

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Arte et Educatione IX (2014)

Marcin Klag

Design (w) edukacji – projektowanie procesu nauczania o sztuce i dziedzictwie kulturowym w konkursie „Skarby Małopolski”

Już w latach siedemdziesiątych dwudziestego wieku profesor Andrzej Pawłowski, czołowy polski teoretyk designu, twórca Wydziału Form Przemysłowych w Krakowie i wychowawca rzesz polskich designerów, postulował w swoich pismach, aby design skupiał się nie na przedmiocie i jego formie, ale na procesie użytkowym, w jaki będzie zaangażowany człowiek, będący podmiotem działań projektowych. Według Pawłowskiego, przedmiot i jego formalne właściwości nie jest najważniejszy podczas projektowania, istotny jest również, a nawet przede wszystkim, zestaw działań i decyzji, które ma podjąć użytkownik – uczestnik zaprojektowanego procesu. Pawłowski idzie dalej w swojej myśli, pisząc, że „nadszedł czas, kiedy przed wzornictwem przemysłowym należy postawić wyraźne zadanie aktywizacji działania ludzkiego, pomocy ludziom w odnajdywaniu celu życia”¹. W swoich tezach Pawłowski wyprzedził swoją epokę, proponując projektowanie nie tyle przedmiotów i produktów co działań, gdyż dopiero od niedawna uznaje się dziedzinę designu zwaną projektowaniem usług, której domeną jest aktywność niezwiązana z konkretnymi przedmiotami.

Wśród zadań projektowania Pawłowski widzi, jako istotny komponent, pobudzenie do samodzielnego krytycznego myślenia i kreatywności. Cele jakie stawia przed designerem, jako tym, który może mieć wpływ na społeczeństwo, w dużej mierze pokrywają się z celami współczesnej edukacji. W artykule *Kształcenie w projektowaniu jako proces formowania systemu operującego* pisze: „Przez nauczanie przywykliśmy rozumieć proces przekazywania informacji w celu zapamiętania ich przez odbierającego naukę w postaci nieprzekształconej. Natomiast kształceniem nazywamy proces, w którym kształcący się nabywa umiejętności przekształcania

¹ A. Pawłowski, *Projektowanie aktywizujące*, 1975, [w:] A. Pawłowski, *Inicjacje*, red. M. Dziedzic, J. Krupiński, M. Pawłowski, W. Pluta, Kraków 2001.

informacji”². Pojęcie edukacji jako kształcenia, a nie nauczania, ma wielu zwolenników wśród nauczycieli i metodyków. W polskiej rzeczywistości na przeszkodzie pełnej realizacji takich założeń często stoją przeładowany program nauczania i brak czasu na prowadzenie alternatywnych (bardziej czasochłonnych) metod nauczania. Czy w kontekście projektowania procesów i usług dałoby się zaprojektować proces edukacyjny? Wychodząc z założenia, że jest to możliwe, w 2003 roku Małopolski Instytut Kultury podjął się zadania koordynacji konkursu plastyczno-edukacyjnego pod nazwą „Skarby Małopolski”.

Sam pomysł na organizację tej imprezy wyszedł od organizatora działań Małopolskiego Instytutu Kultury, czyli Urzędu Marszałkowskiego Województwa Małopolskiego, a konkretnie od marszałka Janusza Sepioła. Jednak idea konkursu nie od razu zyskała uznanie zespołu realizującego. Obawiano się napływu dużej liczby niskiej jakości ilustracji, za którymi nie stałaby żadna refleksja, a jedynie chęć działań, ewentualnie ćwiczenie techniczne. Chcąc, aby wysiłek nauczycieli i dzieci przyniósł lepsze efekty, niż np. rysunki przydrożnej kapliczki na kartce kserograficznego papieru, jakich setki powstaje przy okazji podobnych wydarzeń, postawiono na zaprojektowanie całego procesu uczestnictwa w konkursie.

Projekt to obecnie słowo dosyć modne, stosowane w języku dotacji i inicjatyw Unii Europejskiej, jednak jego podstawowe znaczenie pokrywa się z tym używanym w designie. To sekwencja działań, mających na celu osiągnięcie określonych celów. Niezależnie od tego, czy projekt odbywa się w dziedzinie idei, działań czy produktów, w podstawowym zakresie projektowanie można podzielić na kilka etapów, które w przejrzysty sposób opisuje Pawłowski. Te etapy to:

- spostrzeżenie potrzeby,
- zdefiniowanie problemu,
- rozwiązywanie problemu,
- przewidywanie i kontrola skutków³.

Jakie zatem potrzeby zostały zdefiniowane podczas prac nad koncepcją konkursu? Po pierwsze, będąc głęboko przekonany o wartości refleksji nad dziedzictwem kulturowym, zwrócono uwagę na zbyt mały nacisk położony na tę tematykę w podstawie programowej. Drugą potrzebą była próba zdjęcia swego rodzaju odium ciężącego nad grupą młodzieży określaną jako „najtrudniejsza” i „niczym niezainteresowana”, czyli gimnazjalistami. Z poprzednich doświadczeń warsztatowych członkowie zespołu wyciągali wnioski wskazujące na to, że akurat młodzież w tym wieku doskonale radzi sobie z tematyką bardziej abstrakcyjną i ma potrzebę wyrażania własnych przemyśleń na tematy związane z takimi zagadnieniami, jak ojczyzna, sens życia, twórczość, miłość czy przyjaźń.

Mając w ten sposób zarysowane potrzeby, zespół przystąpił do bardziej szczegółowego definiowania problemu. Z analizy sytuacji wyłonił się niezbyt kolorowy

² A. Pawłowski, *Kształcenie w projektowaniu jako proces formowania systemu operującego*, 1975, [w:] A. Pawłowski, *Inicjacje...*

³ A. Pawłowski, *Projektowanie aktywizujące...*

obraz. W szkołach nie ma przewidzianego czasu na kontakt z dziedzictwem kulturowym (wycieczki, zwiedzanie, rozmowy), a w tamtym okresie, nawet w przypadku trzeciego etapu edukacji, nie było obowiązkowych projektów edukacyjnych. Te zapoczątkowano dopiero w 2009 roku. Jednak nawet dzisiaj nauczyciele często nie mają odpowiednich metod przeprowadzania tego, bądź co bądź, nowego typu zajęć (o kłopotach z poprawnym konstruowaniem projektów edukacyjnych słyszy się zarówno ze strony centrów doskonalenia nauczycieli, jak i rodziców). Także wyjazdy do powszechnie uznanych za „dziedzictwo” miejsc są drogie. Nie wszystkich stać na taką wycieczkę, nie tylko w wymiarze finansowym, ale również czasowym. Za przeszkodę również przyjęliśmy powszechnie uznawane za prawdziwe twierdzenie o małej motywacji uczniów do zajmowania się tematyką „zabytków”, czyli tak pojmowanego dziedzictwa kulturowego.

Jak zatem rozwiązać sprawę braku czasu, pieniędzy, odpowiednich umiejętności nauczycieli i braku motywacji u uczniów? Najmniejszym problemem wydało się szkolenie nauczycieli, gdyż tu raczej sprawą mniej lub bardziej techniczną było przekazanie doświadczeń w zakresie budowania projektu edukacyjnego i zwrócenie uwagi na konieczność stworzenia ku temu odpowiednich warunków. Jak jednak przezwyciężyć brak czasu i pieniędzy oraz niechęć uczniów?

Istotną rzeczą w planowaniu jest określenie używanych pojęć. Jak rozumieli je twórcy projektu? W wyrażeniu „edukacja o dziedzictwie kulturowym” kluczowe są edukacja i dziedzictwo. Edukacja pojmowana przez zespół to uczenie w ujęciu konstruktywistycznym, czyli zmiana w pojmowaniu rzeczywistości i tworzenie jej nowego obrazu oraz powiększenie zakresu działań i kompetencji. Uczenie to również przekazywanie narzędzi poznawczych i ewaluacyjnych w celu umożliwienia uczniom analizy otrzymanych danych. Jest to o tyle istotne, że obecnie problemem jest już nie brak dostępu do informacji, lecz ich nadmiar i niepewna jakość. Ze względu na zmiany w stanie nauki i ciągłe pomnażanie się zasobów informacji ważne jest wykształcenie u młodzieży poczucia potrzeby ciągłej nauki i weryfikowania dotychczasowej wiedzy. Wydawało się zatem istotne, aby program kładł nacisk na tworzenie środowiska do nauki, gdzie przeprowadzane zajęcia nie będą miały na celu wyłącznie przekazania konkretnego zakresu wiedzy, lecz będą nastawione na przewidywaną zmianę postawy czy umiejętności i poszerzenie repertuaru działań. Chodziło o to, by nie tylko wiedza była rdzeniem procesu nauczania, lecz by skupić się też na przekazaniu sposobów uczenia się (zadawania pytań, stawiania problemów badawczych, wreszcie odkrywania) i powiększeniu stopnia motywacji uczniów oraz stworzeniu pola do krytycznej refleksji nad własnymi działaniami. W takiej sytuacji edukacyjnej przekazywana wiedza jest przyswajana przez uczniów znacznie łatwiej, jakby mimochodem.

Drugim interesującym pojęciem jest dziedzictwo. W tym przypadku jest ono rozumiane nieco szerzej niż tylko jako zabytki kultury materialnej. Wchodzą w jego pole znaczeniowe zjawiska kulturowe, tradycje i zwyczaje, przekazy ustne, metody twórcze czy umiejętności. Dziedzictwo jest czymś, co jest stale obecne w otoczeniu

człowieka i wpływa na niego niezależnie od jego woli, jednak jego świadomość pozwala łatwiej odkryć własną tożsamość kulturową i zdefiniować się w kontekstach społecznych i cywilizacyjnych regionu, kraju, kontynentu czy wreszcie świata. Dziedzictwo, pojmowane powszechnie jako wartościowa spuścizna, bywa również swego rodzaju „odziedziczonym długiem”, kiedy w pamięci społeczeństwa żywe są wciąż sprawy trudne, kłopotliwe lub nawet wstydlive. Dziedzictwo to zatem spadek, bogactwo, tradycja, duma, ale również ciężące uprzedzenia czy wydarzenia z historii. Nie jest też dziedzictwo kulturowe stałe i dane raz na zawsze, lecz jest czymś nieustannie konstruowanym w pewnym procesie i dającym możliwość odkrywania własnej tożsamości i świadomości.

Wnioski, jakie zostały wyłonione podczas analizy wspomnianych uwarunkowań, były następujące. Po pierwsze, dziedzictwo kulturowe miało być kontekstem i pretekstem do działań związanych z zagadnieniami dotyczącymi nauczania przedmiotowego. Wydarzenia z przeszłości, tradycje czy zwyczaje stanowią bardzo dobrą bazę do wszelkiego typu działań edukacyjnych, polegających na aktywności i odkrywaniu (opowieść wychowawcza, kontrolowane odkrywanie, uczenie się przez współpracę, uczenie się w oparciu o dany problem)⁴, dzięki sprawdzonej strukturze, prawdziwości zagadnień i motywującej tajemniczości wynikającej z możliwości konstruowania historycznej interpretacji i narracji. Także cały zakres zagadnień historyczno-kulturowych stwarza okazję do eksploatacji tematów obejmujących różne kwestie nauczania przedmiotowego nie tylko w humanistyce, lecz, co zostało sprawdzone, w naukach przyrodniczych i ścisłych poprzez niespotykane, interesujące konteksty zwiększające motywację uczniów. Drugim założeniem, wynikającym z przytoczonej powyżej charakterystyki zagadnienia, było nauczanie oparte na kompetencjach i przeprowadzane jako projekt realizowany przez uczniów. Aby jednak udało się zrealizować tak ambitne założenie, potrzeba połączenia fachowych sił. Z tej konstatacji wynika kolejne, trzecie założenie: w konkursie biorą udział zespoły co najmniej dwuosobowe. Tandemy tworzą: nauczyciel plastyki i nauczyciel innego przedmiotu w celu uzupełniania kompetencji i tworzenia projektów plastyczno-badawczych. Ostatnim założeniem było skierowanie oferty głównie do szkół trzeciego stopnia edukacji⁵.

Poruszana często przez nauczycieli kwestia braku funduszy na podróże z uczniami w celu zwiedzania ikonicznych monumentów, przy przyjętym w konkursie „Skarby Małopolski” rozumieniu dziedzictwa kulturowego, nie jest przeszkodą dla uczestnictwa w projekcie. Jeżeli refleksja nad dziedzictwem jest procesem konstruowania własnej tożsamości przeprowadzanym przez uczniów, to sprawy, którymi

⁴ Charakterystykę podobnego podejścia, metody i przykłady dobrych praktyk można znaleźć w książce *Nabywanie kluczowych kompetencji poprzez edukację na rzecz dziedzictwa kulturowego*, red. J. Van Lakerveld, I. Gussen, A. Biesen, 2011, dostępnej w polskiej wersji pod adresem: www.the-aqueduct.eu/?p=165&lang=pl.

⁵ Ostatnio projekt został otwarty również dla liceów, lecz odzew ze strony nauczycieli jest bardzo niewielki.

można się zająć, znajdują się również w najbliższym otoczeniu. Są to zwyczaje, legendy, budynki (lub ich ruiny), zjawiska czy ludzie z najbliższej okolicy. Szukanie powiązań ze światem i ich znaczenia dla kultury regionu czy kraju jest fascynującym zadaniem dla młodzieży. Tematy poruszane podczas konkursu przez zespoły są bardzo zróżnicowane i nieraz zaskakujące. Jako przykład można przywołać zwyczaje prasłowiańskie, czyli noc kupały, lub obrzędy związane z regionalnymi weselami, jak wesele pogórzańskie czy wesele żydowskie w Bobowej. W krąg zainteresowania wchodziły również zwyczaje pasterskie czy rasa krów polska czerwona, tak charakterystyczna dla rejonów górskich południa kraju. Również, wydawałoby się, sztampowe tematy zyskiwały całkiem nowy charakter. Zagadnienia dotyczące stylu secesyjnego rozpatrywane były z pozycji poszukiwań odpowiedzi na pytanie: Czy secesja była kobietą? Poszukiwania cech formalnych stylu zestawiane były z wyobrażeniami o kobiecości młodych uczestniczek zajęć⁶.

Jak pisał Pawłowski: „Projektowanie środowiska pracy jest przede wszystkim planowaniem stosunków międzyludzkich, planowaniem miejsca i czasu, w których kształtuje się i uzewnętrznia stosunek pracującego do innych ludzi i do siebie samego”⁷. Zatem dalsza praca nad projektem „Skarby Małopolski” polegała na konstruowaniu procesów zachodzących pomiędzy uczestnikami projektu, tak aby w jak najlepszym stopniu realizować założenia w obliczu wspomnianych ograniczeń, czyli braku czasu i pieniędzy oraz niechęci uczniów. Podstawowym zadaniem było przekazanie nauczycielom uczestniczącym w projekcie sposobów pojmowania poruszanych zagadnień oraz zaznajomienie z doświadczeniami metodycznymi dotyczącymi problemów edukacji poprzez dziedzictwo kulturowe. Aby tego dokonać, zaplanowano spotkanie szkoleniowe, w którym brali udział wszyscy nauczyciele zgłoszeni do konkursu. O zakresie tematycznym tych warsztatów można nieco więcej przeczytać w dalszej części niniejszego artykułu.

Element szkolenia i kontaktu z nauczycielami jest jednocześnie realizacją postulatu kontroli skutków projektu, a raczej, gdyby trzymać się terminologii designu, kontrolą autorską nad wdrożeniem. Całość działań kontroli nad procesem edukacyjnym, jakim jest konkurs, składa się z kilku etapów. Po pierwsze, organizowane jest wspomniane szkolenie, przekazujące założenia edukacyjne. Następnie nauczyciele w szkołach rozpoczynają planowanie własnych, autonomicznych zadań, które mają okazję skonsultować z organizatorami. Konsultacje te zostały wprowadzone za sprawą interpelacji nauczycieli, którzy w wielu przypadkach wyrażali chęć weryfikacji własnych planów z metodologią konkursu. Konsultacje mają charakter metodologiczny i nie ingerują w sferę działań plastycznych. Kolejnym etapem weryfikacji realizacji założeń są obrady jury konkursowego, które ocenia zarówno wykonane

⁶ Więcej na temat wykorzystywania przejawów dziedzictwa kulturowego znajdującego się w najbliższym otoczeniu i metody zalecanej podczas działań konkursu „Skarby Małopolski” napisałem w artykule *Muzeum przy drodze*, www.domkulturyplus.pl/artykuly/105112.html.

⁷ A. Pawłowski, *Projektowanie aktywizujące...*

przez młodzież prace plastyczne, jak i, w osobnym konkursie, scenariusze warsztatowe przygotowane przez nauczycieli. Czytanie scenariuszy jest bardzo istotne dla weryfikacji założeń metodycznych konkursu i wprowadzania ewentualnych korekt co do jego przebiegu w kolejnych edycjach. Po etapie oceny i wyłonieniu zwycięzców następuje rozdanie nagród w konkursie plastycznym oraz w konkursie na najlepszy scenariusz warsztatów. Organizowana jest także wystawa prac młodzieży i wernisaż, który jest krótkim podsumowaniem działań konkursowych i doskonałą okazją do wysłuchania komentarzy i sugestii uczestników co do tego, jak mógłby konkurs ewoluować w kolejnych odsłonach. Powstaje też katalog (obecnie wyłącznie online)⁸, który prezentuje nagrodzone prace i opisy zajęć. Te działania monitorujące doprowadziły między innymi do uruchomienia wspomnianych wcześniej konsultacji czy tematyzacji poszczególnych edycji konkursu.

Jak zatem powinny wyglądać postulowane zajęcia z młodzieżą i co jest głównym tematem warsztatów dla nauczycieli?

1. Przede wszystkim promowane jest spojrzenie na dany temat przez detal, np. wybranie jednego przedmiotu czy dzieła i wokół niego zbudowanie działań edukacyjnych i artystycznych. Paradoksalnie, takie punktowe podejście nie zawęża spojrzenia na dane zagadnienie, lecz pozwala wokół niego skonstruować interesujące działania edukacyjne.
2. Istotne jest odniesienie do współczesności, czyli aktualizacja tematu, pozwalająca odnaleźć znaczenie danych faktów kulturowych dla współczesności i ich wpływ na dzisiejszy kształt otaczającej nas i uczniów rzeczywistości. Warto pamiętać, że rzeczywistość, jaką my dorośli widzimy, jest czymś zupełnie innym niż ta postrzegana przez młodzież, dlatego ważna jest próba odpowiedzi na pytanie, jak to, o czym mówimy, wpływa na ich rzeczywistość.
3. Realizacja powyższego zadania pozwoli na skupienie się na tym, by uczniowie, każdy z osobna, odkryli własną relację do tematu. Upraszczając, można powiedzieć, że zadaniem nauczyciela jest to, aby uczeń odpowiedział sobie na pytanie: A co mnie to obchodzi? Jest to pytanie kluczowe, jeśli chodzi o wzbudzenie motywacji i zainteresowania i – co za tym idzie – usprawnienie procesu uczenia się.
4. Ważne są etapy refleksji nad poszczególnymi fazami realizacji projektu, w których nauczyciel z uczniami zastanawiają się nad wybraną metodą pracy i efektami, jakie na tej drodze zostały osiągnięte, a także w którym kierunku warto dalej podążać. Ważne jest, aby uczniowie byli współtwórcami scenariusza działań, który w detalach jest opracowywany na bieżąco. To niełatwe zadanie dla nauczycieli, ale osoby biorące udział w konkursie wielokrotnie potwierdzają, że gdy uda się wyćwiczyć i wdrożyć ten typ pracy, przynosi on bardzo dobre efekty. Zwłaszcza motywacja uczniów do pracy wzrasta w olbrzymim stopniu.
5. Wreszcie, wymienione na końcu, ale nie mniej ważne jest podejście do plastyki. Według twórców formuły konkursu, narzędzia plastyczne nie są celem, ale

⁸ Katalogi, opis konkursu i najświeższe informacje znajdują się na stronie www.mik.krakow.pl/?dzialania=konkurs-plastyczny-%E2%80%9Eskarby-malopolski%E2%80%9D.

środkiem namysłu nad problemem. Nie oznacza to, że ich wydzźwięk formalny jest do pominięcia, lecz że ich tematem nie są elementy dziedzictwa kulturowego (zabytki, artefakty), ale osobista relacja twórcy do ich istnienia w rzeczywistości. Chodzi o swego rodzaju dekonstrukcję własnego doświadczenia spotkania z przeszłością i jego synteza w pracy plastycznej.

Przedstawiony powyżej projekt realizacji zadania, jakim jest konkurs plastyczny, wydaje się dobrym przykładem projektowania procesów. Jest dowodem na to, że metodyczna realizacja kroków projektowych przynosi dobre efekty. Należy mieć jednak świadomość, że działanie w tak nieprzewidywalnej sferze, jaką jest pozostawiająca dużą dowolność decyzji młodzieży praca z uczniami, wymaga dużej elastyczności w podejściu do oczekiwań względem jej efektów. Niejednokrotnie zainteresowania uczniów nieco dryfują z wstępnie założonego kierunku. Nie chodzi nawet o jakość prac plastycznych, która jest w każdym roku zaskakująco wysoka, ale o to, że w każdym przypadku akcenty programów edukacyjnych realizowanych w szkołach przez uczestników konkursu rozkładają się w różny sposób. Jedne zajęcia kładą większy nacisk na badania naukowe (w zakresie edukacji przedmiotowej dziedziny reprezentowanej przez nauczyciela współprowadzącego), inne przeznaczają więcej energii na artystyczną ekspresję przeżyć i uczuć związanych z wybranym tematem. Jest to związane z temperamentami nauczycieli, zainteresowaniami uczniów oraz wyborem tematu, gdyż niektóre tematy wyzwalają silne emocje, z którymi można sobie poradzić podczas realizacji pracy artystycznej.

Postulaty Andrzeja Pawłowskiego dotyczące zmiany dziedziny, w której operuje projektowanie, w dużym stopniu znajdują potwierdzenie między innymi w działaniach takich jak konkurs plastyczno-edukacyjny „Skarby Małopolski”, realizowany przez Małopolski Instytut Kultury w Krakowie. Zarówno aktywizacja uczestnika procesu, jak i wpisanie w działania zachęty do krytycznego myślenia i kreatywności daje się zrealizować podczas starannie zaprojektowanego procesu edukacyjnego realizowanego wspólnie z zaangażowanymi i oddanymi swym uczniom i misji nauczycielami. Profesor Andrzej Pawłowski pisał:

Niemal codziennie spotykamy się z obiegowym przekonaniem, że jesteśmy tymi, którzy potrafią zaprojektować narzędzia i środowisko pracy „pięknymi i przyjemnymi”. Niektórzy z nas przyzwyczaili się do tego, że przedmiotem naszych dokonań ma być wygląd tych urządzeń. Wiemy jednak, jak cząstkowe, pozorne i mało skuteczne są takie zabiegi dla realizacji tak odpowiedzialnych zadań, dla rozwiązania tak poważnych problemów. Dlatego widzę konieczność powrotu do ich istoty i jestem głęboko przekonany, że dopóki wzornictwo przemysłowe nie będzie chciało przyczynić się istotnie do rozwiązania podstawowych problemów aktywności ludzkiej, dopóty będzie jedynie zamazywać obraz sytuacji⁹.

⁹ A. Pawłowski, *Projektowanie aktywizujące...*

Wydaje się, że współczesne zmiany spojrzenia na design umożliwiają wcielenie tych pragnień, lecz tego typu założenia nakładają również dodatkowe wymagania na proces edukacji projektantów.

Czy projektowanie edukacji powinno być dziedziną designu? Czy może metody projektowania powinny wejść w zakres edukacji pedagogicznej czy szkół kształcących przyszłych nauczycieli plastyki? To pytania, na które trudno znaleźć łatwą odpowiedź, lecz wydają się istotne w dzisiejszej sytuacji kryzysu szkolnej edukacji jaką znamy. Jedno jest pewne – poligon doświadczeń w postaci dorocznego konkursu jest dobrą okazją do przetestowania proponowanych metod i zgłoszenia swoich uwag do ciągle rozwijającego się projektu. Organizatorzy zapewniają o swojej gotowości do współpracy, zapraszając co roku wszystkich chętnych, nie tylko tych związanych instytucjonalnie ze szkołą.

Education (and) Design – Designing the Process of Teaching Arts and Cultural Heritage in the “Treasures of Malopolska” Competition

Abstract

The article is devoted to utilizing methods developed through design – both as a tool for creating the process of education, as well as an element which facilitates teaching arts and cultural heritage – based on ten-year experience of the “Treasure of Malopolska” competition and the “Aqueduct – key competences in education” project.

Is designing the process of education on the basis of tools posited by prof. Andrzej Pawłowski, the founder of the Faculty of Industrial Design at the Academy of Fine Arts in Kraków possible? It seems that by all means it is; such activity, which corresponds with the new trend of service design, has repeatedly proved to be successful during trainings for teachers as part of “Treasures of Malopolska”, an educational competition in visual arts for lower and upper secondary school students. The design of the process of education decidedly lays the stress on the effect and the proposed change. However, central to such design as part of the preparation of the above-mentioned training is emphasis put on the elements of visual arts - understood as a means of reflecting upon and delving into the discussed subject matter, not as mimetic reflection of the reality.

Key words: cultural heritage, “Treasures of Malopolska” competition, Andrzej Pawłowski, education process design

Nota o autorze

Dr Marcin Klag – projektant, absolwent Wydziału Form Przemysłowych krakowskiej ASP. Specjalizuje się w projektowaniu identyfikacji wizualnej i książek. Na Wydziale Sztuki UP w Krakowie prowadzi zajęcia z projektowania graficznego. Pracuje także w Małopolskim Instytucie Kultury, zajmując się, oprócz projektowania, problematyką dziedzictwa kulturowego w edukacji. Sprawuje opiekę merytoryczną nad konkursem plastyczno-edukacyjnym „Skarby Małopolski”, w którym jest odpowiedzialny również za szkolenia dla nauczycieli. Opracowuje i realizuje wiele warsztatów dla dorosłych i młodzieży, wykorzystując elementy dziedzictwa kulturowego w edukacji przedmiotowej. Prowadził dział testów w czasopiśmie „bikeBoard – magazyn rowerowy” – bo lubi rowery.