 22 (24,44%) to radi često, dok samo 1 (1,11%) to ne radi nikada. Iz rezultata je vidljivo da je druga hipoteza potvrđena.

Dizajn nam nudi nebrojeno mnogo mogućnosti, ali realizacija istih uvelike ovisi o kreativnim sposobnostima samih učitelja. Grgurić i Jakubin (1996) navode kako je kreativnost učitelja u likovnoj kulturi ključna za poticanje učenika te da učitelji svojim pristupom i metodama značajno utječu na razvoj dječjeg likovnog izraza. Najveći broj učitelja povremeno, odnosno ponekad implementira sadržaje iz područja dizajna u likovnu nastavu. Rezultati su očekivani jer učitelji s obzirom na složenost kurikuluma često zbog ostalih sadržaja ne mogu realizirati nastavne jedinice vezane uz dizajn, stoga je razumljivo da u okviru nastave takve jedinice realiziraju u nastavi ponekad.

Međutim, kao što smo već spomenuli, kurikulum ne ograničava učitelje u izvođenju nastavnih jedinica sa sadržajima dizajna. Učitelji koji vole i koji su motivirani za izvođenje

nastavnih jedinica vezanih uz dizajn mogu takve sadržaje realizirati kroz različite zadane teme u kurikulumu. Predmetni kurikulum doista dozvoljava slobodu učiteljima u odabiru izbora sadržaja za realizaciju u nastavi.

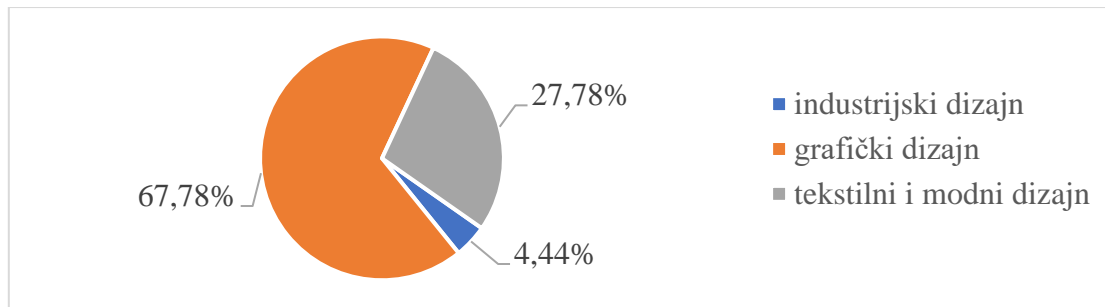


Grafikon 2. Učestalost implementiranja sadržaja iz područja dizajna u likovnoj nastavi

U trećem istraživačkom zadatku zanimalo nas je koje vrste dizajna učitelji/ice preferiraju koristiti u likovnoj nastavi. Krenuli smo od hipoteze *H3 Učitelji/ice preferiraju koristiti grafički dizajn u likovnoj nastavi.*

Kao što je vidljivo na grafikonu (grafikon 3.) većina učitelja/ica, njih 61(67,78%) preferira koristiti grafički dizajn u likovnoj nastavi. Tekstilni i modni dizajn u likovnoj nastavi preferira 25 (27,78%) učitelja/ica. Najmanje je zastupljen industrijski dizajn, za koji se odlučilo tek 4 (4, 44%) učitelja/ice. Iz rezultata je vidljivo da je hipoteza H3 potvrđena.

Ponekad se navodi kako je grafički dizajn kroz povijest bio dominantna vrsta dizajna, ali ne samo zato jer je objektivno najpoznatiji, već zbog toga što većina ljudi van struke uopće ne razmišlja o odjeći i proizvodima za svakodnevnu potrošnju kao o dizajnu (Meggs i Purvis, 2016). Ovaj istraživački zadatak bi možda bilo potrebno u nekom sljedećem istraživanju dodatno produbiti i vidjeti razloge zbog čega se učitelji odlučuju za grafički dizajn. Možda produkte grafičkog dizajna koriste konkretno u razredu kao pozivnicu za izložbu, školsku predstavu ili možda izrađuju konkretne plakate za školska događanja čime grafički dizajn u potpunosti zadovoljava svoju namjenu.

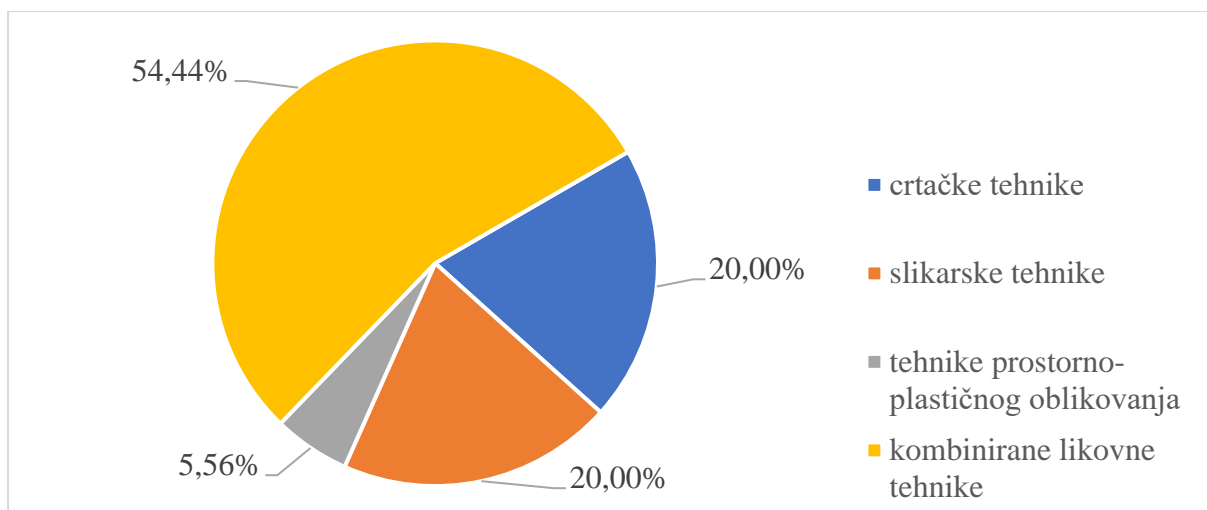


Grafikon 3. Vrste dizajna koje učitelji/ice preferiraju koristiti u likovnoj nastavi

U četvrtom istraživačkom zadatku ispitano je koje tehnike učitelji/ice preferiraju koristiti u sadržajima iz dizajna u likovnoj nastavi. Pretpostavili smo hipotezu *H4 Učitelji/ice preferiraju crtačke tehnike u nastavnim jedinicama iz područja dizajna* jer će crtačke tehnike omogućiti učenicima brzu realizaciju zamišljenih ideja.

Na grafikonu (grafikon 4.) je vidljivo da najviše učitelja/ica, njih 49 (54,44%), preferira koristiti kombinirane likovne tehnike u nastavnim jedinicama iz područja dizajna. Crtačke tehnike preferira 18 učitelja/ica (20,00%), a jednak broj učitelja/ica, 18 (20,00%), preferira u nastavnim jedinicama iz područja dizajna koristiti slikarske tehnike. Najmanji broj učitelja/ica, njih 5 (5,56%), preferira koristiti tehnike prostorno-plastičnog oblikovanja. Sukladno rezultatima, četvrta hipoteza je odbačena.

Kombinirane umjetničke tehnike mogu kombinirati različite tehnike unutar istog područja (kombiniranje npr. tuša i flomastera kao dvije crtačke tehnike) ili različitih područja (kombiniranje npr. papir-plastike i vodenih boja) (Gregurić, 2022). Kombiniranim likovnim tehnikama učenicima dajemo mogućnost da dodatno kvalitetnije oblikuju svoje likovne uratke. Učitelji su dobro prepoznali mogućnosti kombiniranih tehnika u području dizajna s obzirom na njihove izražajne mogućnosti. Zanimljivo je primijetiti kako učitelji nisu odabrali najjednostavnije crtačke tehnike za izradu dizajnerskih rješenja u razredu.

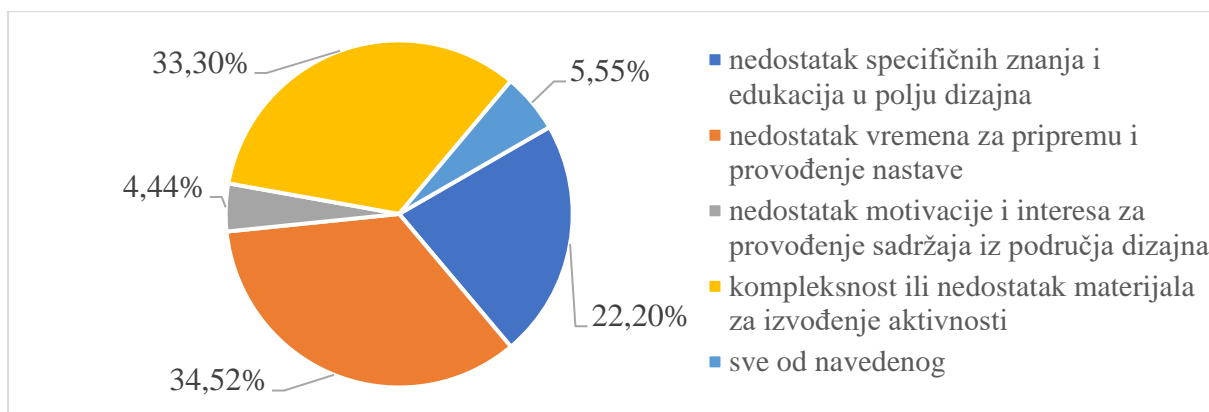


Grafikon 4. Tehnike koje učitelji/ice preferiraju koristiti u sadržajima iz dizajna u likovnoj nastavi

U petom istraživačkom zadatku htjeli smo istražiti što učitelji/ice smatraju najvećim preprekama u izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna. Krenuli smo od hipoteze *H5 Učitelji/ice najvećom preprekom u izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna smatraju nedostatak specifičnih znanja i edukacija u polju dizajna.*

U grafikonu (grafikon 5.) možemo uočiti da 31 (34,52%) učitelja/ica najvećom preprekom u izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna smatra nedostatak vremena za pripremu i provođenje nastave. Nešto manje, 30 (33,30%) učitelja/ica smatra kako im najveću prepreku predstavlja kompleksnost ili nedostatak materijala za izvođenje aktivnosti. 20 (22,20%) učitelja/ica smatra da im nedostatak specifičnih znanja i edukacija u polju dizajna predstavlja najveću prepreku u mogućem nedovoljnom provođenju takvih nastavnih jedinica. 4 (4,44%) ispitanika izjašnjava se da im nedostatak motivacije i interesa za provođenje sadržaja iz područja dizajna predstavlja najveću prepreku, dok 5 (5,55%) učitelja/ica navodi kako im sve od navedenog predstavlja prepreku u izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna. Sukladno rezultatima, hipoteza je odbačena.

Nedostatak vremena općenito učiteljima predstavlja najveću prepreku u pripremi i izvođenju nastave, pa ni likovna kultura nije iznimka. Učitelji često imaju ograničeno vrijeme za planiranje, pripremu i izvođenje nastavnih aktivnosti. Također, dizajnerski sadržaji mogu zahtijevati dodatno vrijeme za pripremu i prilagodbu materijala, moguće i zbog toga što dizajn nije dovoljno zastupljen pa se učitelji rjeđe s njim susreću (Jarvis, 1993).



Grafikon 5. Najveće prepreke u mogućem nedovoljnom izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna

U šestom istraživačkom zadatku ispitali smo potiče li dizajn kreativnost i maštovitost kod djece mlađe školske dobi prema mišljenju učitelja/ica. Pretpostavili smo hipotezu *H6 Učitelji/ice smatraju kako dizajn potiče maštovitost i kreativnost kod učenika mlađe školske dobi.*

Kao što vidimo u grafikonu (grafikon 6.), većina učitelja/ica, njih 87 (96, 67%) smatra kako dizajn ima utjecaj na razvoj dječje maštovitosti i kreativnosti, a samo 3 (3, 33%) učitelja/ice ne smatraju da dizajn ima utjecaj na razvoj mašte i kreativnosti učenika. Iz rezultata je vidljivo da je šesta hipoteza potvrđena.

Kroz proces dizajniranja, učenici razvijaju sposobnost generiranja novih ideja i rješenja određenog problema, te tako razvijaju svoju kreativnost i maštovitost što su učitelji dobro primijetili. Kvalitetno planirana nastava iz područja dizajna potiče i usmjerava učenike da analiziraju probleme i pronadu inovativne načine za rješavanje problema (Yalcin, 2021).

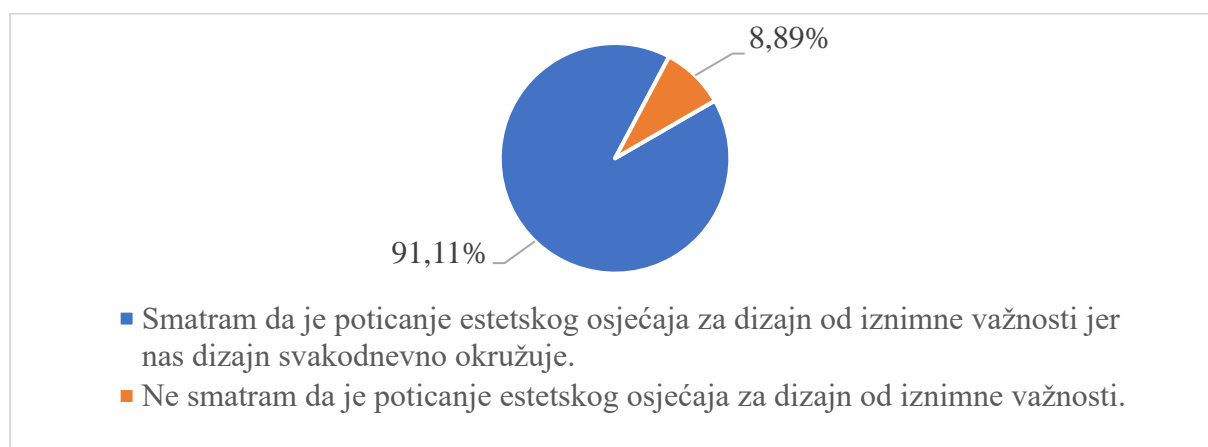


Grafikon 6. Stavovi učitelja/ica o utjecaju dizajna na maštovitost i kreativnost

U sedmom istraživačkom zadatku zanimalo nas je smatraju li učitelji/ice da je važno poticanje estetskog osjećaja za dizajn kod učenika. Krenuli smo od hipoteze *H7 Učitelji/ice smatraju kako je poticanje estetskog osjećaja za dizajn od iznimne važnosti.*

Rezultati pokazuju kako 82 (91,11%) učitelja/ice misle da je poticanje estetskog osjećaja za dizajn od iznimne važnosti, dok se 8 (8,89%) učitelja/ica ne slaže s tom tvrdnjom, kao što je prikazano u grafikonu (grafikon 7.). Iz rezultata je vidljivo da je sedma hipoteza potvrđena.

Za djecu je poticanje estetskog osjećaja za dizajn nužno jer nas dizajn svakodnevno okružuje. Kroz estetski osjećaj, djeca mogu prepoznati i vrednovati kvalitetu dizajna u različitim oblicima. Kada djeca razviju razumijevanje i poštovanje prema estetici, to im omogućuje kritičko promišljanje o kvaliteti i ljepoti viđenog (Pelo, 2007). Estetski doživljaj i estetsko vrednovanje treba učenicima omogućiti sigurnije kriterije u procjeni dizajniranih proizvoda. Estetski lijepo oblikovani proizvod usmjerava učenika prema estetskoj kvaliteti. Za razliku od ostalih komponenata doživljaja u dizajnu, estetski doživljaj zahtijeva skretanje pažnje na vizualnu kvalitetu dizajniranog proizvoda.



Grafikon 7. Stavovi učitelja/ica o važnosti poticanja estetskog osjećaja za dizajn

U osmom istraživačkom zadatku ispitivali smo stavove učitelja/ica o utjecaju dizajna na razvoj sposobnosti kod učenika. Pretpostavili smo hipotezu *H8 Učitelji/ice smatraju da dizajn utječe na razvoj kognitivnih, afektivnih i psihomotornih sposobnosti kod učenika.*

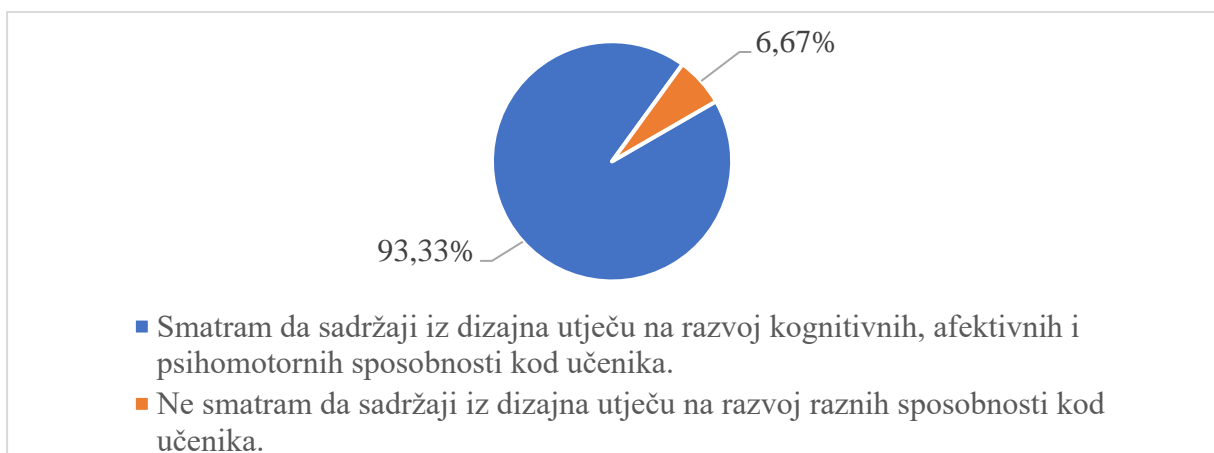
Utvrđili smo kako 84 (93,33%) učitelja/ice smatra da sadržaji iz dizajna utječu na razvoj navedenih sposobnosti kod učenika, a njih 6 (6,67%) ne slaže se s tom tvrdnjom, kao što je vidljivo u grafikonu (grafikon 8.). Iz rezultata je vidljivo da je osma hipoteza potvrđena.

Dizajniranje u nastavi likovne kulture, kao i sve ostale vrste umjetničkog stvaranja, utječe na razvoj sposobnosti kao što su kreativno mišljenje, vizualna percepcija, motoričke vještine, rješavanje problema i emocionalna inteligencija (Gardner, 1994).

Umjetnička sposobnost kod djeteta pojavljuje se kao integracija motoričkog i ritmičnog podražaja s osjetilnim elementima (vizualnim, slušnim, taktilnim). Time se aktiviraju afektivne, kognitivne i psihomotorne vještine (Duh, 2004). "Crtanje i druge likovne aktivnosti kod djece potiču razvoj kreativnosti, kritičkog mišljenja i sposobnost rješavanja problema, omogućujući im da izraze svoje misli i osjećaje na vizualan način." (Golub, 2010).

Možemo zaključiti kako su učitelji prepoznali važnost dizajniranja u nastavi za cjeloviti razvoj učenika. Učitelji su svjesni povezanosti i neposredne veze između kognitivnog, psihomotoričkog i afektivnog razvoja učenika u odnosu na razvoj različitih učeničkih sposobnosti.

Likovni razvoj učenika uvjetovan je razvojem učeničkih znanja, motorike, svijesti i emocija, stoga je likovni izraz dokument opće zrelosti učenika. S obzirom na to da se nastava likovne kulture ostvaruje kao integralni proces u svojim likovno-estetskim i odgojno-obrazovnim osobitostima, ona može potaknuti napredak sposobnosti učenika i kroz sadržaje dizajna.



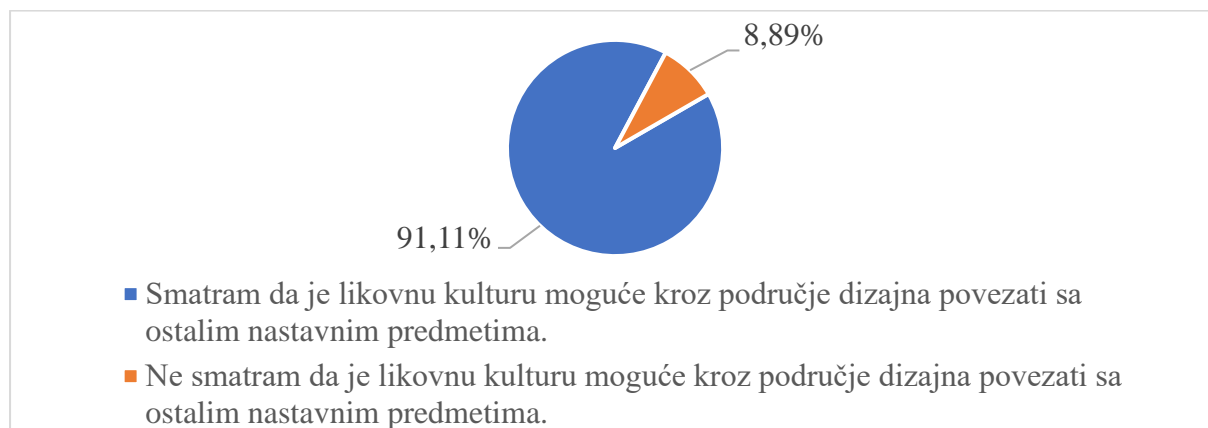
Grafikon 8. Stavovi učitelja/ica o utjecaju dizajna na razvoj sposobnosti kod učenika

U devetom istraživačkom zadatku zanimali su nas stavovi učitelja/ica o mogućnosti povezivanja dizajna s ostalim nastavnim predmetima. Krenuli smo od hipoteze *H9 Učitelji/ice smatraju da je likovnu kulturu kroz područje dizajna moguće povezati s ostalim nastavnim predmetima.*

Većina učitelja/ica, njih 82 (91,11%) smatra kako je likovnu kulturu moguće kroz područje dizajna povezati s ostalim nastavnim predmetima, a 8 (8,89%) učitelja/ica ne smatra da je to moguće, kao što je prikazano u grafikonu (grafikon 9.). Iz rezultata je vidljivo da je deveta hipoteza potvrđena.

Većina ispitanih učitelja/ica svjesna je važnosti povezivanja sadržaja u nastavnom procesu. U nastavi u kojoj je prisutno povezivanje sadržaja učenici lakše povezuju sadržaje, konstruiraju kvalitetnija znanja i primjenjuju ih, razvijaju vještine, no isto tako se i odgojne vrijednosti lakše prenose (Lazzarich, 2011; Vrkić Dimić i Vidić, 2015).

Nastava koja se temelji na povezivanju sadržaja iz različitih nastavnih predmeta može se smatrati cjelovitom nastavom te će takva nastava rezultirati kvalitetno i trajno usvojenim znanjem. Likovnu kulturu se kroz dizajn može povezati s mnogim nastavnim predmetima. Npr., likovnu kulturu i matematiku možemo povezati korištenjem geometrijskih oblika, proporcija i omjera u dizajnu. Hrvatski jezik i likovnu kulturu možemo povezati npr. redizajnom naslovne stranice lektire koju su učenici čitali. Prirodu i društvo s likovnom kulturom možemo povezati s prirodnim i otpadnim materijalima koje djeca mogu koristiti u dizajniranju. Navedeni su samo neki od najjednostavnijih načina povezivanja.



Grafikon 9. Stavovi učitelja/ica o povezanosti dizajna sa ostalim nastavnim predmetima

U desetom istraživačkom zadatku istraživali smo stavove učitelja/ica o vlastitim znanjima iz područja dizajna. Prepostavili smo hipotezu *H10 Učitelji/ice smatraju da nemaju dovoljno znanja za izvođenje likovne nastave iz područja dizajna.*

Nešto više od pola ispitanih učitelja/ica, njih 47 (52,22%) smatra da imaju dovoljno znanja za izvođenje likovne nastave iz područja dizajna, dok ostalih 43 (47,78%) učitelja/ica smatra

kako nemaju dovoljno znanja za izvođenje likovne nastave iz područja dizajna, kako je prikazano u grafikonu (grafikon 10.). Sukladno rezultatima, hipoteza je odbačena.

Kvalitetan učitelj vjeruje u moć cjeloživotnog obrazovanja. Dobar učitelj bi trebao težiti konstantnom rastu vlastitog znanja, pa to vrijedi i za stjecanje znanja iz područja dizajna u vizualno-likovnom odgoju i obrazovanju.

Obrazovanje učitelja treba se odvijati tijekom čitavoga radnog vijeka, jer se tijekom početnog obrazovanja teško mogu steći specifična znanja i vještine za buduća zanimanja (Pastuović 1999). Učitelji koji su svjesni važnosti cjeloživotnog obrazovanja sami će tražiti načine stjecanja znanja koje im nedostaje.

„Tijekom radnog vijeka učitelji se usavršavaju na različitim oblicima i tipovima stručnih skupova. Neki od njih su: seminari, savjetovanja, predavanja, tečajevi, radionice, okrugli stolovi, različiti kampovi i dr., koji se organiziraju na razini škole, općine, grada, županije ili na međunarodnoj razini, a nužni su jer učitelji trebaju biti u tijeku s novitetima u struci, te razvijati senzibilitet za ekspanzijom znanja“ (Horvat i Lapat, 2012, str. 132).

Dakle, inicijativa za cjeloživotno obrazovanje mora krenuti od pojedinca. Zajednica treba omogućiti preduvjete za cjeloživotno obrazovanje, ali bez svijesti o važnosti cjeloživotnog obrazovanja pojedinac neće posegnuti za mogućnostima koje mu zajednica stavlja na raspolaganje (Vukelić, Šehanović i Jurišić, 2023). Možemo zaključiti kako bi se učitelji koji nemaju dovoljno znanja iz područja dizajna trebali sami educirati o navedenim sadržajima ako žele kvalitetno izvoditi nastavu.



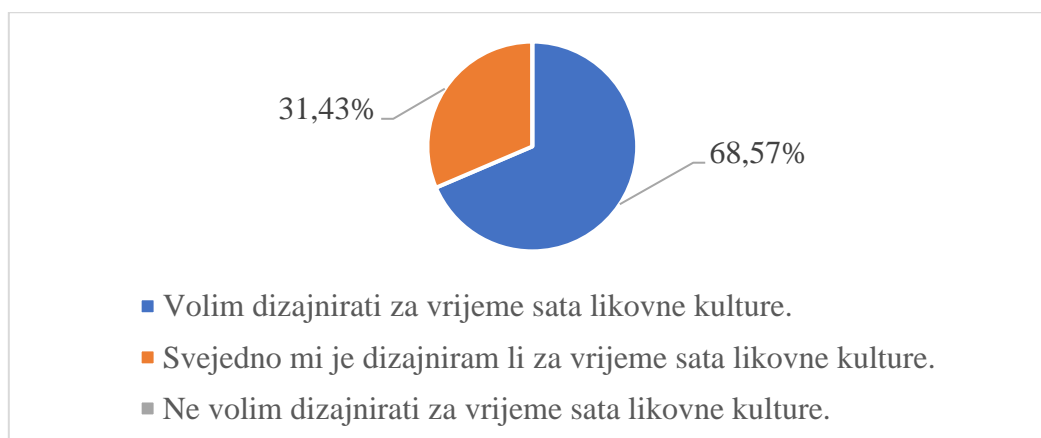
Grafikon 10. Stavovi učitelja/ica o vlastitim znanjima iz područja dizajna

6.5.2. Istraživanje učeničke percepcije dizajna

U jedanaestom istraživačkom zadatku htjeli smo istražiti stavove učenika/ica o dizajniranju na satu likovne kulture, odnosno vole li učenici/ice dizajnirati. U istraživanje smo krenuli s hipotezom *H11 Učenici/ice vole dizajnirati na nastavi likovne kulture.*

U priloženom grafikonu (grafikon 11.) možemo uočiti kako se više učenika/ica, njih 48 (68,57%), izjasnilo da voli dizajnirati za vrijeme sata likovne kulture, dok se 22 (31,43%) učenika/ica izjasnilo da im je svejedno dizajniraju li za vrijeme sata likovne kulture. Ni jedan/na učenik/ica se nije izjasnio/la da ne voli dizajnirati za vrijeme sata likovne kulture. Iz rezultata je vidljivo da je jedanaesta hipoteza potvrđena.

Ovaj rezultat sugerira da većina učenika/ica ima pozitivan stav prema sadržajima iz dizajna u likovnoj kulturi. Dodatnim istraživanjem moglo bi se ispitati zašto neki učenici/ice nemaju izražen stav prema ovoj temi i kako bi se taj nedostatak preferencija mogao promijeniti. S obzirom da veći dio učenika/ica a i učitelja/ica voli dizajnirati, sadržaji dizajna bi se mogli više primjenjivati u nastavi vizualno – likovnog odgoja i obrazovanja.



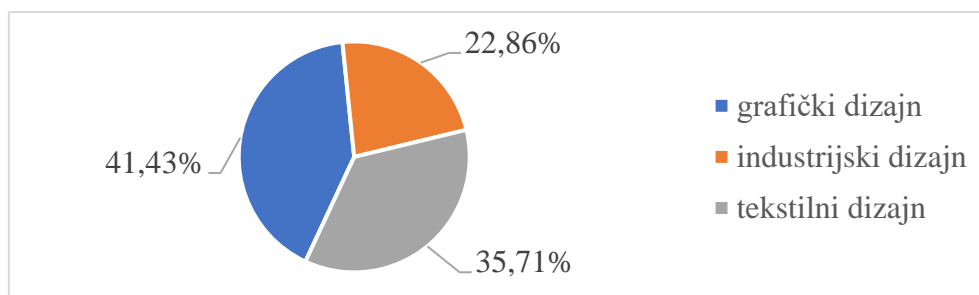
Grafikon 11. Stavovi učenika/ica o dizajniranju na satu likovne kulture

U dvanaestom istraživačkom zadatku htjeli smo ispitati koju od tri vrste dizajne učenici/ice najviše vole. Krenuli smo od hipoteze *H12 Učenici/ice najviše vole industrijski dizajn.*

Kao što vidimo u grafikonu (grafikon 12.), najviše učenika/ica, njih 29 (41,43%), najviše voli grafički dizajn, nešto manje učenika/ica, njih 25 (35,71%) najviše voli tekstilni dizajn, dok

najmanje učenika/ica, njih 16 (22,86%) najviše voli industrijski dizajn. Sukladno rezultatima, naša hipoteza je odbačena.

Najveći broj učenika/ica voli dizajnirati kroz grafički dizajn. Iste preferencije prema grafičkom dizajnu pokazali su i učitelji/ice. Za razliku od učitelja/ica, učenici/ice više preferiraju industrijski dizajn. Dodatna istraživanja mogla bi bolje objasniti razloge učeničkih preferencija. Postoji mogućnost utjecaja spola učenika na odgovore.



Grafikon 12. Vrste dizajna koje učenici preferiraju u likovnoj nastavi

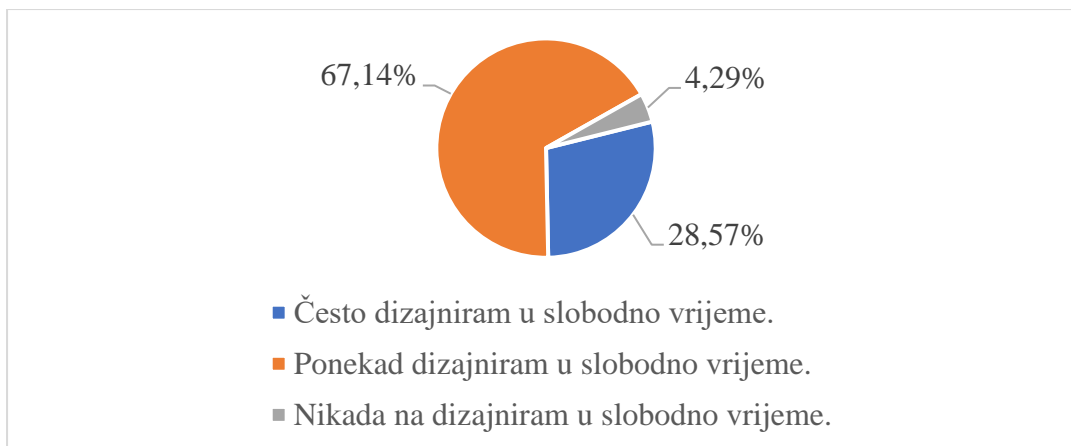
U trinaestom istraživačkom zadatku ispitana je učestalost u kojoj učenici/ice dizajniraju u svoje slobodno vrijeme. Pretpostavili smo hipotezu *H13 Učenici/ice povremeno dizajniraju u slobodno vrijeme.*

Rezultati ovog dijela istraživanja, što je vidljivo u grafikonu (grafikon 13.), pokazuju kako većina učenika/ica, njih 47 (67,14%), ponekad dizajnira u slobodno vrijeme, 20 (28,57%) učenika/ica često dizajnira u slobodno vrijeme, a tek 3 (4, 29%) nikada ne dizajnira. Iz rezultata je vidljivo da je naša hipoteza potvrđena.

Zanimljivo je utvrditi kako čak dvadeset učenika/ica često dizajnira u svoje slobodno vrijeme, također veći broj učenika/ica ponekad dizajnira u slobodno vrijeme, što pokazuje interes i motivaciju učenika/ica prema području dizajna.

Učenici/ice su u mlađoj školskoj dobi skloni kreativnom eksperimentiranju i izražavanju novih ideja, a dizajniranje im pruža mogućnost da to ostvare jer su danas dostupni razni digitalni alati za dizajniranje, posebno u području grafičkog dizajna.

S obzirom na to da učenici/ice u nižim razredima osnovne škole pokazuju dobar interes prema dizajnu i izvan školskih sadržaja, učitelji/ice bi mogli razmisliti o uvođenju više ovakvih sadržaja u nastavu vizualno-likovnog odgoja i obrazovanja.

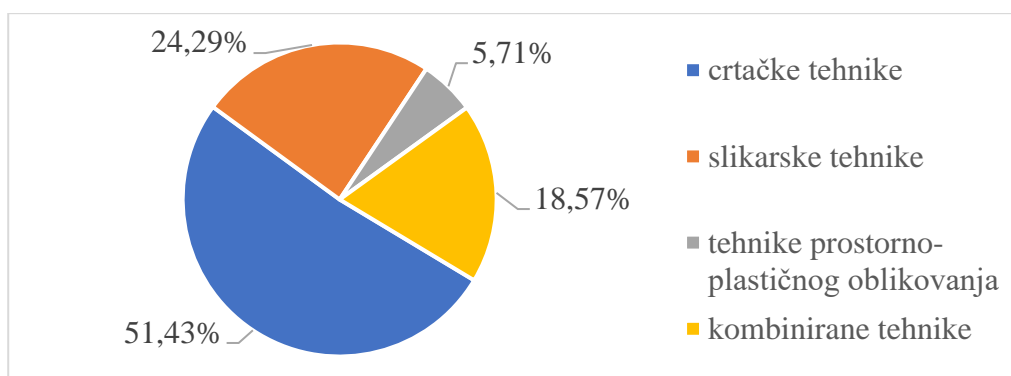


Grafikon 13. Učestalost dizajniranja u slobodnom vremenu učenika/ica

U četrnaestom istraživačkom zadatku ispitano je koje tehnike učenici/ice preferiraju koristiti u sadržajima iz dizajna u likovnoj nastavi. Pretpostavili smo hipoteza *H14 Učenici/ice najviše vole dizajnirati u tehnikama prostorno-plastičnog oblikovanja.*

Kao što je vidljivo u grafikonu (grafikon 14.), najviše učenika/ica, njih 36 (51,43%) preferira raditi u crtačkim tehnikama u nastavnim jedinicama iz područja dizajna. Slikarske tehnike preferira 17 (24,29%) učenika/ica, 13 (18,57%) ih preferira kombinirane tehnike, a samo 4 (5,715) učenika/ice preferiraju tehnike prostorno-plastičnog oblikovanja kada se radi o sadržajima iz dizajna. Sukladno rezultatima, naša hipoteza je odbačena.

Moguće je da se najviše učenika/ica odlučilo za crtačke tehnike jer su one najbrži i najlakši način za izražavanje zamišljenih ideja, a također se njima općenito često služe i u drugim likovnim sadržajima. Također je moguće da učenici/ice dizajn više vide kao skiciranje i planiranje izgleda nekog predmeta, a manje kao sam završni proizvod.



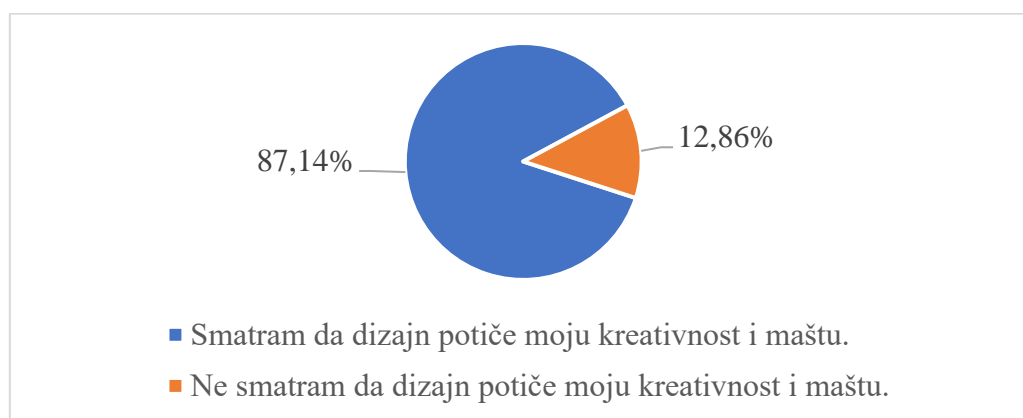
Grafikon 14. Tehnike koje učenici/ice preferiraju u sadržajima iz dizajna u likovnoj nastavi

U petnaestom istraživačkom zadatku ispitivali smo smatraju li učenici/ice da dizajn potiče njihovu kreativnost i maštovitost. Pretpostavili smo hipotezu *H15 Učenici/ice smatraju da dizajniranje potiče njihovu kreativnost i maštu.*

Kao što vidimo u grafikonu (grafikon 15.), većina učenika/ica, njih 61 (87,14%), smatra kako dizajn potiče njihovu kreativnost i maštu, a 9 (12,86%) učenika/ica ne slaže se s tom tvrdnjom. Iz rezultata je vidljivo da je petnaesta hipoteza potvrđena.

Najveći broj učenika/ica misli kako im dizajniranje potiče kreativnost i maštu, dok mali broj učenika/ica ne razmišlja na takav način. U budućim istraživanjima trebalo bi utvrditi razloge zašto učenici/ice smatraju da dizajniranje ne potiče njihovu kreativnost. „Sposobnost kreativnog razmišljanja nije prirodna danost za većinu ljudi, iako se čini da je kreativno razmišljanje urođena kvaliteta kod nekih pojedinaca, razvijanje ove vještine zahtijeva napor i vježbu od strane pojedinca i njegovih mentora“ (Todorić, 2023).

Možda učenici/ice u nekim nastavnim jedinicama nisu bili dobro vođeni od strane svojih učitelja, a možda nisu uložili dovoljno napora i truda u proces dizajniranja, što je utjecalo na njihovo nezadovoljstvo tijekom dizajniranja i odrazilo se na njihovu procjenu kreativnosti.



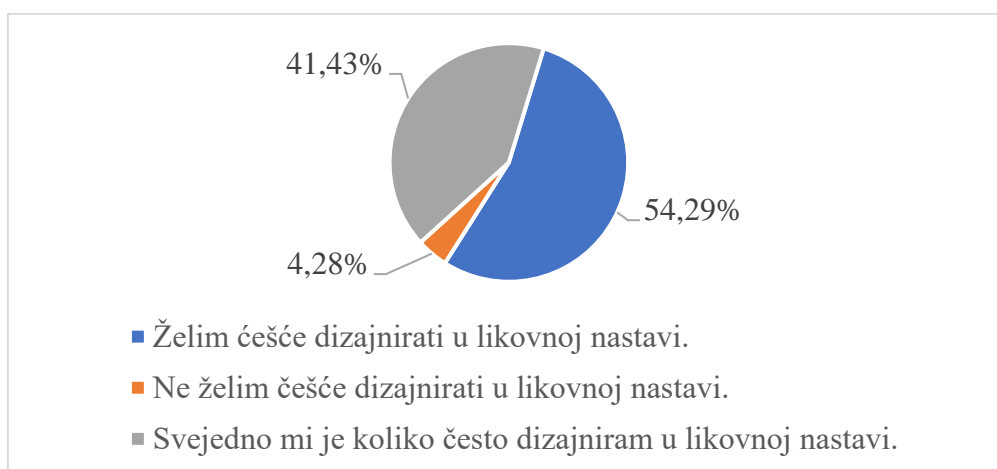
Grafikon 15. Stavovi učenika/ica o utjecaju dizajna na njihovu kreativnost i maštu

U šesnaestom istraživačkom pitanju htjeli smo saznati žele li učenici/ice češće dizajnirati u likovnoj nastavi. Pretpostavili smo hipotezu *H16 Učenici/ice žele češće dizajnirati u likovnoj nastavi.*

Kao što vidimo u grafikonu (grafikon 16.), nešto više od pola učenika/ica, njih 38 (54,29%), želi češće dizajnirati u likovnoj nastavi, 29 (41,43%) učenika/ica smatra da im je svejedno, a

3 (4, 28%) učenika/ica ne želi češće dizajnirati u likovnoj nastavi. Iz rezultata je vidljivo da je naša hipoteza potvrđena.

Učenici/ice su se većinom izjasnili da bi htjeli više dizajnirati, što možemo povezati s tim da učenici generalno vole dizajn te čak dizajniraju u svoje slobodno vrijeme. Dodatno bi se trebalo istražiti je li ovaj podatak rezultat nedovoljno čestog dizajniranja u likovnoj nastavi, pa bi učenici/ice htjeli dizajnirati više ili se na ovaj način učenici izjašnjavaju da jednostavno vole dizajnirati i žele to često raditi.



Grafikon 16. Stavovi učenika/ica o učestalosti implementiranja sadržaja iz dizajna u likovnoj nastavi

6.6. Zaključak istraživanja

Provedenim istraživanjem s učiteljima/icama potvrđena je prva hipoteza *H1 Učitelji/ice vole izvoditi nastavne jedinice iz područja dizajna*. Najviše učitelja/ica izjasnilo se da vole i da im odgovara izvoditi nastavne jedinice iz područja dizajna u likovnoj nastavi.

Također je potvrđena i druga hipoteza *H2 Učitelji/ice ponekad implementiraju sadržaje iz dizajna u likovnu nastavu*. Više od pola učitelja/ica ponekad implementiraju sadržaje iz područja dizajna u likovnu nastavu.

Hipoteza *H3 Učitelji/ice preferiraju koristiti grafički dizajn u likovnoj nastavi potvrđena je. Pokazalo se da većina učitelja/ica u nastavi preferira koristiti grafički dizajn, zatim tekstilni, a najmanje učitelja/ica preferira industrijski dizajn u likovnoj nastavi.*

Četvrta hipoteza *H4 Učitelji/ice preferiraju crtačke tehnike u nastavnim jedinicama iz područja dizajna odbijena je. Istraživanje je pokazalo da učitelji/ice ipak najviše preferiraju koristiti kombinirane likovne tehnike u likovnoj nastavi.*

Odbijena je i hipoteza *H5 Učitelji/ice najvećom preprekom u mogućem nedovoljnom izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna smatraju nedostatak specifičnih znanja i edukacija u polju dizajna. Ovim istraživanjem došli smo do zaključka da više učitelja/ica glavnom preprekom smatra nedostatak vremena za pripremu i provođenje nastave, međutim, tek nešto manje učitelja/ica smatra kako su im najveće prepreke kompleksnost ili nedostatak materijala te nedostatak znanja i edukacija iz ovoga područja.*

U dijelu istraživanja s učiteljima također su se potvrdile i sljedeće hipoteze: *H6 Učitelji/ice smatraju da dizajn potiče maštovitost i kreativnost kod učenika mlađe školske dobi, H7 Učitelji/ice smatraju da je poticanje estetskog osjećaja za dizajn od iznimne važnosti, H8 Učitelji/ice smatraju da dizajn utječe na razvoj kognitivnih, afektivnih i psihomotornih sposobnosti kod učenika i H9 Učitelji/ice smatraju da je likovnu kulturu kroz područje dizajna moguće povezati s ostalim nastavnim predmetima. Ovo nam pokazuje kako učitelji/ice generalno imaju pozitivne stavove prema dizajnu općenito i prema sadržaju iz dizajna u likovnoj nastavi. Učitelji/ice većinom smatraju kako je dizajn važno provoditi na likovnoj nastavi te da dizajn pozitivno utječe na cjelokupni razvoj učenika.*

Hipotezu koju potencijalno najviše treba uzeti u obzir *H10 Učitelji/ice smatraju da nemaju dovoljno znanja za izvođenje likovne nastave iz područja dizajna odbačena je. Međutim, iako se većina učitelja/ica izjasnilo da imaju dovoljno znanja za izvođenje likovne nastave, velik broj učitelja/ica, gotovo pola, smatra da nije dovoljno educirano u tom polju.*

Što se tiče istraživanja s učenicima/ama, potvrdila se hipoteza *H11 Učenici/ice vole dizajnirati na nastavi likovne kulture. Većina učenika/ica na likovnoj nastavi voli dizajnirati, neki/e nemaju preferenciju, a nijedan/na učenik/ica se nije izjasnio/la da ne voli dizajnirati.*

Odbacili smo hipotezu *H12 Učenici/ice najviše vole industrijski dizajn*. Istraživanje je pokazalo da najviše učenika/ica preferira grafički dizajn, zatim tekstilni dizajn, a najmanje učenika/ica bira industrijski dizajn.

Istraživanjem smo potvrdili hipotezu *H13 Učenici/ice povremeno dizajniraju u slobodno vrijeme*. Više od pola ispitanih učenika/ica ponekad dizajnira, dok nešto manje učenika/ica dizajnira često. Rijetki/e učenici/ice su se izjasnili/le da nikada ne dizajniraju, tek njih nekoliko.

Pretpostavljena hipoteza *H14 Učenici/ice najviše vole dizajnirati u tehnikama prostorno-plastičnog oblikovanja* odbačena je jer su učenici/ice ipak više preferirali/le crtačke tehnike, zatim slikarske pa tek onda tehnike prostorno-plastičnog oblikovanja. Najmanje učenika/ica preferira kombinirane likovne tehnike.

Potvrđene su hipoteze *H15 Učenici/ice smatraju da dizajniranje potiče njihovu kreativnost i maštu* i *H16 Učenici/ice žele češće dizajnirati u likovnoj nastavi*. Ovo nam pokazuje kako učenici/ice većinom imaju pozitivne stavove o dizajnu i da bi ga voljeli češće prakticirati.

7. ZAKLJUČAK

„Budući da je dizajn danas sveprisutan u našem okruženju i da razvoj svijesti o potrebi estetskog i funkcionalnog promišljanja svijeta oko nas djetetu može dati odlične temelje za kvalitetnije življenje, dobro je već u ranoj dobi dijete uvoditi u taj svijet, pogotovo zato što smo se uvjerali da dijete takav način rada usvaja s lakoćom te s radošću spoznaje da i samo može pridonijeti oblikovanju prostora u kojem živi“ (Gudek, 2010, str. 28).

U ovom diplomskom radu nastojali smo ukazati na važnost rane edukacije o dizajnu u nižim razredima osnovne škole. Grafički, industrijski i tekstilni dizajn nude bogate mogućnosti za razvoj praktičnih, estetskih i kreativnih sposobnosti učenika. Osim toga, integriranje sadržaja iz područja dizajna u nastavu vizualno-likovnog odgoja i obrazovanja može poslužiti kao temelj za daljnji razvoj učenika na ovom području te može utjecati na razvoj karijera učenika u srodnim područjima u budućnosti. Likovna kultura je od izrazite važnosti za cjelokupan razvoj učenika. Kroz likovnu kulturu, učenici stječu ključne vještine, poput kreativnosti, kritičkog mišljenja, izražavanja osjećaja i vlastitih ideja.

Cilj provedenoga istraživanja u sklopu ovoga diplomskog rada bio je ispitati stavove učitelja razredne nastave i učenika prema dizajnu u likovnoj nastavi u nižim razredima osnovne škole.

Dizajn kroz likovnu kulturu pruža mogućnost za razvijanje estetike, funkcionalnosti predmeta te primjenu koncepata kao što su oblici, boje i kompozicije u stvaranju novih rješenja. Dizajniranje u osnovnoškolskom obrazovanju otvara prilike za multidisciplinarni pristup učenju te za integraciju znanja iz različitih nastavnih predmeta. Kroz dizajnerske aktivnosti, učenike se može potaknuti na kreativno izražavanje, suradnju i rješavanje problema, što može uvelike doprinijeti razvoju učeničkih kompetencija za buduće životne izazove. Stvaranje prostora za dizajnersko izražavanje i aktivnosti u nastavi likovne kulture može uvelike obogatiti osnovno obrazovanje učenika.

Ovo istraživanje pokazalo nam je da učenici/ice i učitelji/ice imaju pozitivne stavove prema likovnim sadržajima dizajna u nastavi likovne kulture u nižim razredima osnovne škole.

LITERATURA

1. Aldridge, R. (2011). *Stella McCartney*. Revaluation Books.
2. Arčabić, M. (2008). *Žuži Jelinek: Ambassador mode*. Muzej grada Zagreba.
3. Bratton, L.E. (2016). *The process of Branding*, University of Dayton. Preuzeto s https://ecommons.udayton.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=uhp_bsti#page=9
4. Butigan, R., Grilec Kaurić, A., Ujević, D. (2013). Specifics of marketing strategy in the segment of high fashion, *International Journal of Multidisciplinarity in Business and Science*, 1(1), 19 – 27. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/en/132508>
5. Chu, B. (2020). Analysis on the Success of Coca-Cola Marketing Strategy. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 155(1), 96-100. Preuzeto s <https://www.atlantis-pess.com/proceedings/icemci-20/125947132>
6. Clarke, J.S., Holt, R. (2015). Vivienne Westwood and the Ethics of Consuming Fashion, *Journal of Management Inquiry*, 25(2), 199-213. Preuzeto s <https://eprints.whiterose.ac.uk/87157/3/Clarke%20>
7. Damjanov, J. (1981). *Likovna umjetnost II. dio*. Školska knjiga.
8. Domljan, Ž. (2005). *Hrvatska likovna enciklopedija*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža.
9. Droste, M. (2006). *Bauhaus*. Taschen GmbH.
10. Duh, M. (2004). *Vrednotenje kot didakticni problem pri likovni vzgoji*. PEF.
11. Džuverović, L. (2015). *Boris Bučan*. Preuzeto s <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/world-goes-pop/artist-biography/boris-bucan>
12. French, M.J., Widden, M.B. (2000). The spring-and-lever balancing mechanism, George Carwardine and the Anglepoise lamp, *Journal of Mechanical Engineering Science*, 214(3), 501-508. Preuzeto s <https://core.ac.uk/reader/69890>
13. Gajević, S. (2015). *Vizualna identiteta držav kot element označevanja*, FER. Preuzeto s <https://core.ac.uk/reader/67586770>
14. Gardner, H.E. (1994). *The Arts And Human Development: A Psychological Study of the Artistic Process*. BasicBooks.
15. Golub, B. (2010). *Likovna kultura u osnovnoj školi*. Školska knjiga.

16. Gregurić, S. (2022). *Likovna umjetnost u prvoj trijadi osnovne škole*, Osnovna škola Frana Roša. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/en/file/403334>
17. Grgurić, N., Jakubin M. (1996). *Vizualno likovni odgoj i obrazovanje*. Eduka.
18. Gudek, N. (2010). Dizajn. *Dijete, vrtić, obitelj*, 16-17(62-63), 28-29. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/124741>.
19. Herceg, I., Karlavaris, B., Rončević, A. (2010). *Metodika Likovne kulture djece rane i predškolske dobi*. Alfa. Preuzeto s <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/world-goes-pop/artist-biography/boris-bucan>
20. Horvat, A. i Lapat, G. (2012). Cjeloživotno obrazovanje učitelja. *Andragoški glasnik*, 16(2), 131-142. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/103394>
21. Huzjak, M. (2008). *Učimo gledati 1-4 priručnik za nastavnike*. Školska knjiga.
22. Jakšić, J. (2003): Motivacija. Psihopedagoški pristup, *Kateheza : časopis za vjeronauk u školi, katehezu i pastoral mladih*, 25(1), 5-16. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/en/file/168425>
23. Jarvis, T. (1993). *Teaching Design and Technology in the Primary School*. Routledge.
24. Jelinek, Ž. (2014). *Život Žuži Jelinek*. Nova knjiga Rast.
25. Jotović, V. (2019). *Osnove grafičkog dizajna*. Preuzeto s <file:///C:/Users/stipi/OneDrive/Radna%20povr%C5%A1ina/DIPLOMSKI/Jotovi%C4%87%20-%20Osnove%20grafi%C4%8Dkog%20dizajna.pdf>
26. Keller, G. (1975). *Dizajn*. Vjesnik.
27. Košćec, G. (2011). Marginalizacija vizualne kulture i umjetnosti u obrazovnom procesu, *Život umjetnosti*, 88(1), 34-43. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/en/file/292953>
28. Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn – A New Foundation of Design*. CPC Press.
29. Lapaine, B. (1994). *Dizajn*. Sveučilište u Zagrebu.
30. Lawson, B. (2005). *How Designers Think*. Routhledge.
31. Lazzarich, M. (2011). Integracijske mogućnosti slikovnice u nastavi materinskoga jezika. *Život i škola*, 57(26), 61-82. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/en/77323>
32. Lloyd, P. (2018). *Diagrammatic Maps of the New York Subway: an Historical Perspective*, University of Kent. Preuzeto s https://www.researchgate.net/profile/Peter-Lloyd-9/publication/324278888_Diagrammatic_Maps_of_the_New_York_Subway_an_Historical_Perspective/links/5ac94bf5a6fdcc8bfc838e57/Diagrammatic-Maps-of-the-New-York-Subway-an-Historical-Perspective.pdf

33. Lloyd, P., Snelders, D. (2003). *What was Philippe Starck thinking of?*, TU Delft, Delft. Preuzeto s <https://shorturl.at/KI8go>
34. Brajčić, M., Kuščević, D., Grcić, J. (2012). Dijete i umjetničko djelo. *Školski vjesnik*, 61(1), 133-153. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/en/file/120509>.
35. Marcus, G.H. (2019). *Introduction to Modern Design: Its History from the Eighteenth Century to the Present*. Bloomsbury Visual Arts.
36. Marković, D., Cvetković, D., Kostić, Z. i Tasić, A. (2009): *Osnovi grafičkog dizajna*. Univerzitet Singidunum.
37. Meggs, P.B., Purvis, A.W. (2016). *Meggs' History of Graphic Design*. Wiley.
38. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa Republike Hrvatske (2019). *Kurikulum nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovna umjetnost za gimnazije*, Republika Hrvatska. Preuzeto s <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Publikacije/Predmetni/Kurikulum%20nastavnog%20predmeta%20Likovna%20kultura%20za%20osnovne%20skole%20i%20Likovna%20umjetnost%20za%20gimnazije.pdf>
39. Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
40. Notaro, A. (2008). *Swoosh time: Nike's Art of Speed advertizing campaign and the Blogosphere*. *Nebula* 5(4), 64-83.
41. Papanek, V. (1973). *Dizajn za stvarni svijet*. Nakladni zavod Marko Marulić.
42. Pastuović, N. (1999): *Edukologija, Integrativna znanost o sustavu cjeloživotnog odgoja i obrazovanja*, Znamen.
43. Pello, A. (2007). *The Language of Art: Inquiry-Based Studio Practices in Early Childhood Settings*. Redleaf Press.
44. Petlevski, S. (2004). *Boris Bućan – Visual art monography*. Kigen.
45. Savage, J. (1991). *England's Dreaming: Sex Pistols and Punk Rock*. Faber and Faber.
46. Sienbrodt, M. (2015). *BAUHAUS: umrežavanje ideja i prakse*. Muzej suvremene umjetnosti.
47. Simon, L. (2011). *Coco Chanel*. Reaktion Books.
48. Šverko, I. (2003). *O dizajnu – teorija i povijest dizajna*. Umjetnička akademija, Sveučilište u Splitu.
49. Tijus, C., Barcenilla, J., Lavalette, B.C., Meunier, J.G (2007). The design, understanding and usage of pictograms, *Studies in Writing*, 21(2), 17-32. Preuzeto s <https://brill.com/display/book/edcoll/9789004253254/B9789004253254-s003.xml>

50. Todorć, G. (2023). Kreativnost djece predškolske dobi. *Varaždinski učitelj*, 6(12), 365-369. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/303446>.
51. Vrkić Dimić, J., Vidić, S. (2015). Korelacija i timski rad u nastavi – holistički pristup učenju i poučavanju. *Acta Iadertina*, 12(2), 93-114. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/en/clanak/280202>
52. Vukelić, B., Šehanović, Z. i Jurišić, L. (2023). Cjeloživotno obrazovanje – imperativ ili opcija. *Politehnika*, 7(2), 76-82. Preuzeto s <https://doi.org/10.36978/cte.7.2.8>
53. Vukić, F. (2012). *Teorija i povijest dizajna*. Golden Marketing – Tehnička knjiga.
54. Wingler, M.H. (1978). *Bauhaus, Weimar, Dessau, Berlin, Chicago*. The MIT Press.
55. Yalcin, V. (2021). Design Thinking Model in Early Childhood. *Education. International Journal of Psychology and Educational Studies*, 9(1), 196-210. Preuzeto s <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2229803>

Sažetak

Cilj ovoga rada bio je ispitati stavove učitelja/ica i učenika/ica prema dizajnu u nastavi likovne kulture u nižim razredima osnovne škole. U istraživanju je sudjelovalo 160 ispitanika od toga 70 učenika/ica četvrtoga razreda osnovne škole i 90 učitelja/ica iz Splitsko-dalmatinske županije.

Rezultati pokazuju kako većina učitelja/ica voli izvoditi nastavne jedinice iz područja dizajna te prednost daju grafičkom dizajnu kroz kombinirane likovne tehnike. Iako vole izvoditi nastavu iz područja dizajna, učitelji/ice s učenicima ne dizajniraju često. Kao najveći problem tijekom izvođenja nastavnih jedinica iz područja dizajna učitelji/ice vide nedostatak vremena za pripremu i provođenje nastave. Nešto više od polovice ispitanih učitelja/ica misli da imaju dovoljno znanja za izvođenje nastave iz područja dizajna. Rezultati pokazuju da učitelji/ice smatraju da dizajn potiče maštovitost i kreativnost kod učenika/ica te da je promicanje estetskog osjećaja za dizajn od iznimne važnosti. Također smatraju da je likovnu kulturu kroz dizajn moguće povezati s ostalim nastavnim predmetima. Što se tiče istraživanja s učenicima/icama, rezultati su pokazali da učenici/ice vole dizajnirati na nastavi likovne kulture te da bi to voljeli/le češće raditi. Najviše učenika/ica preferira grafički dizajn i to kroz crtačke tehnike. Pokazalo se kako većina učenika/ica u slobodno vrijeme povremeno dizajnira, a smatraju da im to potiče kreativnost i maštovitost.

Abstract

The aim of this work was to examine the attitudes of teachers and students towards design in art classes in the lower grades of elementary school. 160 respondents participated in the research, of which 70 were students of the fourth grade of primary school and 90 were teachers from the Split-Dalmatia County.

The results show that the majority of teachers like to conduct teaching units in the field of design and give preference to graphic design through combined art techniques. Although they love to teach design, teachers don't often design with their students. Teachers see the lack of time to prepare and conduct lessons as the biggest problem during the delivery of teaching units in the field of design. A little more than half of the teachers surveyed think they have enough knowledge to teach design. The results show that teachers believe that design stimulates imagination and creativity in students and that promoting an aesthetic sense of design is of utmost importance. They also believe that it is possible to connect art culture with other subjects through design. As for research with students, the results showed that students like to design in art classes and that they would like to do it more often. Most students prefer graphic design through drawing techniques. It has been shown that most of the students occasionally design in their free time, and they believe that this stimulates their creativity and imagination.

PRILOZI

POPIS SLIKA

Slika 1. Logo škole Bauhaus.....7

Dostupno na: <https://hr.wikipedia.org/wiki/Datoteka:Bauhaus_logo.png>, preuzeto: 6.6.2024.

Slika 2. Škola Bauhaus u Weimaru.....7

Dostupno na: <<https://www.archdaily.com/901623/100-years-of-bauhaus-10-facts-that-will-make-you-look-like-an-expert>>, preuzeto: 23.3.2024.

Slika 3. Tea Infuser and Strainer, Marianne Brandt, 1924.....8

Dostupno na: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/491299>>, preuzeto: 27.4.2024.

Slika 4. Wassily Chair, Marcel Breuer, 1925.....8

Dostupno na: <<https://www.behance.net/gallery/70579817/Wassily-Chair-by-Marcel-Breuer>>, preuzeto: 15.3.2024.

Slika 5. Varteksova revija u New Yorku, 1959.....11

Dostupno na: <<https://www.24sata.hr/lifestyle/ozivjeli-dizajn-zuzi-jelinek-po-njenom-kroju-kostim-danas-stoji-650-eura-radilo-ga-cak-50-ljudi-959817>>, preuzeto: 27.4.2024.

Slika 6. Jovanka Broz u haljini Žuži Jelinek, 1968.....11

Dostupno na: Arčabić, M., Žuži Jelinek : Ambasador mode, Muzej grada Zagreba, Zagreb, 2008. str. 46., preuzeto 15.3.2024.

Slika 7. Buba u uhu, Boris Bućan, 1972.....13

Dostupno na <<https://dizajn.hr/blog/boris-bucan-1947-2023/>>, preuzeto: 27.4.2024.

Slika 8. Žar Ptica, Boris Bućan, 1983.....13

Dostupno na: <<https://galieta-galerija.hr/umjetnine/prodaja/zar-ptica-bo>>, preuzeto: 18.1.2024.

Slika 9. Logo Mediteranskih igara, 1979.....	14
Dostupno na: < https://dizajn.hr/blog/izlozba-borisa-ljubicica-paznja-logo-viii-mediteranske-igre-u-lyonu/ >, preuzeto: 18.1.2024.	
Slika 10. Logotipi Borisa Ljubičića.....	14
Dostupno na: < https://dizajn.hr/blog/boris-ljubicic-jednina-mnozine-simbol-znak-logo-brend-25-1-6-2-2018/ >, preuzeto: 7.2.2024.	
Slika 11. Ambalaža Coca-Cole, Root Glass Company, 1916.....	16
Dostupno na: < https://www.thepackagingcompany.us/knowledge-sharing/iconic-packaging-coca-cola/ >, preuzeto: 18.1.2024.	
Slika 12. Današnji dizajn boce Coca-Cole.....	16
Dostupno na: < https://www.ejinsight.com/eji/article/id/3112256/20220425-Coca-Cola-brand-new-glass-bottle-beverages-relaunch-in-market >, preuzeto: 6.6.2024.	
Slika 13. Juicy Salif, Philippe Starck, 1990.....	17
Dostupno na: < https://medium.com/designstudies1/philippe-starcks-juicy-salif-lemon-squeezer-genius-design-or-just-a-cool-fruit-squeezer-d2b41634407c >, preuzeto: 18.1.2024.	
Slika 14. Prikaz korištenja Juicy Salifa.....	17
Dostupno na: < https://alessi.com/products/juicy-salif-citrus-squeezer >, preuzeto: 6.6.2024.	
Slika 15. Anglepoise, George Carwardine, 1931.....	17
Dostupno na: < https://www.1stdibs.com/furniture/lighting/table-lamps/two-model-1227-table-lamp-george-carwardine-anglepoise/id-f_12235631/ >, preuzeto: 26.2.2024.	
Slika 16. Mehanizam Anglepoise lampe.....	17
Dostupno na: < https://designedbyryan.wordpress.com/2013/07/18/the-physics-behind-an-anglepoise/ >, preuzeto: 6.6.2024.	
Slika 17. Piktogrami za Olimpijske igre u Njemačkoj, Otl Aicher, 1972.....	19
Dostupno na: < https://www.easel.ly/blog/the-history-of-infographics/pictograms-for-olympics-by-otl-aicher/ >, preuzeto: 26.2.2024.	
Slika 18. I Love New York, Milton Glaser, 1977.....	20

Dostupno na: <<https://logoworks.com/a-brief-history-of-the-i-love-new-york-logo/>>, preuzeto: 25.2.2024.

Slika 19. Ažurirana verzija "I Love New York More Than Ever" iz 2001.....20

Dostupno na: <<https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2020-06-27/appreciation-how-milton-glaser-s-i-p-10084-65039-p-ny-logo-taught-us-to-talk-in-emoji>>, preuzeto: 6.6.2024.

Slika 20. Nike Swoosh, Carolyn Davidson, 1971.....20

Dostupno na: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Swoosh>>, preuzeto: 1.3.2024.

Slika 21. New York Metro Map, Massimo Vignelli, 1972.....21

Dostupno na: <<https://www.openculture.com/2014/05/designer-massimo-vignelli-explains-his-iconic-1972-new-york-city-subway-map.html>>, preuzeto: 1.3.2024.

Slika 22. Odijelo robne kuće House of Chanel, 1938.....22

Dostupno na <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/81131>>, preuzeto: 27.4.2024.

Slika 23. Little Black Dress, Coco Chanel, 1964.....22

Dostupno na: <https://en.wikipedia.org/wiki/Little_black_dress>, preuzeto: 2.3.2024.

Slika 24. Kaput od umjetne kože, Stella McCartney, 2015.....23

Dostupno na <<https://www.vogue.com/slideshow/stella-mccartney-best-looks-in-vogue-from-the-archives>>, preuzeto: 27.4.2024.

Slika 25. Vjenčanica Meghan Markle, Stella McCartney, 2018.....23

Dostupno na: <<https://www.pinterest.com/pin/338403359510943314/>>, preuzeto: 2.3.2024.

Slika 26. Anglomania kolekcija, Vivienne Westwood, 1993.....24

Dostupno na <<https://www.nssgclub.com/en/fashion/25872/vivienne-westwood-iconic-collections>>, preuzeto: 27.4.2024.

Slika 27. Mini-crini kolekcija, Vivienne Westwood, 1985.....24

Dostupno na: <<https://twitter.com/FollowWestwood/status/541246214055133184>>, preuzeto: 25.3.2024.

POPIS GRAFIKONA

Grafikon 1. Stavovi učitelja/ica o nastavnim jedinicama iz područja dizajna.....	27
Grafikon 2. Učestalost implementiranja sadržaja iz područja dizajna u likovnoj nastavi.....	27
Grafikon 3. Vrste dizajna koje učitelji/ice preferiraju koristiti u likovnoj nastavi.....	28
Grafikon 4. Tehnike koje učitelji/ice preferiraju koristiti u sadržajima iz dizajna u likovnoj nastavi.....	29
Grafikon 5. Najveće prepreke u mogućem nedovoljnom izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna.....	30
Grafikon 6. Stavovi učitelja/ica o utjecaju dizajna na maštovitost i kreativnost.....	30
Grafikon 7. Stavovi učitelja/ica o važnosti poticanja estetskog osjećaja za dizajn.....	31
Grafikon 8. Stavovi učitelja/ica o utjecaju dizajna na razvoj sposobnosti kod učenika.....	32
Grafikon 9. Stavovi učitelja/ica o povezanosti dizajna sa ostalim nastavnim predmetima.....	32
Grafikon 10. Stavovi učitelja/ica o vlastitim znanjima iz područja dizajna.....	33
Grafikon 11. Stavovi učenika/ica o dizajniranju na satu likovne kulture.....	34
Grafikon 12. Vrste dizajna koje učenici/ice preferiraju u likovnoj nastavi.....	35
Grafikon 13. Učestalost dizajniranja u slobodnom vremenu učenika/ica.....	36
Grafikon 14. Tehnike koje učenici/ice preferiraju u sadržajima iz dizajna u likovnoj nastavi.....	36
Grafikon 15. Stavovi učenika/ica o utjecaju dizajna na njihovu kreativnost i maštu.....	37
Grafikon 16. Stavovi učenika/ica o učestalosti implementiranja sadržaja iz dizajna u likovnoj nastavi.....	38

ANKETA ZA UČITELJE

1. Volite li koristiti nastavne jedinice iz područja dizajna u razredu?
 - volim
 - ne volim
 - svejedno mi je
2. Koliko često implementirate sadržaje iz područja dizajna u likovnu nastavu?
 - često
 - ponekad
 - nikada
3. Koje vrste dizajna preferirate koristiti u likovnoj nastavi?
 - industrijski
 - grafički
 - tekstilni
4. Koje tehnike preferirate koristiti u sadržajima iz dizajna u likovnoj nastavi?
 - crtačke tehnike
 - slikarske tehnike
 - tehnike prostorno-plastičnog oblikovanja
 - kombinirane likovne tehnike
5. Što smatrate najvećom preprekom u mogućem nedovoljnom izvođenju nastavnih jedinica iz područja dizajna
 - nedostatak specifičnih znanja i edukacija u polju dizajna
 - nedostatak vremena za pripremu i provođenje nastave
 - nedostatak motivacije i interesa za provođenje sadržaja iz područja dizajna
 - kompleksnost ili nedostatak materijala za izvođenje aktivnosti
 - sve od navedenog
6. Smatrate li da sadržaji iz dizajna potiču kreativnosti i maštovitost kod djece mlađe školske dobi?
 - da
 - ne
7. Smatrate li da je poticanje estetskog osjećaja za dizajn od iznimne važnosti jer nas dizajn svakodnevno okružuje?
 - da
 - ne
8. Smatrate li da sadržaji iz dizajna utječu na razvoj kognitivnih, afektivnih i psihomotornih sposobnosti kod učenika?
 - da
 - ne
9. Smatrate li da je likovnu kulturu moguće kroz područje dizajna povezati sa ostalim nastavnim predmetima?
 - da
 - ne
10. Smatrate li da imate dovoljno znanja za izvođenje likovne nastave iz područja dizajna?
 - da
 - ne

ANKETA ZA UČENIKE

1. Voliš li dizajnirati za vrijeme sata likovne kulture?
 - volim
 - ne volim
 - svejedno mi je
2. Koju vrstu dizajna najviše voliš?
 - grafički dizajn
 - industrijski dizajn
 - tekstilni dizajn
3. Koliko često dizajniraš u slobodno vrijeme?
 - često
 - ponekad
 - nikada
4. Koje tehnike najviše voliš koristiti kada dizajniraš?
 - crtačke tehnike
 - slikarske tehnike
 - tehnike prostorno-plastičnog oblikovanja
 - kombinirane likovne tehnike
5. Potiče li dizajn tvoju kreativnost i maštu?
 - da
 - ne
6. Želiš li češće dizajnirati u likovnoj nastavi??
 - želim
 - ne želim
 - svejedno mi je

Obrazac A.

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Lucija Stipičić, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja sveučilišnog/e magistra/magistrice primarnog obrazovanja, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 9. srpnja, 2024.

Potpis



Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)

Student/ica: Lucija Stipičić

Naslov rada: Dizajn u nižim razredima osnovne škole

Znanstveno područje i polje: interdisciplinarnе znanosti, obrazovne znanosti

Vrsta rada: diplomski rad

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
Dubravka Kušćević, doc. dr. sc.

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Marija Brajčić, izv. prof. dr. sc.

Suzana Tomaš, doc. dr. sc.

Dubravka Kušćević, doc. dr. sc.

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti (NN br. 119/22).

Split, 9. srpnja, 2024.

Potpis studenta/studentice: 

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.