

## MOĆ IGRE I ZABAVE U MUZEJIMA

Prikaz skupa muzejskih pedagoga, Niš, 16. – 17. prosinca 2019.

DRAGAN KIURSKI □ Narodni muzej Kikinda, Kikinda, Srbija

dr. sc. ŽELJKA MIKLOŠEVIĆ □ Filozofski fakultet, Odsjek za informacijske i komunikacijske znanosti, Katedra za muzeologiju, Zagreb

SLADANA VELENDEČIĆ □ Muzej Vojvodine, Novi Sad, Srbija

Pozitivne emocije imaju snažan utjecaj na aktiviranje centra za učenje u ljudskome mozgu, a zabava je upravo ono što vrlo lako može potaknuti takve emocije. Kada se bavljamo, priskrbujemo si više kognitivne snage, zbog čega smo i pripravniji za uočavanje novih stvari i učenje putem njih. Zabava također pridonosi većoj kreativnosti i inovativnosti, posebice pri neformalnom učenju, i to u neformalnim ambijentima kakvi su muzeji (Falk i Dierking, 2000.), u kojima posjetitelji provode svoje slobodno vrijeme. Međutim, kada je riječ o školskim posjetima, vrlo se često upravo zbog ozbiljne obrazovne aure škole boravak u muzeju više promatra kao čin učenja, a mnogo manje kao čin zabave. Stoga se skup *Muzejski programi za decu: učenje i/ili zabava* Muzejskog društva Srbije bavi upravo tom dvojnošću.

Više je razloga zbog kojih predstavljamo ovaj skup i njezina organizatora – Sekciju muzejskih pedagoga Muzejskog društva Srbije. To je ponajprije važnost novih pristupa u kojima se aktiviranje djece za učenje u muzejima ostvaruje programima koji, oslanjajući se na već dobro uhodane prakse, unose suvremene trendove u muzejsku edukaciju. Također je važan razlog i to da je pokretanje skupa bilo osnaženo i sudjelovanjem srpskih kolega u dvogodišnjim skupovima muzejskih pedagoga Hrvatske (koje održava Sekcija za muzejsku pedagogiju i kulturnu akciju Hrvatskoga muzejskog društva). Osim toga, odluka da se skupovi u Srbiji održavaju na dvogodišnjoj bazi, i to onih godina kada se ne održavaju u Hrvatskoj kako bi muzejski pedagozi mogli sudjelovati na skupovima u objema državama, svjedoči o vrlo promišljenom cilju srpske Sekcije muzejskih pedagoga za ostvarivanje kontinuirane međunarodne suradnje.

Skup se organizira u okrilju Sekcije muzejskih pedagoga koja je osnovana 2015. u sklopu Muzejskog društva Srbije, kao i u Hrvatskoj, a inicijatori njezina osnivanja bili su Dragan Kiurski (Narodni muzej Kikinda) i Dragana Latinčić (Muzej grada Beograda).

Cilj je Sekcije povezivanje muzejskih pedagoga, njihovo okupljanje i stručno obrazovanje, organiziranje zajedničkih akcija, seminara i skupova, unapređenje servisa pedagoških službi u muzejima, realizacija projekata i umrežavanje sa srodnim sekcijama iz zemlje i okruženja. Članovi Sekcije od 2012. surađuju sa Sekcijom za muzejsku pedagogiju i kulturnu akciju Hrvatskoga muzejskog društva u sklopu stručnih skupova koje organizira HMD. Usto, Sekcija od 2017. surađuje s muzejskim edukatorima iz Slovenije i s organizacijom EDUCA Izobraževanje. Izlažući na skupovima i razmjenjujući znanja i iskustva, muzejski pedagozi iz Slovenije, Hrvatske i Srbije imaju priliku izgraditi mrežu stručnjaka na regionalnoj razini.

### **Muzejski programi za decu – učenje i/ili zabava**

Skup pod naslovom *Muzejski programi za decu – učenje i/ili zabava* održan je 16. i 17. prosinca 2019. u Nišu, u suradnji s Narodnim muzejom u Nišu i Centrom za muzeologiju i heritologiju Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu.

Niški kulturni centar bio je mjesto na kojemu je svoje radove predstavilo 50 muzejskih stručnjaka, pretežito muzejskih pedagoga, ali i kustosa iz Srbije, Slovenije i Hrvatske. Cilj konferencije bio je prikaz primjera iz prakse o zadanoj temi te poticanje umrežavanja muzeja radi razmjene ili kreiranja edukativnih sadržaja.

Pri izboru teme skupa krenulo se od činjenice da je igra osnovna dječja aktivnost i da bi muzeji najmlađim korisnicima trebali ponuditi što više sadržaja koji uključuju igru i zabavu.

Svi su autori na svoj način dali doprinos glavnoj temi, a možemo ih podijeliti na nekoliko kategorija, među kojima se, uz uvijek aktualne, pojavljuju i one kojima se u širem edukativnom kontekstu u posljednje vrijeme pridaje malo više pozornosti i koje dograđuju dobro uhodane radionice i interpretacijske prakse vodstava na izložbama. Naravno, neka izlaganja dodiruju više tema, no ovdje smo se odlučili dati skraćeni prikaz. Stoga ćemo u idućim poglavljima istaknuti važnost primjene inovativnih načina interpretacije i edukacije, i to postavljajući teme izlaganja u kontekst njihova doprinosa učenju i muzejskom iskustvu na temelju suvremene literature.

Vrlo aktualna tema za suvremenu muzejsku edukaciju zasigurno je igrifikacija, odnosno uvođenje elemenata igre u muzejske sadržaje, te već potpuno prihvaćeno učenje putem interakcije. Interakcija je danas u muzejima neizostavan pojam u edukativnim programima, ali se jednako tako sve više primjenjuje u novim muzeološkim konceptima stalnih postava. Za djecu je interaktivnost neizmerno važna jer ona akcijom, odnosno činjenjem najlakše spoznaju svijet oko sebe. Vrlo često i mladi i odrasli znaju reći da im je dobar onaj muzej u kojemu mogu nešto učiniti, po-

krenuti ili neki pojam osvijestiti dodiranjem ili tijelom u interakciji s izložkom. U igrama se putem zadataka ostvaruje suradničko učenje, stapa se emocija s kognicijom, a igrači dobivaju osjećaj davanja svojega doprinosa sadržaju te kontrolu nad njim. Značenja lingvističkih i vizualnih simbola usidruju se putem radnji, iskustava, dijaloga, a sve s određenom dozom kompetitivnosti kao poticajem za uključivanje u aktivnosti (Gee, 2008.).

Teme u toj kategoriji obradili su ovi izlagači: Milena Vidosavljević i Mirjana Babić (Muzej nauke i tehnike, Beograd): *Muzej kao igraonica*; Katarina Dragin (Narodni muzej, Kikinda): *Klub – prostor za istraživanje, zabavu i učenje*; Žaklina Islamović (Narodni muzej, Leskovac): *Radionica „Dodirni prošlost“*; Senka Ristivojević (Muzej savremene umetnosti, Beograd): *U dodiru s muzejom*; Dragana Latinčić (Muzej grada Beograda): *Razigravanje stalne postavke Konaka kneginje Ljubice*.

Teatralizacija ili igranje uloga prilično je recentan muzeološki trend u nas i pripada novijim pristupima u stvaranju značenja i znanja u muzejima koji imaju izvorište u kazalištu. Muzejski se teatar najčešće odigrava u muzeju, u kojemu se može organizirati manje ili više istovjetna pozornica kao ona u teatrima. Najčešći je oblik muzejskoga ili baštinskog teatra oživljena povijest. Muzejski teatar posjetiteljima omogućuje interakciju i društveno iskustvo, participaciju koja je istodobno i zabavna i edukativna jer pojačava osjećaj zadovoljstva, a pomaže u razvijanju osjećaja empatije i pridonosi shvaćanju likova i događaja (Sutherland Clothier, 2014.). Omogućujući uživljavanje u različite uloge, muzeji djeci pružaju i olakšavaju transformativna i obogaćujuća iskustva (LaVilla-Havelin, 1990.). Teme muzejskog teatra i srodnih programa obradili su ovi izlagači: Taja Gubenšek (Slovenski školski muzej, Ljubljana): *Učne ure zgodovine v živo 1999-2019*; Dragana Vučićević (Prirodnjački muzej, Beograd): *Pozorišna predstava kao rezultat posete muzeju – studija slučaja*; Hristina Muraditu (Centar za pozorišna istraživanja, Akademija umetnosti, Novi Sad): *Drama u galerijama (DuG) – pretvaranje javnih umetničkih prostora u prostore izvođenja i interaktivnog učenja*; Dena Babajić i Miodrag Tomić (Narodni muzej, Beograd): *Rolplej radionice kao sredstvo za učenje. Svakodnevn život u srednjem veku*.

Uz već spomenutu igru i igranje uloga, pričanje priča te primjena digitalnih tehnologija i istraživanje korisnika mogu se smatrati suvremenim preokupacijama muzejske edukacije i muzeologije općenito. Priče se već dugo smatraju učinkovitim načinom shvaćanja kompleksnosti svijeta oko nas, a također potiču razvoj osjećaja zajedničke empatije (Levine, 2011.). Naracija se u muzejskim programima realizira putem različitih medija, od govora i pisma kao najtradicionalnijih, do pretakanja priča u prostor putem scenografije i izložaka koji se mogu spoznati i doživjeti različitim osjetilima. Ipak, digitalna je tehnologija danas najzastupljeniji nositelj priče jer omogućuje slojevitost informacija i personalizaciju sadržaja (Miklošević i Zlodi, 2014.). Danas se narativne pedagogije često proširuju u digitalno okruženje koje djecu sve više angažira/uvlači u svijet priče kako bi im omogućilo zabavno iskustvo, istodobno zadržavajući edukativnu vrijednost (Robertson & Good, 2005.). Digitalno pripovijedanje u muzejskim postavima, koje je isključivo namijenjeno djeci, nije osobito zastupljeno ni u nas ni u svijetu, pa je time njegova primjena utoliko važnija. Stoga je bitno u krugu obitelji provoditi istraživanja i otkrivanja kako su djeca doživjela posjet muzeju. Općenito, aspekt istraživanja korisničkog iskustva nešto je na čemu bi cijelo polje muzejske edukacije u budućnosti trebalo poraditi na sustavan, koordiniran i kontinuiran način. Teme pripovijedanja, bez digitalne tehnologije i putem nje, te stavljanje informacije o muzejskom doživljaju djece u fokus činile su okosnicu sljedećih izlaganja, među kojima su kao posljednja navedena i dva plenarna: Vladimira Stanisavljević (Muzej Vojvodine, Novi Sad): *Botanika za princeze i vitezove*; Slađana Velendečić (Muzej Vojvodine, Novi Sad): *Muzejska e-Sveznalica@-digitalizacija, edukacija, interpretacija u funkciji zabave i/ili učenja*; Nikola Krstović (Centar za muzeologiju i heritologiju Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu): *Deca u muzeju, muzej u deci – plenarno izlaganje*; Željka Miklošević (Odsjek za informacijske i komunikacijske znanosti, Katedre za muzeologiju Filozofskog fakulteta Sveučilita u Zagrebu), *Digitalne priče za djecu – plenarno izlaganje*.

Povezivanje muzejskih programa s nastavnim gradivom jedna je od metoda koja neće prestati biti aktualna dok je školskih posjeta muzejima. Ona se na konferenciji pokazala i najzastupljenijom jer je suradnja škola i muzeja jedna od najdugovječnijih suradnji u muzejskoj edukaciji. Programi održani u muzejima obuhvatili su radne materijale o pojedinih nastavnim temama, radionice koje dopunjuju školski kurikulum učenjem putem praktičnog rada i sl.

Izagači i izlaganja kojima je predstavljen takav način povezivanja muzeja i škola bili su: Ivana Gruden Milentijević (Narodni muzej, Niš): *Katalog muzejskih radionica – Implementacija kulturne baštine u nastavno gradivo*; Anđelka Radosavljević (Galerija slika Sava Šumanović, Šid): *Školski čas u muzeju*; Milena Milošević Micić (Zavičajni muzej, Knjaževac): *Arheo-etno park u Ravni kao resurs za razvoj obrazovnih programa*; Ana Novaković i Bojan Đokić (Etnografski muzej, Beograd): *Povezivanje sadržaja iz područja hemije i etnologije: učenje putem istraživanja*.

Vrlo važna tema ili, bolje rečeno, muzejska skupina korisnika – mladi, našla se i na ovom skupu, iako nije riječ specifično o djeci. Međutim, nikada nije naodmet čuti par riječi o programima za mlade u vrijeme kada se na sve načine pokušava upravo njih privući u muzej. Izlagači i izlaganja tema o mladima i muzejima bili su: Jelena Ognjanović i Ivana Rastović (Galerija Matice srpske, Novi Sad): *Mladi u fokusu*; Dragan Kiurski (Narodni muzej, Kikinda): *Youth exchange – program razmene mladih*.

Uz navedene, prezentirane su teme koje muzejsku edukaciju svrstavaju u vrlo važnu muzejsku djelatnost jer se muzejski sadržaji interpretiraju i uvijek doživljavaju na neki nov, drukčiji način. Te su teme predstavili: Jelena Bogdanović (Narodni muzej, Niš): *Nova edukativna iskustva u muzejskoj prezentaciji*; Jovana Mijatović (Kulturnaut, Beograd): *Kulturnaut u tvom kraju*; Kristina Pavlović (Dvor, Veliki Tabor): *Velikotaborski labirint kao duhovna hrana*; Andrea Samaržija (Pomorski i povijesni muzej Hrvatskog primorja, Rijeka): *Što je žiroskop?*; Katarina Ivanišin-Kardum (Tehnički muzej Nikola Tesla, Zagreb): *U društvu pčela: od muzejskog apisarija do dvorišta*; Nevena Živadinović Kusonić (Gradski muzej, Sombor): *Muzej u koferu*; Mateja Ribarić (Slovenski školski muzej, Ljubljana): *Slovenski školski muzej povezuje škole in muzeji*; Marijana Ostojić (Narodni muzej, Toplice): *Učenje, druženje, ljubav i sećanje – 10 godina trajanja*; Dragan Kiurski (Narodni muzej, Kikinda): *Nedelja stvaralaca evropske baštine*.

**Zaključak** konferencije jest da zabava i igra imaju golem potencijal za oblikovanje interpretativnoga i edukativnoga sadržaja i da programi u koje je implementirana igra privlače velik broj korisnika. Konferencija je od početka do kraja realizirana profesionalno, u radnoj atmosferi koja je bila oplemenjena i druženjem nakon završetka radnog dana, a domaćini su se potrudili da za sve sudionike organiziraju i obilazak Niša i posjet arheološkom postavu Narodnog muzeja, niškoj tvrđavi i logoru Crveni krst.

#### LITERATURA

1. Falk, J. H., L. D. Dierking. *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishing, 2000.
2. Gee, J. P. „Learning and Games”. U: *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, ur. Katie Salen, 21-40. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. DOI: 10.1162/dmal.9780262693646.021.
3. LaVilla-Havelin, J. „Role Playing in Children’s Museums”. *The Journal of Museum Education* 15(2), 1990: 12-14.
4. Levine, A. „Experiments in Web Storytelling”. *Journal of Museum Education*, 36:3 (2011): 249-260, DOI: 10.1080/10598650.2011.11510706).
5. Miklošević, Ž., G. Zlodi. „Informacijska tehnologija u muzejima – značajke interaktivnih sadržaja u informalnome kontekstu učenja”. U: *Informacijska tehnologija u obrazovanju*, ur. Jadranka Lasić Lazić, 133-154. Zagreb: Zavod za informacijske studije, 2014.
6. Robertson, J., J. Good. „Story creation in virtual game worlds”. *Commun. ACM*, 48(1), 2005: 61-65. <http://doi.acm.org/10.1145/1039539.1039571>.
7. Sutherland Clothier, J. 2014. „Authentic pretending: how theatrical is museum theatre?”. *Museum Management and Curatorship*, 29(3): 211-225, DOI: 10.1080/09647775.2014.919165).

Primljeno: 30. rujna 2020.

#### THE POWER OF PLAY AND FUN IN MUSEUMS

##### A REVIEW OF A SEMINAR OF MUSEUM EDUCATORS, NIŠ, DECEMBER 16-17, 2019

The seminar entitled *Museum Programmes for children - learning and/or fun*, held in Niš, in the Republic Serbia on December 16 and 17, 2019, brought together museum professionals from Croatia, Slovenia and Serbia, museum educators and curators concerned with educational activities.

The subject chosen reflected the necessity to offer the youngest visitors to the museum as much content as possible that included play and fun, for this is the way children learn best. The papers presented covered a large number of topics, from the already widely accepted linkage of the curriculum and the museums, presenters also outlined educational contents that sprang from the use of current methods of gamification, of interpretation that enables interaction with the exhibits, theatricalisation, the telling of stories, the use of contemporary technologies, and research into the experience of the very youngest visitors.

The conference was organised by the Serbian Museum Association’s Section of Museum Educators, in association with the National Museum in Niš and the Centre for Museology and Heritology of the Faculty of Humanities and Social Sciences of Belgrade University.