

PROJEKT "ARHIMIR" PEDAGOŠKOG ODJELA ARHEOLOŠKOG MUZEJA U ZAGREBU

Mila Škarić
Arheološki muzej
Zagreb

Od kada je otvoreno mjesto muzejskog pedagoga, 1994. godine u Arheološkom muzeju u Zagrebu, stekla sam stanovito iskustvo kako na jednostavan i zabavan način privući djecu u Muzej

te ih upoznati s arheološkom baštinom grada Zagreba, Hrvatske ali i svijeta zahvaljujući zbirkama Arheološkog muzeja u Zagrebu. Ideja za lik "Arhimira", malog prijatelja arheologije i djece, rodila se u Arheološkom muzeju u Zagrebu 1994. godine. Njegova realizacija ne bi bila moguća bez gospođe Snježane Pintarić, Nade Gagro i Metke Marović, ali i gospodina Ante Rendića – Miočevića, Borisa Kolara i Srečka Škrinjarića. Svima njima treba zahvaliti na psihičkoj, fizičkoj i materijalnoj potpori u stvaranju prepoznatljivog lika pedagoškog odjela AMZ-a. Poznato je da su crtani likovi omiljeni među djecom i da se ona lako sužive s njima, tako da se zadaća postavila sama od sebe: morao se pronaći jednostavan i simpatičan crtani lik. Nakon godinu dana realiziran je lik Arhimira, koji je izrazito jednostavan tako da ga djeca mogu u svojim kućama i sama

narisati, ali ipak je najvažnije da je lako prepoznatljiv te da djecu, ali i odrasle, automatski povezuje s Arheološkim muzejom u Zagrebu.

Ime ARHIMIR može se podijeliti na dva dijela. Početna slova imena ARHimir izvedena su od prvih slova riječi ARHeologija, dok su zadnja ArhiMIR izvedena od zadnjih slova imena starih hrvatskih knezova i kraljeva kao primjerice BraniMIR, TrpiMIR, ZvoniMIR, a kao samostalna riječ MIR je pojam koji ne treba posebno objašnjavati.

ARHIMIR ima nekoliko važnih zadaća; međutim, najvažnije je da ga djeca zavole i da postanu prijatelji. Vjerujem da problema neće biti, jer Arhimir je doista simpatičan mali lik. Čim postanu prijatelji, Arhimir će ih voditi kroz Muzej na poučan i zabavan

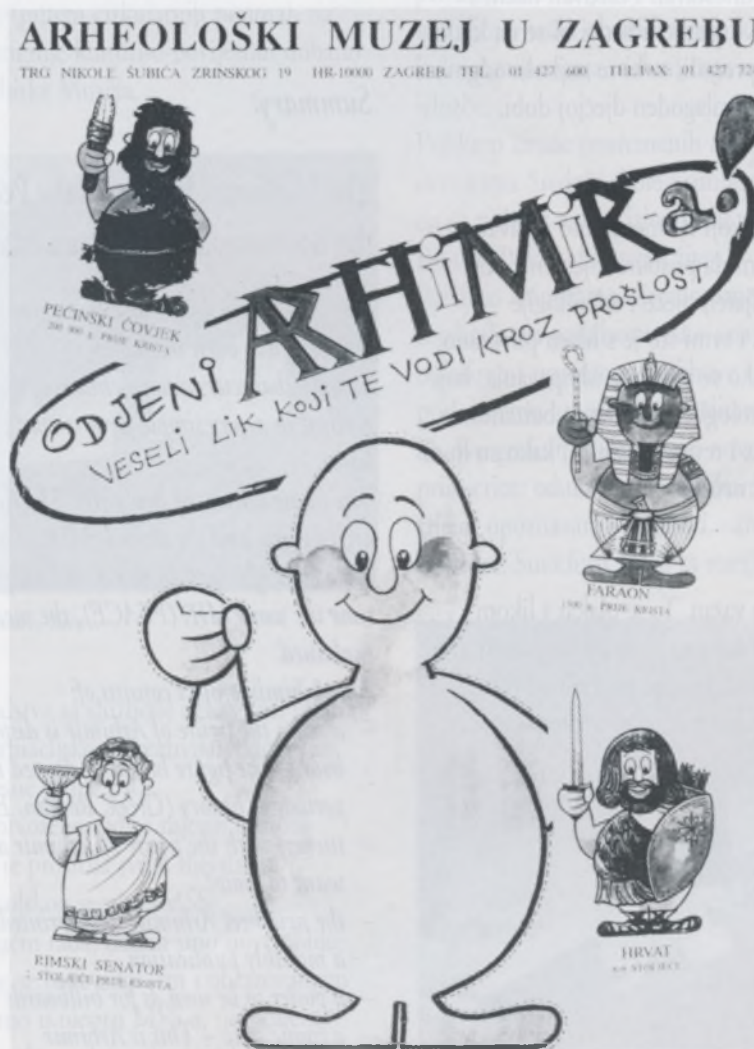
način uz pomoć postera, naljepnica i mape, tako da se nadamo da će djeca s vremenom naučiti posjećivati muzeje i bez Arhimirova vodstva, ali sjećajući se njegovih uputa.

Kako "radi" Arhimir?

1. Mapa

Djeci je ponudena mapa pod nazivom Odjeni Arhimira – lik koji te vodi kroz prošlost!. U mapi (veličine 24x17,5 cm), Arhimirov je lik oslikan na tvrdem kartonu; uz to postoji 11 različitih vrsta odijela na tanjem kartonu, iz različitih povijesnih razdoblja (pretpovijesnog, grčkog, rimskog, srednjovjekovnog, egipatskog i inih). Ta odijela treba izrezati i postaviti na glavni lik. Uz igru će dijete moći naučiti

– kada i kako je izgledao jedan grčki ili rimski vojnik, egipatski faraon, pretpovijesni čovjek i sl. Odjeću i ostale dijelove (mač, koplje i ostalo) dijete treba točno postaviti na Arhimira. Učenje uz igru, to je smisao i bit te mape.



Naslovnica mape "Arhimir"

2. Naljepnice

Naljepnice s likom Arhimira bit će postavljene, kao pomoćni znakovi, u vitrinama stalnoga muzejskog postava, i to od pretpovijesne zbirke do srednjovjekovne, a prigodno i u numizmatičkoj zbirci. Predviđeno je da se s naljepnicom kombinira i listić na kojem će biti i upute, a moći će ga se dobiti pri ulazu u Muzej. Na takvom listiću Arhimir će upitati djecu Što sam ti htio pokazati?. Djeca bi tada trebala primijetiti da se kroz arheološku zbirku lik Arhimira nalazio uvijek na određenome mjestu, primjerice, kod oružja ili nakita. Trebala bi shvatiti da se time htio pokazati razvoj oružja, odnosno nakita, kroz povijest. U stalnom postavu Arheološkog muzeja u Zagrebu postavljeno je oko 12.000 predmeta, koje je, dakako, teško zapamtiti. Zato će ARHIMIR poslužiti da se postupno i s vremenom djeca upoznaju na jednostavan i zabavan način s muzejskom zbirkom i postavom. Ispunjeni listići bi se na kraju ubacili u "Arhimirovu vreću" i spremili, te bi se najbolji odgovori objavili u listu "Arhimir", koji je prilagođen dječjoj dobi.

3. Informativni list – "Arhimir"

Istoimeni mali informativni list, koji namjeravamo izdavati prema potrebi i interesu sa željom da postane mjesečnik. U takvom listu bi Arhimir, kao prijatelj djece i arheologije upoznao djecu s arheologijom i svim što je s njom povezano, primjerice, što je arheologija, kako se provode iskopavanja, koji su poznati arheolozi, što je egiptologija, kako su se balzimirale mumije, tko su Kelti, što je avers i revers kovanica, kako su ljudi u pretpovijesti izrađivali oružje i orude i sl.

4. Poster

Arhimirov poster je također vrlo važan. To je plakat s likom Arhimira kojim će se izvješćivati što će i kada biti organizirano za djecu u AMZ-u, primjerice prikazivanje povijesnog filma, likovna radionica, razne dječje i druge izložbe te predavanja uz video-filmove.

5. Strip

Strip s naslovom Arhimir se predstavlja...

6. Slagalice

Slagalice s raznim likovima Arhimira.

7. Iskaznice

Iskaznice će postojati za male prijatelje Arhimira i AMZ-a, uz malu naknadu, koji se žele više angažirati te će s iskaznicom postati mali članovi edukativnog odjela Arheološkog muzeja u Zagrebu. S takvim iskaznicama djeca će moći besplatno posjećivati muzej, te će imati određen popust na muzejska izdanja, ali će moći i surađivati u uredništvu lista "Arhimir".

8. Pozivnice

Arhimir će s vremenom biti otisnut i na pozivnice za izložbe na koje će biti pozvani i članovi kluba Arhimir, posebno dizajnirane samo za djecu. Djeca se često poistovjećuju s odraslima tako da smatram da će ih takve pozivnice posebno veseliti i motivirati za dolazak u Muzej.

9. Ulaznice

Ulaznice s likom Arhimira za djecu.

10. Pod razno

- majice, olovke, kape i bedževi; ako budu namaknuta sredstva, mogao bi se načiniti strip te posebno animirani film s Arhimirovom.

Summary:

The "Arhimir" Project of the Pedagogical Department of the Archaeological Museum in Zagreb

The idea for the figure of Arhimir, a small friend of archaeology and children, was born in Zagreb in 1994. In view of the popularity of cartoon characters among children, the figure of Arhimir was realised in a very simple form so that children could draw it at home.

The name consists of two parts. The first part, ARH, symbolises archaeology, and the second, MIR, is a suffix that can be found in the names of Croatian dukes and kings, representing at the same time the word MIR (PEACE), the meaning of which need not be explained.

The Arhimir project consists of:

- a map: the figure of Arhimir is displayed on a piece of hard-board. The figure has to be dressed in costumes from different periods of history (Greek, Roman, Egyptian, Mediaeval, etc.)
- stickers with the figure of Arhimir and the question: What did I want to show?
- the newsheet Arhimir, to be printed as required, aiming at being a monthly publication
- a poster to be used as for billboards
- a comic strip – This is Arhimir
- puzzles, invitation membership cards, tickets and all the things that can motivate children to visit the museum.