
Silvia Vrsalović

Etnografski muzej, Zagreb
svrsalovic@emz.hr

DOI <https://doi.org/10.32458/ei.27.11>

UDK 069.9:688.7
069.12(497.521.2):39

Željka Jelavić

Etnografski muzej, Zagreb
zjelavic@emz.hr

Stručni rad

Primljeno: 5. rujna 2022.

Prihvaćeno: 15. rujna 2022.

Učenje kroz igru: edukativni programi uz izložbeni projekt *Igračke – djetinjstvo zauvijek*

Tekst donosi prikaz edukativnih programa održanih uz izložbeni projekt Igračke – djetinjstvo zauvijek. Programi su održani za različite skupine muzejskih posjetitelja: vrtičke skupine, učenike osnovnih i srednjih škola, studente, umirovljenike, pripadnike ranjivih društvenih skupina, odrasle individualne posjetitelje i obitelji. Ključni su elementi učenja interakcija kroz igru i angažman emocija kao bitni čimbenici muzejskoga iskustva.

ključne riječi: muzejska pedagogija, edukativni programi, igračke, učenje kroz igru

UVOD

U trajanju od gotovo godinu dana, od 8. lipnja 2021. do 22. svibnja 2022., u Etnografskom muzeju realiziran je izložbeni projekt *Igračke – djetinjstvo zauvijek* autorice dr. sc. Iris Biškupić Bašić, muzejske savjetnice. Projekt je obuhvaćao središnju istoimenu izložbu, izložbu *Igrom oko svijeta* u sklopu stalnog postava izvaneuropskih kultura, deset gostujućih izložbi te tri izložbe kreativnih radova s radionica održanih u sklopu projekta. U središnjoj izložbi u prizemlju Muzeja predstavljene su tradicijske, tvorničke i umjetničke igračke i igre nastale u Hrvatskoj ili od strane hrvatskih autora. Postav izložbe čiji dizajn potpisuje Nikolina Jelavić Mitrović omogućavao je malim i velikim posjetiteljima da se igraju uz interaktivne sadržaje kao što su slagalice, društvene igre i velika ploča za crtanje. Također, posjetitelji su se mogli odmoriti i uživati uz poznate animirane filmove *Profesor Baltazar* i *Mali leteći medvjedi* iz produkcije *Zagreb filma* koji je bio partner projekta. Kroz izložbu se moglo kretati na neuobičajen način provlačenjem kroz posebne prolaze te sjediti i igrati u predimenzioniranim igračkama iz Marije Bistrice. Na taj način ostvaren je poticaj za samostalno istraživanje i učenje kroz igru stavljajući posjetitelje



Slika 1. Igra Šumska olimpijada, foto: Nina Koydl

u aktivnu ulogu, čime je zasigurno postignuto potpunije muzejsko iskustvo. Dinamičan postav unio je element zabave, što je doprinijelo zadržavanju pažnje malih posjetitelja.

S druge strane, izložba je za odrasle predstavljala svojevrsan vremeplov koji ih je vratio u djetinjstvo. O tome svjedoče i mnogobrojni nostalgični zapisi u muzejskoj knjizi dojmova. Posjetitelji su mahom bilježili svoja sjećanja i pozitivne emocije potaknute izložbom: „Povratak u djetinjstvo i neka ljepša vremena, iako je teško prihvatiti da igračke s kojima smo se igrali su sada muzejski primjerci“ (5. 1. 2022.); „Hvala Vam što ste nas vremešnije vratili u dane djetinjstva, a ovoj mlađoj generaciji pokazali dragocjenost igračaka i igre“ (29. 4. 2022.).

Ovdje nalazimo potvrdu teoriji nastaloj na temelju istraživanja Lise Feldman Barret prema kojoj su životna iskustva posjetitelja od presudne važnosti za oblikovanje njihovih očekivanja i doživljaja izložbe, što utječe na način njihovog sudjelovanja i učenja. „One nisu univerzalne, već se razlikuju od kulture do kulture. Ne pokreću se; vi ih stvarate. Pojavljuju se kao kombinacija fizičkih svojstava vašeg tijela, fleksibilnog mozga povezanog s bilo kojim okruženjem u kojem se razvija i vaša kultura i odgoj“¹ (Barrett 2017: xii).

1 Prijevod s engleskoga Željka Jelavić.



Slika 2. Radionice *Bučarove igre*, foto: Nina Koydl

Prema zapisima posjetitelja možemo iščitati da su emocije značajan čimbenik za stvaranje veza između posjetitelja i muzeja koje se odražavaju na njihovu odluku o ponovnom dolasku u muzej. S obzirom na to da je uz središnju izložbu realiziran i velik broj dodatnih sadržaja – prateće izložbe i bogat edukativni program – mnogi su posjetitelji u razdoblju trajanja ovog izložbenog projekta više puta posjetili Etnografski muzej.

EDUKATIVNI PROGRAMI UZ SREDIŠNJU IZLOŽBU

Edukativni programi su kreirani za različite skupine muzejskih posjetitelja: vrtičke skupine, učenike osnovnih i srednjih škola, studente, umirovljenike, pripadnike ranjivih društvenih skupina, odrasle individualne posjetitelje i obitelji. Najzastupljeniji su bili posjeti organiziranih grupa djece niže osnovnoškolske dobi, stoga je najveća pažnja posvećena osmišljavanju edukativnog programa za tu skupinu korisnika. Koncipirano je nekoliko vrsta radionica s obzirom na to da se taj oblik rada pokazao kao posebno pogodan za ostvarenje zadaća muzejske edukacije. Razlog tomu je što se u radioničkom vidu rada postiže nehijerarhijska i suradnička komunikacija među sudionicima te ostvaruje njihov intelektualni, osjetilni i emocionalni angažman (Jelavić i Petrović 2019: 52).

Najpopularnije i najzvođenije radionice uz izložbu bile su one u kojima su djeca upoznavala nematerijalnu kulturu igrajući stare igre i brojalice te slušajući priče. Ove radionice bile su inte-

grirane u stručno vodstvo. Tako su djeca na zanimljiv i zabavan način upoznavala postav izložbe. Na ulazu u izložbu na podu je bila aplicirana igra školice, pa su skačući po poljima poznate igre učenici aktivno započinjali svoje istraživanje svijeta igračaka i igara. Muzejske pedagoginje su stručno vodstvo provodile kao razgovor s djecom, a ne jednostrano izlaganje, pa su učenici aktivno iznosili svoja mišljenja, komparirali izložene igračke sa svojima te spremno dijelili poglede o djetinjstvu nekad i sad. U nastavku obilaska dobivali su različite zadatke da u postavu pronađu određene predmete ili odgovore na postavljena pitanja, čemu su pristupali s mnogo entuzijazma. Za rješavanje nekih zadataka ili korištenje već spomenutih interaktivnih elemenata u izložbi podijeljeni su u manje skupine, što je unijelo dodatnu dinamiku u aktivnost. Učenici su često pokazivali želju za natjecanjem među skupinama, kao na primjer u igri *Šumska olimpijada* (slika 1), a poticaj voditelja bio je usmjeren na jačanje suradnje i komunikacije u grupi. Osluškujući potrebe i želje grupe tijekom obilaska uvodile su se razne igre. Osim poznatih tradicijskih igara kao što su *Care, care gospodare koliko je sati, Ledena baba* ili *Crna kraljica 1,2,3* s kojima je većina djece otprije upoznata, naglasak je bio na manje poznatim igrama kao što su *Vučji rep* ili *Molitva* te starim brojalicama, uglavnom potpuno nepoznatim današnjoj djeci. Ako bi vrijeme boravka grupe u Muzeju to dozvoljavalo, uz tradicijske igre uvedene su i neke novije dramske igre. Ovako strukturiran program pružio je djeci obogaćeno muzejsko iskustvo i razumijevanje o tome kako je nekada izgledalo djetinjstvo naših predaka. O intenzitetu njihova doživljaja svjedoče reakcije većine djece koja su sudjelovala u programu: mahom su iskazivala želju za produžetkom boravka u Muzeju, nastavkom igranja starih igara te su pri izlasku iz Muzeja ponavljali riječi upravo naučenih brojalica. Povratne informacije dobivene od njihovih nastavnika također govore tome u prilog. Djeca su i u školi iskazivala želju za igrom „igara iz muzeja“.

Izloženi predmeti – igračke su materijalni čimbenici igre, pa se igra nametnula kao logična aktivnost u izložbi. Prema Mirjani Duran, koja u svojoj knjizi *Dijete i igra* daje sustavni prikaz svih aspekata igre, to je primarna dječja samostalna aktivnost i temeljni način učenja te intelektualnog, tjelesnog, društvenog i emocionalnog razvoja. Igra izvire iz djetetove unutrašnje potrebe pa je univerzalna i svojstvena svoj djeci. Iako je pretežno vezana uz djecu, ona je moguća i za odrasle, ali tada gubi neke svoje funkcije. Radi se o vrlo složenoj aktivnosti koju su mnogi autori nastojali objasniti, no ona ima toliko aspekata da je to izuzetno težak zadatak. Igra je posebno iskustvo, a doživljaj tog iskustva je subjektivan. Igru često prati osobit zanos, a ponašanje tijekom igre često se opisuje novim i neobičnim načinom nekarakterističnim za ostala ponašanja. Ona je slobodni način izražavanja djeteta izvan realnog života. Dijete u igru unosi vlastite emocije, ideje, događaje i iskustva. Igra je nekonvencionalna, ona nema cilj, već je sama svoj cilj. Postoji velika igrovna raznolikost u djetinjstvu, mnogostranost i složenost igre, međuodnos i preklapanja, što znači da ju je teško klasificirati. Postoje mnogi sustavi klasifikacije dječjih igara, a temelje se na različitim kriterijima. Ipak, većina stručnjaka slaže se s podjelom igara u djetinjstvu na sljedeće tri kategorije: funkcionalna igra, simbolička igra i igra s pravilima. Igre koje smo igrali u Muzeju ubrajaju se u igre s pravilima. To su igre sa senzomotoričkim kombinacijama ili intelektualnim kombinacijama, a regulirane su nekim kodeksom (usp. Duran 1995.).

Uz igre, u poučavanju o djetinjstvu u davna vremena nezaobilazna metoda je pripovijedanje. Ono je u prošlosti imalo izuzetno važnu ulogu, kao i danas u poučavanju djece i stvaranju veza unutar zajednice. Tradicijske priče pružaju sigurnost i pomažu djeci objasniti i razumjeti svijet u kojem žive. Unatoč nepobitnom utjecaju digitalnih tehnologija koje ugrožavaju ideju iskustva tradicionalnoga linearnog pripovijedanja, ljudska potreba za prenošenjem priča i dalje će trajati.

Čin njihovog dijeljenja jest način komunikacije između pripovjedača i onoga kome se pripovijeda, u ovom slučaju djece. U današnje vrijeme takav se način komunikacije s djecom često postavlja i zaboravlja na njezin potencijal doprinosa kognitivnom, emocionalnom, socijalnom, etičkom i govornom razvoju djeteta (Velički 2013.).

Pripovijedanje, narodne bajke i priče važan su dio nematerijalne kulture, a kao takve neizostavan su dio edukativnih programa Etnografskog muzeja. Pripovijedanje se kao metoda u direktnom radu s posjetiteljima pokazalo izuzetno uspješnim i praktičnim osobito za najmlađu publiku (usp. Jelavić i Cvitković 2016.). U okviru programa uz izložbu *Igračke – djetinjstvo zauvijek* i prateće izložbe *Igrom oko svijeta* pripovijedanje je, jednako kao i igre, realizirano u postavu izložbi, kao integralni dio vođenog razgleda. Uz središnju izložbu o hrvatskim igračkama održane su pripovijedaonice hrvatskih narodnih priča, a uz izložbu koja je prikazivala igračke iz dalekih krajeva svijeta pripovijedaonice priča iz Afrike, Latinske Amerike i Australije.

Uz radionice u kojima su se igrale igre i pripovijedaonice realizirano je i nekoliko različitih likovnih radionica kojima je prethodilo gore opisano interaktivno vođenje uz igranje igara, ali u skraćenom obliku. Najzastupljeniji likovni program bila je radionica *Oslikaj tradicijsku igračku* u kojoj su djeca pokazala svoju interpretaciju tradicijskih drvenih igračaka – tamburica, konjića i leptira koje su izradili majstori Zvonimir Majdak i Ivica Mesar. U radionici *Susret s majstorom* posjetitelji su imali priliku susresti samog nositelja tradicije, majstora Zvonimira Majdaka iz Turnišća u Hrvatskom zagorju koji im je ispričao kako se vještina izrade tradicijskih igračaka – tamburica njegovala u njegovoj obitelji. U radionici im je pokazao postupak izrade igračke drvene tamburice, nakon čega su djeca oslikala tamburicu i zajedno s majstorom dovršila igračku.

Radionice igranja igara, pričanja priča i oslikavanja drvenih igračaka održane su za velik broj školskih grupa, ali i kao subotnje radionice za građanstvo te u okviru programa namijenjenog društveno ranjivim skupinama posjetitelja. U nastavku donosimo opis radionica koje zbog svojeg trajanja nisu primjerene za vrtičke i školske grupe, već su se održavale kao radionice za građanstvo, a u njima su pretežno sudjelovala djeca i cijele obitelji.

Oblik tradicijske drvene igračke klepetaljke bio je nadahnuće za radionicu filcanja broševa u kojoj su osim djece sudjelovali i odrasli. Fine motoričke vještine prakticirale su se u radionicama šivanja u kojoj su djeca sama osmislila igračku i sašila ju od industrijskog materijala filca.

Inspiracija za radionice bile su i lutkice izložene u središnjoj izložbi pa su djeca izrađivala dvije inačice vlastite lutke, one na kuhači i one od tkanine žutice. U radionici *Šareni kolaži* djeca su vrlo uspješno savladala zadatak izrade vlastitog plakata za izložbu igračaka u kombiniranoj tehnici.

Izložba je otvorena neposredno prije početka ljetnih školskih praznika, kada se u Muzeju redovno održavaju višednevne radionice za školarce, pa je sadržaj ovog programa nazvanog *U muzejskom hladu* bio vezan uz središnju i prateće izložbe o igračkama. Tijekom trajanja izložbe održana su tri ciklusa ovih četverodnevni radionica namijenjenih djeci u dobi od sedam do dvanaest godina. U okviru programa djeca su igrala dramske igre, svakoga dana upoznavala drugu temu odnosno izložbu vezanu uz igračke te sudjelovala u kreativnim radionicama. Budući da je za vrijeme prvog ciklusa radionica bila postavljena prateća izložba Hrvatskog povijesnog muzeja, održane su dvije radionice uz tu izložbu, a u okviru programa trećeg ciklusa radionica gostovao je Tehnički muzej „Nikola Tesla“ s radionicom uz svoju gostujuću izložbu.

EDUKATIVNI PROGRAMI UZ PRATEĆE IZLOŽBE

U stalnom postavu izvaneuropskih kultura u prizemlju Muzeja postavljena je prateća izložba *Igrom oko svijeta* u kojoj su predstavljene igračke iz Azije, Južne Amerike, Afrike i Australije. U izboru igračaka iz Zbirke izvaneuropskih kultura zastupljene su različite vrste igračaka: od onih za najmlađu dob, igračaka za simboličnu igru, sportskih igračaka do društvenih igara, što je pružilo širok raspon mogućnosti za održavanje edukativnih programa. Održano je nekoliko tipova radionica: igranje igara (afrička strateška igra *mankala* i brazilska *peteca*), likovne radionice (izrada brazilskih lutkica od gline litjoko i oslikavanje bumeranga tehnikom točkanja inspiriranom australskim slikama na kori eukaliptusa) te već spomenute priповjedaonice (afričkih, južnoameričkih i australskih priča).

U dvorani na prvom katu Muzeja u okviru ciklusa pod nazivom *U gostima kod Etnografskog muzeja* izmjenjivale su se gostujuće manje izložbe u kojima su predstavljeni muzeji s područja grada Zagreba koji u svojim zbirkama čuvaju dječje igračke. Ostvarena su gostovanja Hrvatskoga povijesnog muzeja, Tehničkog muzeja „Nikola Tesla“, Muzeja suvremene umjetnosti, Hrvatskoga školskog muzeja, Muzeja za umjetnost i obrt, Arheološkog muzeja u Zagrebu i Hrvatskoga športskog muzeja. Također, održane su i dvije izložbe u kojima je predstavljen rad zagrebačkih obrtnica koje dizajniraju dječje igračke, Jasmine Kosanović i Lee Vavre te izložba u kojoj je svoju bogatu zbirku igračaka predstavila najstarija organizacija za djecu u Hrvatskoj – Savez društava „Naša djeca“ Hrvatske. U suradnji s autorima izložbi i kolegama muzejskim pedagogima iz navedenih muzeja ostvaren je zanimljiv edukativni program.

Uz izložbu *Igre i igračke – svjedoci vremena* Hrvatskoga povijesnog muzeja održan je edukativni program koji je osmislila Jelena Roboz, viša kustosica pedagoginja Hrvatskoga povijesnog muzeja. Održane su tri radionice – u okviru ciklusa radionica za školare tijekom školskih praznika *U muzejskom hladu* realizirane su radionice *Igre časti i vlasti* u kojoj su djeca izrađujući vlastite igračke učila o viteškim igrama te *Društvene igre – jučer, danas, sutra...* u kojoj su se mogle saznati mnoge zanimljivosti o prošlosti društvenih igara uz praktičnu primjenu znanja i izradu vlastitih kocki slagalica. Pod nazivom *Moja omiljena igračka – lutka* održana je i subotnja obiteljska radionica izrade lutki od papira.

Gostovanje Tehničkog muzeja „Nikola Tesla“ s izložbom *Igračke – put do ostvarenih snova* obožavano je radionicama *Leti, leti* autorice Katarine Ivanišin Kardum, muzejske savjetnice pedagoginje, a u realizaciji Zvonimira Ambruša. U radionici je uz izradu i bojenje modela aviona od kartona predstavljena muzejska zbirka Prometna sredstva. Radionica je održana u dva termina – jednom u sklopu ljetnih muzejskih radionica za učenike te kao subotnja radionica za građanstvo.

Izložba *Nezaboravni crtići – leteći medvjedići* Muzeja suvremene umjetnosti predstavila je poznati animirani film producentske kuće „Zagreb film“. Edukacija Etnografskog muzeja uz izložbu je ostvarila suradnju s renomiranim autorom animiranih filmova Božidarom Trkuljom koji je koncipirao radionički program u kojemu su sudjelovali učenici Privatne umjetničke gimnazije. Srednjoškolci su sudjelovali u radionicama animacije koje su se održale u nastavcima u četiri termina, a kao rezultat njihova rada nastao je kratki animirani film *Igre našeg djetinjstva*. Program je završen promocijom filma koji je objavljen na kanalu *YouTube* i društvenim mrežama Etnografskog muzeja.

Uz izložbu Muzeja za umjetnost i obrt *Tragovi romantičnog djetinjstva* ostvarili smo izuzetno dobru suradnju s Pedagoškim odjelom Muzeja za umjetnost i obrt u sastavu Iva Novak, Marta Kuliš Aralica i Vedrana Ceranja koje su osmislile program pod nazivom *Na igranju kod susjeda*. U sklopu programa održane su dvije radionice *Sobice i kućice* te *Obuci svoju lutku* u čak osam navrata, svaka radionica je ponovljena četiri puta u subotnjim prijepodnevnim i poslijepodnevnim terminima. Inspiracija za prvu radionicu bila je izložena raskošna kuća za lutke pa su djeca koristeći razne materijale izrađivala minijaturni namještaj i ostale kućanske predmete, njima opremala sobe i gradila kuće. Drugoj radionici polazište su bile izložene lutke iz 19. i prve polovine 20. stoljeća koje pokazuju tadašnju modu i društveni trend. Djeca su dobila ulogu modnih dizajnera te su osmišljavala, dizajnirala i stvarala odjeću za svoje vlastite lutke. Program je uspješno okončan izložbom kreativnih radova nastalih u radionicama.

Božićna bajka Jasmine Kosanović izložba je u kojoj su predstavljene igračke koje izrađuje dizajnerica Jasmina Kosanović. Inspiracija za njezin rad jest svijet bajki, a kako je izložba održana u božićno vrijeme, postav u kojem su glavnu ulogu imale ručno izrađene igračke u oblicima životinja i razne lutke prizivao je izgled bajkovitih zimskih krajolika. Uz izložbu je organiziran program pod nazivom *Na čaju s Jasminom Kosanović* u kojem je svake subote u prosincu autorica kroz druženje s posjetiteljima demonstrirala svoj rad.

Hrvatski športski muzej predstavio je sportske rekvizite u izložbi *Sport kao igra*. Autor izložbe Marijan Sutlović, kustos Hrvatskoga športskog muzeja, u suradnji s muzejskim pedagoginjama Etnografskog muzeja osmislio je i izveo edukativni program uz izložbu. Realizirane su dvije igraonice *Bučarove igre za društva i škole* za učenike Privatne umjetničke gimnazije (slika 2). Na tragu najpoznatijega hrvatskog sportskog „prosvjetitelja“ Franje Bučara učenicima su kroz aktivnosti predstavljeni počeci tjelesne kulture u školama. Održana je i subotnja radionica *U zdravom tijelu zdrav duh* koja je imala sličan sadržaj kao i radionica izvedena za srednjoškolce, uz prilagodbu nužnu za mlađu dob sudionika. Cilj radionice bio je da polaznici kroz interakciju dobiju novi uvid u sadržaj, potaknu se na fizičku aktivnost te da se osvijesti ljudska potreba za kretanjem i igrom.

IZLOŽBE KREATIVNIH RADOVA

Tijekom trajanja izložbenog projekta *Igračke – djetinjstvo zauvijek* održane su i tri izložbe radova s kreativnih radionica u pedagoškoj dvorani na drugom katu Muzeja. Prva u nizu održana je već spomenuta izložba radova s kreativnih radionica *Na igranju kod susjeda* Pedagoškog odjela Muzeja za umjetnost i obrt. Istoimena izložba predstavila je radove nastale u radionicama održanim uz izložbu *Tragovi romantičnog djetinjstva – Igračke iz fundusa Muzeja za umjetnost i obrt* koja je realizirana u studenom 2021., dok je izložba *Na igranju kod susjeda* realizirana u ožujku 2022. godine.

Kao plod suradnje tima edukacije Etnografskog muzeja s jednim zagrebačkim dječjim vrtićem, u travnju 2022. godine održana je izložba *Tradicijske igračke*. Izloženi su kreativni radovi djece Montessori odgojne skupine Zvezdice Dječjeg vrtića Srednjaci nastali nakon posjeta izložbi *Igračke – djetinjstvo zauvijek*.

Posljednja izložba predstavila je dio radova nastalih u kreativnim radionicama unutar edukativnih programa održanih uz izložbe *Igračke – djetinjstvo zauvijek* i *Igrom oko svijeta*. S obzirom na

to da su sudionici radionica koje se održavaju u Etnografskom muzeju navikli nakon radionice ponijeti svoje radove kući, sakupljen je i izložen samo dio radova s održanih radionica. Izložene su oslikane tradicijske igračke – tamburice, konjići i leptiri, ručno izrađene lutke i šareni kolaži, a iz programa ostvarenog uz izložbu *Igrom oko svijeta* oslikani bumeranzi i instrument *didgeridoo*. Izložba je bila otvorena od 30. travnja do 15. lipnja 2022.

ZAKLJUČAK

Na kraju valja reći da su u okviru edukativnih programa uz središnju i prateće izložbe u nepunih godinu dana održana ukupno 192 stručna vodstva i 141 radionica u kojima je sudjelovalo 4.164 korisnika. Raznovrsnost programa koji su angažirali posjetitelje različitih uzrasta emocionalno, kognitivno i kinetički doprinosi obogaćivanju muzejskoga iskustva te pozicionira muzej kao mjesto istraživanja, učenja i igre.

LITERATURA

BARETT, Lisa Feldman. 2017. *How emotions are made*. New York: Houghton Mifflin Harcourt.

DURAN, Mirjana. 1995. *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

JELAVIĆ, Željka i Anastazija CVITKOVIĆ. 2016. "Pripovijedanje i drugi edukativni programi uz izložbu Čarobna družba – vjevanja u nadnaravna bića u Podravini". *Etnološka istraživanja* 21: 91-100.

JELAVIĆ, Željka i Anastazija CVITKOVIĆ. 2019. „Što smo naučili u prvih sto godina? Stoljeće muzejske edukacije u Etnografskom muzeju“. *Etnološka istraživanja* 24: 37-60.

VELIČKI, Vladimira. 2013. *Pričanje priča – stvaranje priča. Povratak izgubljenomu govoru*. Zagreb: Alfa.