

I RIBE SE? (PITAJU) ŠTO SE NALAZI U MUZEJIMA I GALERIJAMA SPLITA – PROJEKT ZA POPULARIZACIJU KULTURE

Jelka Baras

*Povjerenstvo za popularizaciju
muzejske i galerijske djelatnosti
Split*

Kako bismo pridonijeli popularizaciji kulture među splitskom djecom i mladeži, organizirali smo edukacijsku igru "I ribe se? (pitaju) što se nalazi u muzejima i galerijama Splita". Poticaj nam je dala slična igra za osnove "Što je u

muzeju oduševilo Baltazara?" koju su ostvarili zagrebački kustosi-pedagozi u suradnji s MDC-om, a naišla je na velik odaziv i postigla sjajne rezultate u približavanju muzejskih sadržaja djeci. Glavnu ulogu u osmišljanju igre u Splitu imalo je Povjerenstvo za popularizaciju muzejske i galerijske

djelatnosti – grupa entuzijasta iz redova prosvjete i kulture – oformljena 1997. godine. Povjerenstvo je grupa volontera koja djeluje u okviru Ureda za prosvjetu i kulturu, informiranje i tehničku kulturu Županije splitsko-dalmatinske. Osnovano je na inicijativu Nansi Ivanišević, prof., pomoćnice pročelnika spomenutog ureda, koja je ujedno i inicijator naše edukativne grupe.¹

Rad na ovom projektu započeo je prezentacijom igre "Što je u muzeju oduševilo Baltazara?" u Splitu, prosinca 1996. u Muzeju hrvatskih arheoloških spomenika, u organizaciji Županijskog ureda za prosvjetu, kulturu, informiranje i tehničku kulturu Županije splitsko-dalmatinske. Predavanje o spomenutoj igri zagrebačkih muzeja održale su Mila Škarić prof. (Arheološki

muzej u Zagrebu) i Tončika Cukrov, prof. (MDC), koje su postavile i dokumentarnu izložbu igre.² Idejni začetnici igre "I ribe se? (pitaju)" su Nansi Ivanišević, prof., i Jasenka Splivalo, prof., koje su ujedno i urednice knjižice – vodiča kroz grad i njegove muzeje. Ostali članovi povjerenstva su: Srdana Šenauer, prof., dr. Ana Kandijaš, Lada Gamulin, prof. i Jelka Baras, prof. Knjižicu i plakat dizajnirala je Sandra Mateljan, a tiskala ju je Graditeljsko-obrtnička i grafička škola. U organizaciji završne svečanosti pomagali su učenici 1. gimnazije "Natko Nodilo" i Škole likovnih umjetnosti. Igra "I ribe se? (pitaju)" namijenjena je djeci viših razreda osnovne škole. Na to smo se odlučili jer se djeca te dobi mogu bez pratnje nastavnika kretati gradom. Cilj naše igre bio je samostalno obići muzeje i galerije grada (uključujući i Riznicu katedrale, katedralu sv. Duje, Povijesni arhiv, Podrume Dioklecijanove palače). Na taj način dijete otkriva koje kulturne

ustanove ima njegov grad, gdje se one nalaze i koje sadržaje nude. Djeci je zadaća pronaći izloške obilježene logotipom igre i o njima napisati osnovne podatke (naziv spomenika, ime autora ako je poznat, vrijeme nastanka, što prikazuje, materijal od kojeg je napravljen). Organizacija ove igre temelji se na

odličnoj suradnji organizatora: stručnih suradnika iz osnovnih škola; svaka škola izabrala je jednu osobu s kojom smo stalno u vezi i koja je posrednik između nas i sudionika igre. Sva djeca koja su željela sudjelovati u igri morala su nabaviti knjižicu "I ribe se?", koju su po cijeni od deset kuna mogli dobiti od svojih nastavnika, naših suradnika. (Dogovorili smo se nikoga ne nagovarati na sudjelovanje, te djeci s financijskim poteškoćama knjižicu dati besplatno) Knjižica je osmišljena tako da što više olakša potragu: na prvim stranicama je mali plan grada s označenim ustanovama koje treba posjetiti. Slijedi prostor predviđen za ispisivanje osobnih podataka (ujedno služi kao ulaznica za završnu svečanost, te kao kupon u nagradnom izvlačenju). Tu je i popis muzeja i galerija, pa fotografije svih



Sudionici edukativne igre "I ribe se?" – završna svečanost

pojedinih muzeja s natpisom o radnom vremenu, fotografijom traženog predmeta, te prostorom za pečat (kao potvrda o obavljenom zadatku, u posjećenoj se ustanovi dobivao pečat – ribica) i podatke o predmetu. Knjižica vrijedi kao besplatna ulaznica u sve spomenute ustanove.

Od prvog dana trajanja igre, djeca su masovno započela obilazak zadanih im ustanova, što nas je sve ugodno iznenadilo. Na tjednim sastancima povjerenstva, suradnika iz škola i predstavnika muzeja razmjenjivali smo informacije o tijeku igre. Za svaku uredno ispunjenu knjižicu dijete je na poklon dobilo majicu s logotipom igre i besplatni plesni tečaj, te sudjelovalo u nagradnom

izvlačenju koje je bilo dio završne svečanosti.

Završna svečanost – disco večer s prigodnim zabavnim programom – održana je 18. siječnja 1998. u diskoteci Metropolis. Uz nastavnike, ravnatelje škola i muzeja, na priredbi su bili nazočni i predstavnici Grada, Županije i UNESCO-a. U

programu su uz voditeljicu dječjih emisija Mirelu i pjevača Duška Mucala sudjelovala i djeca, kao voditelji i izvođači pojedinih točaka.³

Uspjeli smo naći sponzore⁴ koji su osigurali vrijedne nagrade kao što su tečajevi stranih jezika, športski i plesni tečajevi, vikend aranžman za učenika i roditelja, knjige i monografije, zlatni privjesci, poklon paketi i dr.

Igra je trajala četiri tjedna, te naišla na pozitivan odjek u muzejima, galerijama i ostalim ustanovama, a neki su čak za ovu prigodu priredili posebni mali postav (Galerija Meštrović, koja zbog radova nema otvoren stalni postav, i Povijesni arhiv, koji je netom uselio u nove prostorije), na čemu smo im jako zahvalni. Knjižice je kupilo više od tri tisuće djece – što je i više nego smo očekivali. Igru je do kraja odigralo njih 1700. Sudjelovalo je 30 splitskih škola, te Muzej hrvatskih arheoloških spomenika, Arheološki muzej, Muzej grada Splita, Galerija Meštrović, Župni ured katedrale sv. Duje (katedrala, Riznica splitske katedrale), Hrvatsko društvo likovnih umjetnika (podrumi Dioklecijanove plače), Povijesni arhiv.

Igra je temeljito medijski obrađena: najavom igre, obavijestima o načinu uključivanja, izvješćima o događanjima za njezina trajanja, te najavom i izvješćem sa završne svečanosti.⁵

Metoda igre s nagradom za izvršeni zadatak pokazala se još jednom jako uspješna u radu s djecom. Igra "I ribe se?" postigla je veliku popularnost među mladim sudionicima, ali i njihovim roditeljima, koji su u velikom broju obilazili muzeje zajedno sa svojom djecom.

Ova igra je naš veliki projekt,⁶ ali u pripremi imamo još niz akcija kojima želimo potaknuti djecu i mladež, studente pa i odrasle Splitskane na posjet kulturnim ustanovama kako bi na

vlastito zadovoljstvo razvili svijest o bogatoj kulturnoj baštini kojom su okruženi u 1700 godina starom gradu. U pripremi je i organizacija igre "I ribe se?" za djecu susjednog Trogira, a nadamo se u ovu akciju uključiti još neke gradove naše županije. Projekt je ostvaren pod pokroviteljstvom

Županije splitsko-dalmatinske, Grada Splita, gradskog Ureda za zdravstvo i socijalnu skrb, Odjela za suzbijanje bolesti ovisnosti, projekta Split 1700. i UNESCO-a.



Trenutak priopćavanja rezultata nagradne igre na završnoj svečanosti

Bilješke:

1. Interes za organizaciju edukativne muzejske igre nastao je nakon prezentacije projekta zagrebačkih muzeja i Muzejskoga dokumentacijskog centra "Što je u muzeju oduševilo Baltazara?" na seminaru "Antička kultura hrvatskog Sredozemlja", održanom u srpnju 1996. (izlaganje i organizacija igre "Baltazar party" – Tončica Cukrov, MDC).
2. Na sastancima kustosa-pedagoga zagrebačkih muzeja pod vodstvom MDC-a dogovoreno je da gđa Mila Škarić pomogne u organizaciji slične muzejske igre u Splitu.
3. U programu su sudjelovali i: plesna grupa "Vruća čokolada", plesni prvaci Hrvatske iz plesne škole Rotonda, uspješna 14-godišnja violinistica Antoinette Besak.
4. Igru su sponzorirali: Plesni klub Rotonda, Centar za strane jezike, Alliance française, Euroklub, IBCI, Krispona škole informatike, Sportsko rekreacijsko društvo "Bačvice", Karate klub "Sokol", Judo klub, Boksacka akademija, Tehničar-maloprodaja, Bracki hoteli, Turistička zajednica županije.
5. Za trajanja igre, sva događanja pratili su lokalne radio postaje, Slobodna Dalmacija, lokalne TV-postaje i HTV.

6. Posebno smo zahvalni gđi Mili Škarić, kustosu pedagogu Arheološkog muzeja u Zagrebu, na vrijednoj pomoći, te dolasku na završnu svečanost igre "I ribe se? (pitaju)", i gđi Tončki Cukrov iz MDC-a na podršci.

Summary:

The fish also ask themselves

The game was intended for schoolchildren from the fourth grade and older. Its aim was to visit the museums and galleries in Split. In this way the children discover for themselves the cultural institutions in their town, where they are and something about the contents they offer. The children have to find exhibits marked with the logo of this game and write down the basic information about the object - its title, the name of the author, the period when it was made, what it represents, the material which it is made of, and so on.

The organisation of the game is based on the excellent co-operation of the organisers and specialised consultants in the schools. The game was a competition, and useful prizes were awarded at the closing ceremony. The whole project was realised under the auspices of the County of Split and Dalmatia, the city of Split, the Office for Health and Social Care – the Department for the Prevention of Addiction and UNESCO.

ODRASTATI NA RIMSKOJ CESTI

Anica Ribičić Županić
MGC – Muzej Mimara
Zagreb

U organizaciji ICOM/CECA pokrenut je pod vodstvom gospođe Nicole Gesché-Koning europski edukativni projekt namijenjen mladima u dobi od 15 do 18 godina pod nazivom "Svi putevi vode u Rim". Projekt je objavljen u "Vjesniku" (lipanj 1997.) i u Vijestima muzealaca i konzervatora 3/97.

Na osobni poziv organizatora, suradnji na projektu odazvao se MGC – Muzej Mimara s projektom Anice Ribičić Županić "Odrastati na rimskoj cesti", smatrajući da bismo sudjelovanjem potaknuli mlade naše zemlje u osvještavanju značenja vlastitoga kulturnog naslijeđa i dobili mogućnost njegove prezentacije na međunarodnom planu.

Projekt je koncipiran kulturološki. Rim smo shvatili kao metaforu, a cestu kao komunikaciju u vremenu i prostoru. Učenici V. zagrebačke gimnazije su s grupom srednjoškolaca iz Našica na rimsku cestu kročili u Muzeju Mimara. Posredstvom njegovih zbirki, rada u školama, samostalnim ciljanim pripremama, sudjelovanjem u edukativnom programu "Mlin" u Zavičajnome muzeju u Našicama, posjećivanjem muzeja i različitih kulturnih institucija (Hrvatski državni arhiv, Nacionalna i sveučilišna knjižnica...) pokušali smo prikazati način odrastanja jedne generacije koja s ostalim europskim sudionicima dijeli zajedničko antičko naslijeđe, kao osnovu pripadnosti istom civilizacijskom krugu. Često smo izvodili različite sportske vještine u povijesnom okviru. Sport je na taj način, uz muziku koju učenici djelomično i sami izvode, postao medijem posredstvom kojeg želimo otposlati našu poruku. Naša brižno pripremana druženja, putovanja i obilaski, snimali smo u produkciji Obrazovnog programa HRT-a. Dio snimljenog materijala uvršten je na CD-ROM europske baštine, izdavanje kojeg financira organizator.

Osnovni ciljevi projekta su upoznavanje mladih s baštinom na njenim izvorima i osvještavanje pojma baštine na nacionalnoj razini i u širem kontekstu, na civilizacijskoj razini. Da bi se to postiglo, grupa stručnjaka muzealaca, arhivista, knjižničara i srednjoškolskih profesora inicirala je učenike da znanje koje su stekli u školi pokušaju sistematizirati i, uza stručnu pomoć, proširiti i verificirati u određenim povijesnim sredinama, na odabranim lokalitetima i u vlastitom umjetničkom ili sportskom izrazu. Mladima je omogućen individualni kreativni pristup, koji su uza stručnu pomoć povezivali s osnovnom idejom projekta.