

# Radionica

## Edukacija u AKM-zajednici

Priredile

**Ana Filep**

Hrvatski povijesni muzej, Zagreb  
a.filep@hismus.hr

**Jelena Hotko**

Hrvatski povijesni muzej, Zagreb  
j.hotko@hismus.hr

### Izveštaj

Radionica pod nazivom *Edukacija u AKM-zajednici*, koja je održana dana 28. studenog 2013. u poslijepodnevnom terminu 17. AKM-ova skupa, u ukupnom trajanju od 5 sati (od 14,30 do 19,30, s jednom kraćom pauzom oko 16,30 sati), prva je radionica u povijesti AKM-a na temu edukacije. S obzirom na pojačanu potrebu mijene u cijeloj AKM-zajednici – otvaranja baštinskih institucija „prema van“, odnosno sve veće otvorenosti sadržaja prema korisnicima, odabrana je tema radionice trebala pobliže predstaviti edukaciju samim stručnjacima, zaposlenicima u baštinskim institucijama Republike Hrvatske, široj AKM-zajednici i zainteresiranim pojedincima – sudionicima skupa.

Radionica je bila koncipirana u dva dijela, teorijskom i praktičnom, a osim voditeljica radionice, sudionicima su se svojim uspješnim edukativnim programima i preglednim predavanjima obratili i njihovi gosti predavači. Na radionici je stoga sudjelovalo ukupno 9 predavača, koji su održali 7 izlaganja i predstavili 4 praktična edukativna programa, što znači da je većina svoje programe predstavila u dva (tematski povezana, ali vremenski odvojena) dijela – teorijskom i praktičnom, te u završnoj raspravi.

Nakon pozdravnog govora i uvoda u temu radionice, koji je održala Jelena Hotko, prof. iz Hrvatskog povijesnog muzeja, uslijedila su predava-

nja i predstavljanja odabranih edukativnih programa iz prvog – teorijskog, a potom (nakon kratke pauze) i drugog – praktičnog bloka.

Prvo predavanje održali su prof. dr. sc. Hrvoje Stančić i Ana Garić, bacc. univ. s Odsjeka za informacijske i komunikacijske znanosti Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, na temu *Arhivska pedagogija*. Izlaganje se sastojalo od dva dijela, teorijskog i praktičnog. U teorijskom dijelu predstavljen je pojam arhivske pedagogije i načini na koje se ona, različitim odgojno-obrazovnim aktivnostima, ostvaruje u svijetu, uz dani prikaz odgojno-obrazovne prakse državnih arhiva u Hrvatskoj i konkretne prijedloge mjera i postupaka kojima bi se arhivska pedagogija u Hrvatskoj mogla dalje razvijati.

Prateći temu arhivske pedagogije, uslijedilo je predavanje Deane Kovačec, arhivista specijalista i načelnice Odsjeka za kulturno-prosvjetne aktivnosti Hrvatskog državnog arhiva, s temom *Edukativni programi Hrvatskog državnog arhiva*. Izlaganje je kroz nekoliko odabranih primjera dobre prakse i izazova s kojima se HDA suočava u svojem radu s korisnicima predstavilo edukativnu djelatnost i uspješno realizirane arhivske programe.

Treće predavanje održala je dr. sc. Tamara Kisovar Ivanda s Odjela za izobrazbu učitelja i odgojitelja Sveučilišta u Zadru, na temu *Oblikovanje pretposjetnih učeničkih aktivnosti suradnjom učitelja i muzejskih pedagoga*. Njime je kolegica Kisovar Ivanda pružila uvid u konkretan program, od pripreme do realizacije, koji je provela u suradnji s muzejskim pedagogima iz Zadra. Stvaranjem preduvjeta za uspješno kurikulumsko integriranje muzejskih sadržaja i gradnju puteva prema cjeloživotnom obrazovanju, nastojala je tako strukturirati nastavne i muzejske aktivnosti, kako bi one doprinijele stvaranju pozitivnih učeničkih iskustava i stavova prema muzejskoj ustanovi, uz izgradnju kontakata u muzeju kao kulturnoj ustanovi na koje učenici i u budućnosti mogu biti usmjereni.

Sudionicima radionice potom se obratio Danko Dujmović, znanstveni novak – asistent s Odsjeka za povijest umjetnosti Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Rijeci, predavanjem *Značaj edukativnih programa u baštinskim ustanovama*. Predavanje je pružilo uvid u važnost koju ima edukacija u baštinskim ustanovama, s posebnim osvrtom na muzejsku pedagogiju. Kako recentne konstruktivističke teorije učenja sve glasnije zagovaraju promjene sustava učenja i poučavanja u formalnom obrazovnom sustavu, koji se u Hrvatskoj vrlo sporo mijenja, a učenje definiraju kao osobnu (re)kon-

strukciju znanja svakog pojedinca, pri čemu važnu ulogu ima iskustveno učenje i primjenjivost stečenog znanja, profesor drži da bi lakunu mogle (ili trebale) popuniti baštinske ustanove svojim edukativnim programima koji dopuštaju više slobode i kreativnosti u njihovu izvođenju i motiviranju samih učenika.

Nakon toga predstavljen je jedan od omiljenih edukativnih programa AMZ-a, koji je predstavila Zorica Babić, muzejska pedagoginja i voditeljica Pedagoškog odjela Arheološkog muzeja u Zagrebu, pod nazivom *Popularizacija izložene muzejske građe kroz radionice; „Pišemo i čitamo hijeroglif“ – popularna radionica Arheološkog muzeja u Zagrebu*. Izlaganje se sastojalo od dva dijela, teorijskog i praktičnog. Naime kroz tu popularnu radionicu, koja je vezana uz Egipatsku zbirku i njezinu pisanu građu, posjetitelj ima mogućnost i sam probati napisati nešto pomoću hijeroglifa. Kroz prezentaciju su predstavljeni načini na koje se izvodi radionica s raznim uzrastima, njezina mobilnost i načini na koje radionica povezuje posjetitelje i Muzej. U praktičnom dijelu sudionici su se mogli okušati u starom egipatskom pismu – hijeroglifima.

Teorijsko i praktično izlaganje na temu *Tradicija nadohvat ruke – ljetu u Etnografskom muzeju Istre* imala je i Mirjana Margetić, viša muzejska pedagoginja Etnografskog muzeja Istre / Museo etnografico dell'Istria, o kojemu također više možete saznati u nastavku teksta. U kratkom izlaganju predstavljen je pilot projekt EMI-a pod navedenim nazivom, opisane su pojedinačne radionice, analizirana njihova posjećenost i isplativost te dobre i loše strane, ali i to tko su bili njihovi polaznici. U praktičnom dijelu radionice održana je demonstracija jedne od navedenih radionica – izrada tradicijskih lutkica od krpa.

Kao posljednje u nizu predavanja teorijskog bloka održano je predavanje voditeljica i organizatorica te moderatorica radionice, Jelene Hotko, muzejske pedagoginje, i Ane Filep, kustosice Hrvatskog povijesnog muzeja, pod nazivom *Edukativne 'online' igre: mrežna stranica Hrvatskog povijesnog muzeja*. I to je izlaganje imalo teorijski i praktični dio. Predstavljen je jedan od novih projekata HPM-a, osmišljavanje i izrada edukativnih *online* igara – od jednostavnijih do složenijih – kojima je osnova muzejski predmet, poput raznih vrsta slagalica (*memory*). Cilj je da se kroz takav način učenja – učenje kroz igru – naglasi komunikacijska i edukativna uloga muzeja, što za sobom povlači jačanje interesa publike i jačanje svijesti o važnosti očuvanja

baštine, uz snažan iskorak institucije – prema virtualnom (gotovo neograničenom) prostoru posjetitelja. U praktičnom dijelu sudionicima radionice omogućeno je da zaigraju edukativnu *online* igru *memory*.

Kako je već spomenuto, nakon teorijskog dijela i kraće stanke (potrebne kako za osvježanje sudionika tako i za organizaciju sljedećeg, praktičnog dijela te pripremu potrebnog materijala) sudionici radionice mogli su se naizmjenično okušati u čak 4 praktična dijela edukativnih programa, koji su se održavali istovremeno. Voditelji praktičnih programa bili su Hrvoje Stančić i Ana Garić, Zorica Babić, Mirjana Margetić te Jelena Hotko i Ana Filep. Sva četiri programa detaljnije su predstavljena u priložima s radionice.

Nakon toga uslijedila je vrlo konstruktivna i zanimljiva završna rasprava u kojoj su sudjelovali svi sudionici i predavači, na kojoj su se postavljala pitanja i pružali odgovori, iznosila mišljenja i stavovi te prijedlozi vezani uz daljnji rad, ali i budućnost i važnost edukacije u AKM-zajednici uopće.

Radionica je bila dobro posjećena, tema edukacije u AKM-zajednici prilično je zainteresirala polaznike, a završna rasprava pokazala je i izravne



Sudionici radionice *Edukacija u AKM-zajednici*

rezultate. Naime spoznat je širok krug korisnika i ciljanih skupina djelovaniya pedagoga, kako onih muzejskih tako i arhivskih. Nažalost, nismo bili u mogućnosti prikazati rad edukatora u knjižničnim ustanovama, s obzirom na naknadno odustajanje pozvanoga izlagača, ali je velik uspjeh to što je edukacijski rad u AKM-zajednici dobio svoje prvo predstavljanje na 17. po redu AKM-ovu skupu.

Mnogo se govorilo o obujmu poslova koje jedan pedagog/edukator/komunikator mora obavljati, a prepoznata je i važnost njegova postojanja u svakoj pojedinoj baštinskoj ustanovi. S obzirom na veliko zadovoljstvo sudionika, posebno praktičnim dijelom programa, nadamo se kako ovo nije jedina radionica na temu edukacije te kako će se njome mnogo više i detaljnije baviti sljedeći skupovi, a u konačnici (i u sve većoj mjeri) i sami AKM-stručnjaci, na korist naše, sve zahtjevnije i obrazovanije, publike, ali i u skladu s mijenama, preporukama i izazovima suvremenog odgojno-obrazovnog sustava u zemlji i svijetu.

# Prilog 1

## Arhivska pedagogija

### **Hrvoje Stančić**

Filozofski fakultet, Odsjek za informacijske i komunikacijske znanosti,  
Sveučilište u Zagrebu  
hstancic@ffzg.hr

### **Ana Garić**

Filozofski fakultet, Odsjek za informacijske i komunikacijske znanosti,  
Sveučilište u Zagrebu  
agaric@ffzg.hr

## Uvod

Kao što knjižnice i muzeji u Hrvatskoj, svatko na svoj način, oblikuju i pružaju različite usluge za djecu predškolske i školske dobi, tako su nedavno i arhivi kod nas prepoznali potrebu i važnost otvaranja prema odgojno-obrazovnom sustavu od predškolske do visokoškolske razine. Slijedom dugogodišnje prakse muzejske pedagogije koja je prepoznatljiva među AKM-institucijama i šire, u hrvatsku arhivističku praksu uvodi se novi stručni pojam – arhivska pedagogija.

Hrvatsko arhivističko društvo (HAD) na IV. Kongresu arhivista u Opatiji u listopadu 2013. godine predložilo je osnivanje Sekcije za razvoj arhivske pedagogije te sustavno implementiranje arhivske pedagogije u rad arhivâ, koju je HAD krajem 2013. godine i formalno osnovao. Arhivska pedagogija definira se kao „interdisciplinarno područje u kojem se susreće arhivska teorija i praksa s pedagogijom, a bavi se, u najširem smislu, pripremom i obradom arhivskoga gradiva u odgojno-obrazovne svrhe u skladu s dobi i interesom djece, učenika, studenata i odraslih. Arhivskom pedagogijom trebao bi se baviti arhivski pedagog kao stručno osposobljena osoba koja poznaje arhivsku teoriju i praksu te pedagoško-didaktička načela. Ovu definiciju arhivske pedagogije predložili su autori ovog rada nakon istraživa-

nja, provedenog u rujnu 2013. godine, u kojem su ispitivali otvorenost državnih arhiva u Hrvatskoj prema odgojno-obrazovnom sustavu.<sup>1</sup> Istraživanje je obuhvatilo četiri grupe ispitanika: ravnatelje arhiva i njihove ostale zaposlenike te učitelje razredne i predmetne nastave i učenike viših razreda iz triju osnovnih škola u Zagrebu. Razlog uključivanja tih četiriju skupina ispitanika u navedeno istraživanje leži u tome što je svaka od njih ključan subjekt u kontekstu arhivske pedagogije te s obzirom na svoje specifičnosti otkriva različite aspekte otvorenosti arhiva prema odgojno-obrazovnom sustavu, poput postojanja i raznolikosti odgojno-obrazovne ponude arhiva i prepoznavanja važnosti razvoja njegova odgojno-obrazovnog potencijala. Ograničenja provedenoga istraživanja odnose se na činjenicu da njime nije obuhvaćena predškolska i visokoškolska razina obrazovanja zbog toga što bi takva, sveobuhvatna, skupina ispitanika bila suviše raznolika, a njihove korisničke potrebe previše različite. Cilj istraživanja bio je ispitati postojanje i raznolikost odgojno-obrazovne ponude državnih arhiva namijenjenih učenicima osnovnih i srednjih škola i njihovim učiteljima i nastavnicima te stavove i motivaciju arhivista u odnosu na razvoj odgojno-obrazovnih sadržaja i aktivnosti u arhivu u kojem rade.

Na temelju prikupljenih i obrađenih podataka u istraživanju, autori su izveli sljedeće zaključke: (1) u Hrvatskoj postoji odgojno-obrazovna aktivnost arhiva, (2) odgojno-obrazovna aktivnost arhiva u Hrvatskoj nedovoljno je razvijena u odnosu na odgojno-obrazovnu aktivnost istaknutih stranih arhiva poput Britanskog nacionalnog arhiva i Američkog nacionalnog arhiva, (3) ponuda odgojno-obrazovne aktivnosti arhiva nije dovoljno vidljiva i dostupna učiteljima i učenicima, (4) ravnatelji arhiva prepoznaju potencijal arhivske pedagogije i smatraju je važnom i korisnom za razvoj arhivske djelatnosti, (5) arhivi u Hrvatskoj bavili bi se arhivskom pedagogijom kada bi imali više stručnjaka u tom području, više financijskih sredstava i više organizacijskih mogućnosti, (6) ravnatelji arhiva smatraju da je arhivski pedagog kao stručnjak potreban arhivu, (7) većina zaposlenika arhiva pokazuje interes za bavljenjem arhivskom pedagogijom, (8) učitelji i nastavnici nisu dovoljno upoznati s odgojno-obrazovnim aktivnostima arhiva, (9) većina učitelja i nastavnika prepoznaje odgojno-obrazovni potencijal arhiva

---

1 Stančić, Hrvoje; Garić, Ana. *Otvorenost hrvatskih arhiva prema odgojno-obrazovnom sustavu.* // *Arhivi i politika* / uredila Silvija Babić. Zagreb: Hrvatsko arhivističko društvo, 2014. Str. 235.

i pokazuje interes da ga otkrije, (10) većina učenika nije u dovoljnoj mjeri upoznata s arhivom kao ustanovom, (11) učenici bolje poznaju rad knjižnica i muzeja nego rad arhiva te (12) većina učenika pokazuje interes za posjet arhivu.<sup>2</sup> Svi navedeni zaključci idu u prilog tomu da arhivska pedagogija u Hrvatskoj ima potencijala za razvoj. Oni bi trebali biti motivacija svim arhivistima koji se odluče baviti arhivskom pedagogijom. I Zakon o arhivskom gradivu i arhivima daje potporu tomu jer u njemu stoji da se arhivsko gradivo daje na korištenje, uz službene, znanstvene i druge svrhe, i za potrebe nastave.<sup>3</sup>

S obzirom na prikazane rezultate istraživanja te na temelju dobre prakse nekih europskih i svjetskih arhiva, autori predlažu niz konkretnih načina razvoja arhivske pedagogije u Hrvatskoj. Potrebno je (1) nadopuniti Uredbu o nazivima radnih mjesta i koeficijentima složenosti poslova u javnim službama tako da se u nju doda naziv radnog mjesta arhivski pedagog. Zatim, važno je (2) odgojno-obrazovnu ponudu arhiva obogatiti i učiniti ju vidljivom, a to podrazumijeva organiziranje više posjeta djece, učenika i studenata arhivu kako bi im se predstavio rad arhiva i značaj arhivske djelatnosti, organiziranje različitih radionica za učenike, učitelje i studente (arhivistička, genealoška, glagoljaška, heraldička, paleografska, povijesna, novinarska, likovna, kartografska i dr.), digitaliziranje arhivskog gradiva za potrebe nastave i njegovo objavljivanje na mrežnim stranicama arhiva, izrada elektroničkih nastavnih materijala za proučavanje i interpretaciju različitog arhivskog gradiva u skladu s nacionalnim okvirnim kurikulumom. Obavijesti o tim aktivnostima potrebno je postavljati na mrežnim stranicama arhiva (po mogućnosti u posebnoj i izdvojenoj sekciji) i društvenim mrežama. Također, valja (3) uspostaviti suradnju sa školama i fakultetima te u dogovoru s njima, na fleksibilan način, ostvarivati odgojno-obrazovne aktivnosti unutar samog arhiva i izvan njega. (4) Sve navedene aktivnosti trebao bi obavljati tim stručnjaka predvođen i koordiniran arhivskim pedagogom koji bi se posvetio odgojno-obrazovnom radu u arhivu u kojem je zaposlen.<sup>4</sup>

Kao što je već istaknuto, odgojno-obrazovna aktivnost arhiva u Hrvatskoj postoji. Pritom treba posebno izdvojiti Hrvatski državni arhiv (HDA) koji

2 Stančić, H.; Garić, A. Nav. dj., str. 232-233.

3 Zakon o arhivskom gradivu i arhivima (NN 144/12)

4 Stančić, H.; Garić, A. Nav. dj., str. 236-237.



organizira različite radionice (arhivističke, paleografske, genealoške, heraldičke, glagoljaške i dr.), obilaske i izložbe za djecu, učenike, studente i odrasle s mogućnošću organiziranja aktivnosti i izvan Arhiva.<sup>5</sup> Uz HDA, Državni arhiv u Slavanskom Brodu (DASB) započeo je prije tri godine intenzivniji rad s učenicima osnovnih i srednjih škola te studentima kako bi im omogućio susret s izvornim arhivskim gradivom s ciljem obogaćivanja znanja o svom zavičaju. DASB je provjerio uspješnost i zanimljivost svog odgojno-obrazovnog rada anketiranjem učitelja osnovnih škola koji su sudjelovali u radionicama te dobio vrijedne povratne informacije na temelju kojih će svoj rad poboljšati i nastaviti.<sup>6</sup>

Valjalo bi još istaknuti dva arhiva, Britanski nacionalni arhiv (British National Archives) i Američki nacionalni arhiv (National Archives), kao najbolje svjetske primjere arhivske pedagogije koji su kao takvi izdvojeni u istraživanju „Obrazovne aktivnosti arhiva u online okruženju“.<sup>7</sup> Navedeni arhivi na svojim mrežnim stranicama posebnu pažnju posvećuju upravo učenicima i učiteljima, prilagođavanjem i dostupnošću digitaliziranog arhivskog gradiva (tekstualno gradivo, fotografija, zvučni zapisi, videomaterijali), radnih listića i drugih materijala pomoću kojih se gradivo može proučavati i interpretirati, igri i sl.

Arhivska pedagogija danas predstavlja suvremeni oblik proširenja arhivske djelatnosti. Ona otvara nove mogućnosti korištenja arhivskoga gradiva. Arhivska pedagogija, povezujući arhive i odgojno-obrazovne institucije, može učiniti mnogo na području obrazovanja postojećih i budućih korisnika, senzibilizirati društvo za arhive i njihovu djelatnost te povećati vidljivost i značaj arhiva u sredini u kojoj djeluje.

---

5 Hrvatski državni arhiv, Radionice [citirano: 2014-03-07]. Dostupno na: <http://www.arhiv.hr/arhiv2/Usluzejavnost/Obilasci-i-radionice/Radionice/index.htm>

6 Slanček, Gordana. Arhivska pedagogija i rad s učenicima u državnom arhivu u Slavanskom Brodu. // Arhivi i politika, Hrvatsko arhivističko društvo, Opatija, 2013., str. 259-265.

7 Stančić, H.; Garić, A.; Stanković A. Archival educational activities in the online environment. // APEX – Building infrastructures for archives in a digital world, Dublin, 26.-28. lipanj 2013., rkp. 25 str. [u tisku].

## Literatura

Hrvatski državni arhiv. Radionice, [citirano:2014-03-07]. Dostupno na: <http://www.arhiv.hr/arhiv2/Uslugezajavnost/Obilasci-i-radionice/Radionice/index.htm>

Slanček, Gordana. Arhivska pedagogija i rad s učenicima u državnom arhivu u Slavanskom Brodu. // Arhivi i politika, 2013. Str. 259-265.

Stančić, Hrvoje; Garić, Ana; Stanković A. Archival educational activities in the online environment. // APEX – Building infrastructures for archives in a digital world, Dublin, 26.-28. lipanj 2013., rkp. 25 str. [u tisku]

Stančić, Hrvoje; Garić, Ana. Otvorenost hrvatskih arhiva prema odgojno-obrazovnom sustavu. // Arhivi i politika / uredila Silvija Babić. Zagreb: Hrvatsko arhivističko društvo, 2014. Str. 209-240.

Zakon o arhivskom gradivu i arhivima. Narodne novine 144/12.

# Prilog 2

## Popularizacija izložbene muzejske građe kroz edukativne radionice: „Pišemo i čitamo hijeroglif“ – popularna radionica Arheološkog muzeja u Zagrebu

**Zorica Babić**

Arheološki muzej u Zagrebu

zbabic@amz.hr

### Uvod

Arheološki muzej u Zagrebu poznat je po svojoj čuvenoj Egipatskoj zbirci s čijim se prikupljanjem započelo još u 19. st. tijekom hrvatskog narodnog preporoda. Raznovrsna publika, domaća i strana, često posjećuje Muzej upravo zbog mumija, sarkofaga, kanopskih vaza, staroegipatskih spisa i ostalih zanimljivosti iz faraonske baštine. Posjet zbirci često se kombinira s radionicom „Pišemo i čitamo hijeroglif“.

Raznovrsne radionice u Arheološkom muzeju u Zagrebu postoje od 1994. godine, odnosno od osnivanja Pedagoškog odjela. S radionicom „Pišemo i čitamo hijeroglif“ prvotno je započela kolegica Míla Škarić, muzejska pedagoginja od 1994. do 2010. godine u Arheološkom muzeju u Zagrebu. Zbog velike popularnosti među djecom i odraslima radionica se nastavila održavati i nakon 2010. godine, samo u malo izmijenjenom obliku. Sastoji se od razgledanja postava Egipatske zbirke uz pomoć stručnog vodiča te edukativno-interaktivnog dijela, a traje od 45 minuta do sat vremena.

## Tijek radionice

Svaka radionica u Arheološkom muzeju u Zagrebu počinje razgledom izložene zbirke vezane uz određenu radionicu. Tako radionica „Pišemo i čitamo hijeroglif“ počinje razgledom Egipatske zbirke. S obzirom na bogatstvo izložaka, naglasak se stavlja na staroegipatske spise na papirusu, kao i na ispisane kamene spomenike i sarkofage. Jedna od prednosti muzejske zbirke jest i to što posjetitelji mogu vidjeti sva tri staroegipatska pisma, točnije, slikovno pismo ili hijeroglif (kao jedno od najpoznatijih staroegipatskih pisma), svećeničko pismo ili hijeratik i pučko pismo ili demotiku.

Nakon razgledavanja zbirke odlazi se u muzejske prostorije namijenjene radionicama. Posjetitelje ili sudionike radionice upoznajemo s dešifriranjem hijeroglifa te s postavljanjem zadatka radionice. Sama radionica sastoji se od dva dijela ili dva zadatka. Prvi zadatak jest napisati hijeroglifima svoje ime i staviti ga u kartušu (način kako su stari Egipćani zapisivali faraonska imena). Nakon što su svi odradili prvi zadatak, prelazi se na drugi, odnosno na čitanje tuđeg imena iz radioničke grupe.

## Namjena radionice

Radionica „Pišemo i čitamo hijeroglif“ ima nekoliko prednosti, a jedna je od njih i njezina namjena. Ona se lako može izvoditi s grupom djece predškolskog, osnovnoškolskog, pa čak i srednjoškolskog uzrasta. No uz razne minimalne prilagodbe uzrastu, koje se mogu vidjeti u lakoći ili težini samih zadataka, može biti izvođena i s grupom odraslih posjetitelja. Cilj same radionice jest poučiti o staroegipatskim pismima, ali i samom životu iz vremena drevnog Egipta. Poučavanje uvijek ide lakše pod ruku sa zabavom, te je ova radionica svim uzrastima upravo to – zabavna.

## Plakat s hijeroglifima

Radionica „Pišemo i čitamo hijeroglif“ ne bi se mogla održati bez naših muzejskih plakata s hijeroglifima te njihovim objašnjenjima i prijevodom. Kolegica Mila Škarić prvo je počela s plakatima izrađenim ručno, pomoću

raznovrsnog materijala koji je dobila iz kairskog muzeja. Hijeroglifi kojima se služimo na radionicama izrazito su pojednostavljeni na način da svaki znak označava jedno slovo naše abecede, kako bi posjetitelji mogli na što jednostavniji način ispisati svoje ime. U prošlosti, praksa je bila nešto drukčija, svaki hijeroglifski znak označavao je neki pojam, riječ i slično. Nažalost, pravo učenje hijeroglifa oduzelo bi nam puno više vremena od onog koje je predviđeno te zato moramo prihvatiti znatno jednostavniji prijevod.

U suradnji s muzejskim egiptologom Igorom Uranićem 2010. godine osuvremenili smo naše radioničke plakate i izradili nove hijeroglife, odnosno neke smo znakove (slova) neznatno izmijenili. Plakate smo tiskali kao pokretne *roll-up* postere kako bismo s njima mogli izvoditi radionice i izvan muzejskih prostorija, u školama, vrtićima, drugim muzejima i svim ostalim zainteresiranim institucijama.

## Zaključno

Od početka 2010. godine do danas organizirano je 270 radionica „Pišemo i čitamo hijeroglife“ za sve uzraste, unutar Arheološkog muzeja u Zagrebu i izvan njega, u sklopu organiziranih školskih posjeta, pojedinačnih posjeta, ostalih grupnih posjeta ili rođendanskih proslava.



Detalj s radionice „Pišemo i čitamo hijeroglife“

# Prilog 3

## Tradicija nadohvat ruke – ljetno u Etnografskom muzeju Istre

**Mirjana Margetić**

Etnografski muzej Istre / Museo etnografico dell'Istria  
mirjana@emi.hr

### Uvod

Broj posjetitelja u Etnografskom muzeju Istre tijekom ljetne sezone<sup>1</sup> znatno premašuje njihov broj tijekom ostatka godine. Jedan od glavnih razloga tomu jest turistička sezona, kad u Istru dolazi mnogo gostiju iz cijele Europe, ali i šire. U Pazin najčešće dolaze na jednodnevni izlet (pojedinačno ili organizirano), privučeni Kaštelom kao glavnom kulturnom atrakcijom u gradu. Naime pazinski Kaštel<sup>2</sup> nalazi se na atraktivnoj lokaciji iznad ponora Pazinske jame. Mnogobrojni posjetitelji koji dolaze u grad impresionirani su očuvanošću objekta, njegovom veličinom i poviješću. Danas se u prostoru Kaštela nalaze dva muzeja: Etnografski muzej Istre i Muzej grada Pazina. Postojeći Muzeji nastoje što je više moguće iskoristiti prednosti obitavanja u tom posebnom ambijentu.

Osim primarne prezentacijske (izlagačke) uloge, Etnografski muzej Istre<sup>3</sup> nastoji što je više moguće biti i muzej, mjesto učenja i zabave za sve generacije. Stoga je, kako bi se stranim, ali i domaćim posjetiteljima tijekom ljetnih mjeseci posjet muzeju učinio što zanimljivijim i sadržajnijim, za ljetnu sezonu 2013. organiziran niz edukativno-kreativnih radionica.

---

1 U prosjeku je to od lipnja do rujna oko 70% od ukupnog broja posjetitelja na godišnjoj razini.

2 Pazinski Kaštel srednjovjekovna je utvrda koja se prvi put spominje u ispravi iz 983. g. kojom Oton II. potvrđuje darovnicu posjeda porečkom biskupu. Tijekom vremena mijenjala je vlasnike i postupno je dograđivana, no zadržao se njezin atraktivan izgled i povijesni značaj za Pazin i Istru.

3 Centralni muzej za Istru što se tiče istarske etnografije.

Program *Tradicija nadohvat ruke – ljeto u Etnografskom muzeju Istre* sastojao se od četiri radionice: tkanja, plesa, izrade tradicijskog nakita i izrade igračaka.

Nit vodilja tog pilot-programa bila je da posjetitelji, osim teorijskog znanja koje mogu steći čitanjem legendi ili gledanjem filmova u postavu, iz Muzeja izađu obogaćeni i nekim novim vještinama. Kroz ponuđene radionice posjetitelje smo nastojali na dinamičan način upoznati s tradicijskom baštinom Istre. Poseban naglasak bio je na nematerijalnom aspektu, jer je njega teško dočarati kroz izložbenu djelatnost. Osim toga, željeli smo ih motivirati da se što dulje zadrže u Muzeju, steknu nova znanja i ugodno provedu vrijeme.

Programi su se odvijali dvaput tjedno u prostorijama Muzeja od 3. lipnja do 30. rujna 2013., i to na hrvatskom, engleskom i talijanskom jeziku pod vodstvom kustosa, muzejskog pedagoga ili vanjskih stručnih suradnika. Radionice su bile otvorenog tipa – posjetitelji koji su se zatekli u Muzeju mogli su se priključiti radionici – i organizirane – za grupe uz najavu.

### *Tradicija nadohvat ruke*

U program Etnografskog muzeja Istre *Tradicija nadohvat ruke* uz stručne djelatnike Muzeja nastojali smo uključiti i članove lokalne zajednice kao suradnike. Tako su članovi Folklornog društva Pazin vodili radionice plesa, a polaznici radionica<sup>4</sup> tkanja demonstrirali su tkanje na tkalačkom stanu.

S obzirom na nedostatak financijskih sredstva, promocija programa oslanjala se uglavnom na web-stranicu muzeja, društvene mreže, portale namijenjene kulturnim sadržajima te turističke zajednice. Informacije o programima posjetitelji/turisti mogli su dobiti i u samom muzeju.

---

4 Početkom 2013. u muzeju je organiziran tečaj za voditelje radionice tkanja pod mentorstvom jednog od posljednjih tkalaca u Istri, Ivana Voščona.

## Opis radionica

### **Tkanje? Novo znanje!**

#### *radionica tkanja*

Tkanjem u Istri bavili su se muškarci, dok su većinu poslova vezanih uz uzgoj i obradu tekstilnih sirovina obavljale žene. Tu danas gotovo zaboravljenu vještinu Etnografski muzej Istre nastoji spasiti od nestanka organiziranjem radionica tkanja te na taj način očuvati i održavati na životu ovaj aspekt nematerijalne kulturne baštine.

Uz vodstvo kustosa i mentora/tkalca polaznici radionica mogli su naučiti o tome kako se priprema pređa za tkanje (vuna i konoplja), zatim usvojiti osnove priprema za tkanje (izrada klupka i snovanje) te samo tkanje na tkalačkom stanu.

Vrijeme je trajanja radionice oko 120 min, a namijenjena je polaznicima od 15 godina naviše.

### **Ples u muzeju? Zašto ne!**

#### *radionica balona (baluna)*

Tradicijski plesovi dio su identiteta određene zajednice. Tradicionalni i najpoznatiji istarski ples je *balun (balon)*, koji se pleše udvoje. Posebnost *baluna (balona)* jesu plesni koraci kojima ga plesači izvode, odnosno lupaju ritam, te vrtnja plesača u parovima uz karakteristične povike poput „Sad si moja!“ i ostalih. *Balun (balon)* se najčešće pleše uz pratnju roženica i sopila. Na radionici plesa, uz vodstvo članova Folklornog društva Pazin, polaznici su mogli naučiti kako se pleše taj ples, a imali su mogućnost i zasvirati na tradicijskim glazbalima. Vrijeme je trajanja radionice oko 90 minuta, a namijenjena je polaznicima od 10 godina naviše.

### **Tradicijski nakit na današnji način**

#### *radionica izrade nakita*

Ljudi su se oduvijek kitili nakitom. Žene su ga ponosno čuvale i prenosile na svoje kćeri te su na taj način sačuvale narodnu baštinu. Zahvaljujući arheološkim i etnološkim istraživanjima mnogi oblici nakita spašeni su od zaborava te su na neki način ponovno oživjeli. Jedan je od primjera izrada replike *žminjskog ričina* (naušnice nađene na starohrvatskom groblju u Žminju, koja datira u sredinu 10. st.) ili *buzetske naušnice* (brončane buzetske



naušnice koja datira u 7. i 8. stoljeće). Na radionicama izrade nakita polaznici su od žice i drugih sličnih materijala izrađivali taj nakit, ali i nakit kakav se čuva u EMI/MEI (koraljne ogrlice, ukosnice iz Vodnjana i dr.). Vrijeme trajanja radionice je 15-30 minuta, a namijenjena je polaznicima od 10 godina naviše.

### **Moja nova – stara lutka**

#### *radionica igračaka*

Dječje igračke do prije 50-ak godina bile su znatno skromnije i jednostavnije. Najčešće zbog siromaštva (ali i nemogućnosti kupnje), djeca su sama izrađivala igračke od materijala koji su im bili dostupni (stare krpe, razbijeno posuđe, šibe...). Tako su djevojčice izrađivale lutke od krpa, a dječaci lopte krpenjače, sviralice od šiba i dr. Na radionicama izrade igračke polaznici su izrađivali lutku od starih krpica koju su ponijeli sa sobom kao suvenir iz Muzeja.

Vrijeme trajanja radionice je 15 do 30 minuta, a namijenjena je polaznicima od 5 godina naviše.



Detalj s radionice

## Iskustva prve sezone programa

Nakon završene ljetne sezone 2013. sublimirali smo rezultate programa. Glavni nedostatak, koji smo i predviđali, bio je manjak tiskanih promotivnih materijala. Naime usprkos oglašavanju putem virtualnih medija, prosječan posjetitelj još uvijek voli imati u ruci tiskani materijal. Letke bi trebalo distribuirati putem turističkih infopunktova, bilo u hotelima bilo u turističkim zajednicama. To su nam potvrdili i posjetitelji koji su rekli da su za programe saznali iz infovodiča<sup>5</sup> u dnevnim novinama.

Drugi je nedostatak manjak zasebnog prostora za održavanje radionica. S obzirom da Muzej nema posebnu prostoriju za održavanje pedagoških i sl. programa, radionice se održavaju unutar stalnog postava ili na hodniku. Zbog toga neki posjetitelji prilikom sudjelovanja osjećaju nelagodu jer su izloženi pogledima prolaznika, pa se iz tog razloga odlučuju samo za ulogu promatrača.

Najveći interes posjetitelji su pokazali za radionicu izrade lutki i radionicu nakita. Iz razgovora s njima saznali smo što ih je motiviralo za sudjelovanje baš u tim radionicama. Osnovni je motiv vrijeme trajanja (u prosjeku se lutka ili ukras mogu napraviti već za 15-20 minuta, a uradak im ostaje kao suvenir), mogućnost sudjelovanja obitelji s djecom i povoljna cijena (15 kn po polazniku).

Za radionice tkanja i plesa interes su iskazali uglavnom oni koji se sličnim stvarima bave i u svakodnevnom životu. Te radionice ubuduće će biti demonstracijskog tipa, jer se pokazalo da se posjetitelji na radionicama prosječno zadržavaju oko 30 minuta, što nije dovoljno za svladavanje materije.

Za sudjelovanje u programima *Tradicija nadohvat ruke* prijavilo se najviše domaćih posjetitelja. Većina ih je istaknula kako je to njihova baština i dio kulturnog identiteta te se mogu poistovjetiti s materijom. Početkom rujna velik interes za sudjelovanje pokazale su škole. Program je prepoznat od strane lokalne zajednice, uspostavila se dobra suradnja muzeja s Agencijom za razvoj ruralnog turizma Istre, a dio radionica implementirao se u razne lokalne manifestacije.

---

5 Dnevne novine „Glas Istre“ početkom svake turističke sezone objave besplatni infovodič sa svim kulturnim događanjima u Istri tijekom ljeta.

# Prilog 4

## Edukativne *online* igre: mrežna stranica Hrvatskog povijesnog muzeja

### **Ana Filep**

Hrvatski povijesni muzej, Zagreb  
a.filep@hismus.hr

### **Jelena Hotko**

Hrvatski povijesni muzej, Zagreb  
j.hotko@hismus.hr

## Uvod

Počeci edukativne djelatnosti u Hrvatskom povijesnom muzeju sežu u kasne 1960-e godine. Ona ima ulogu spone između muzejskog sadržaja – izložbe/muzealija i posjetitelja/primatelja muzejskih informacija.

Kako je Hrvatski povijesni muzej ustanova od nacionalnog značaja, s više od 300 000 muzejskih predmeta, edukativna djelatnost zauzima važnu ulogu u predstavljanju hrvatske povijesti i kulturne baštine mladim naraštajima, ali i odraslim (domaćim i stranim) posjetiteljima.

U Muzeju se provode razni oblici edukativnog djelovanja. Najčešći oblik jesu vodstva posjetitelja po tekućoj izložbi, u kojima se na zanimljiv način približavaju i pobliže objašnjavaju muzejski sadržaji. No to nije jedini način prenošenja znanja (mlađim) generacijama u Muzeju, već se uz takva vodstva posjetiteljima nude i dodatni sadržaji, u obliku raznih prezentacija, predavanja, radionica i/ili igara. Radionicama se pomoću originalne muzejske građe i njezinih reprodukcija posjetiteljima na interaktivan način predstavljaju raznovrsne teme iz hrvatske prošlosti.

## Edukativna djelatnost izvan Muzeja – zašto edukativne *online* igre?

Iz šireg spektra aktivnosti usmjerenih prema popularizaciji Hrvatskog povijesnog muzeja nametnuli su se i novi projekti – virtualne prezentacije muzejske građe na mrežnim stranicama HPM-a. Osim pružanja osnovnih informacija, jedna od zadaća bila je intrigantnom, atraktivnom, provokativnom i na bilo koji drugi način privlačnom muzejskom građom i temama privući što veći broj korisnika, a posebno mlađe generacije, uz istovremeno edukativno djelovanje.

Muzej više ne radi samo na projektima (npr. izložbenim) koji će privući posjetitelje u muzejske prostorije, već izlazi iz zgrade i preko novih projekata ulazi u domove posjetitelja i onih koji će to tek postati.

Jedan od novih projekata, koji omogućuju da Muzej „posjećuje“ posjetitelja, jesu edukativne *online* igre – od jednostavnijih do složenijih – kojima je osnova muzejski predmet, poput raznih vrsta slagalica (npr. *puzzle* i *memory*). Takve se igre nadovezuju uz temu i sadržaj tekućih izložbi ili određenih tema iz hrvatske povijesti.

Također se u takvim projektima uči kroz igru i, samim time, naglašava komunikacijska i edukativna uloga muzeja, što za sobom povlači jačanje interesa publike i jačanje svijesti o važnosti očuvanja kulturne baštine.

Realizacija edukativnih programa unutar muzejskih prostorija (radionica vezanih uz fundus HPM-a i povremenih izložbi) uvelike ovisi i o prostornim mogućnostima Muzeja te o likovnim postavima tekućih izložbi i stoga je potreban prethodni dogovor o vremenu i mjestu održavanja programa, no kod edukativnih *online* sadržaja ne postoje takve prepreke, što je još jedna velika prednost za muzejsko edukativno djelovanje.

Uz prostorna ograničenja, za realiziranje muzejskih edukativnih programa unutar muzejskih prostorija postoje i vremenska ograničenja – radno vrijeme Muzeja, nemogućnost rezerviranja željenog termina i sl. Edukativne *online* igre nadilaze i ta ograničenja, te je mogućnost aktivnog sudjelovanja u muzejskim programima neprekidna, tj. posjetitelj je neovisan o radnom vremenu Muzeja i može ga „posjetiti“ kad mu god to odgovara, pa i u kasnim noćnim ili ranim jutarnjim satima.

U većini kako edukativnih tako i ostalih programa u Muzeju (izložbe, predavanja, radionice i dr.) komunikacija između posjetitelja i edukativnog

sadržaja odvija se većinom preko muzejskog pedagoga ili vodiča. Edukativne *online* igre strukturirane su tako da omogućuju posjetitelju izravan odnos s virtualnim muzejskim sadržajima, tj. interakcija se odvija bez posrednika, pomoću jasnih uputa.

## Osmišljavanje i izrada edukativne *online* igre

Prvo što je trebalo napraviti bilo je jasno postaviti ciljeve koji, bez obzira na složenost projekta, trebaju biti maksimalno jednostavni, razumljivi i transparentni. Jedan od prvih ciljeva bio je stavljanje naglaska na muzejski predmet kroz slikovni i tekstualni sadržaj, zatim omogućavanje učenja kroz igru svim kategorijama posjetitelja mrežne stranice te postavljanje dobrih temelja za buduće slične projekte.

Dobro postavljanje ciljeva dovelo je do izbora odgovarajuće edukativne *online* igre: *MEMORY*. To je izazovna, ali i jednostavna igra, vrlo zabavan i zarazan način vježbanja memorije za sve uzraste – predškolsku i školsku djecu, mlade i odrasle.

Slijedilo je pripremanje strukture („kostura“ edukativne *online* igre) i sadržaja (vizualnog i tekstualnog materijala), zatim predstavljanje pripremljeno u uredništvu mrežne stranice Muzeja, rasprava i korekcije. Nakon obavljenog posla projekt je predstavljen programerima i dizajnerima mrežne stranice HPM-a (*Studio Revolucija*). Slijedio je proces izrade i završne korekcije te redovito održavanje prve edukativne *online* igre Hrvatskog povijesnog muzeja – *MEMORY*.

## Ciljevi izrade edukativne igre

Kao što je već spomenuto, prvi cilj bio je interaktivno predstavljanje hrvatske povijesti i kulturne baštine preko muzejskog predmeta svim korisnicima mrežne stranice, bez prostornih, vremenskih i ostalih ograničenja, a posebno mladim naraštajima. Većina materijala nakon jednokratne prezentacije u obliku izložbe postaje nedostupna za sve osim za muzejske djelatnike, zato takav način prezentacije muzejskih predmeta i interakcije između posjetitelja i muzejskih predmeta otvara nove načine promocije i moderniziranja muzejske djelatnosti.

Drugi je cilj učenje kroz igru – naglašavanje komunikacijske i edukativne uloge muzeja. *Online* edukativne igre za djecu pokazale su se kao vrlo korisni alati za učenje. Te igre pomažu djeci da nauče mnoge potrebne vještine tijekom svog obrazovanja u ranom djetinjstvu. Mogu pripremiti predškolski uzrast za prva školska iskustva, a školskom uzrastu omogućiti da se zabavi dok uči, čak i nakon školskih sati ili posjeta muzeju. A sve kategorije posjetitelja, od najmlađih do odraslih, potiče se da ono što su kroz zabavu naučili u virtualnom svijetu požele vidjeti unutar muzejskih prostora.

Zadnji, ali isto tako važan cilj jest postavljanje dobrih temelja za buduće slične projekte. Praćenjem edukativne *online* igre radi analiziranja reakcija posjetitelja te naknadnih korekcija stvara se plodno tlo za planiranje mogućih nadogradnji već postojeće *online* igre, kao i budućih projekata.

## Struktura edukativne igre

Edukativna *online* igra *memory* vezana je uz tekuću izložbu Hrvatskog povijesnog muzeja „Gnalić – blago potonulog broda iz 16. stoljeća“ (20. lipnja 2013. – 18. svibnja 2014.).

Uvodni dio igre sadrži kratak tekst koji posjetitelja treba potaknuti da zaigra *memory*: „Šezdesetih godina 20. stoljeća otkriven je južno od Biograda na Moru, kod otočića Gnalića, potonuli brod iz 16. stoljeća. Zaronite i otkrijte blago u morskim dubinama. Sretno!“

Slijede upute za igru (kako igrati) te mogućnost uključivanja i isključivanja zvučne kulise – zvuk je proizvoljan, posjetitelj odlučuje želi li ili ne želi zvučnu kulisu za vrijeme igranja. Igra sadržava i top-listu s mogućnošću upisa imena, a služi poticanju natjecateljskog duha. Rezultat ovisi o vremenu u kojem se igra završi i broju otvaranja istog predmeta.

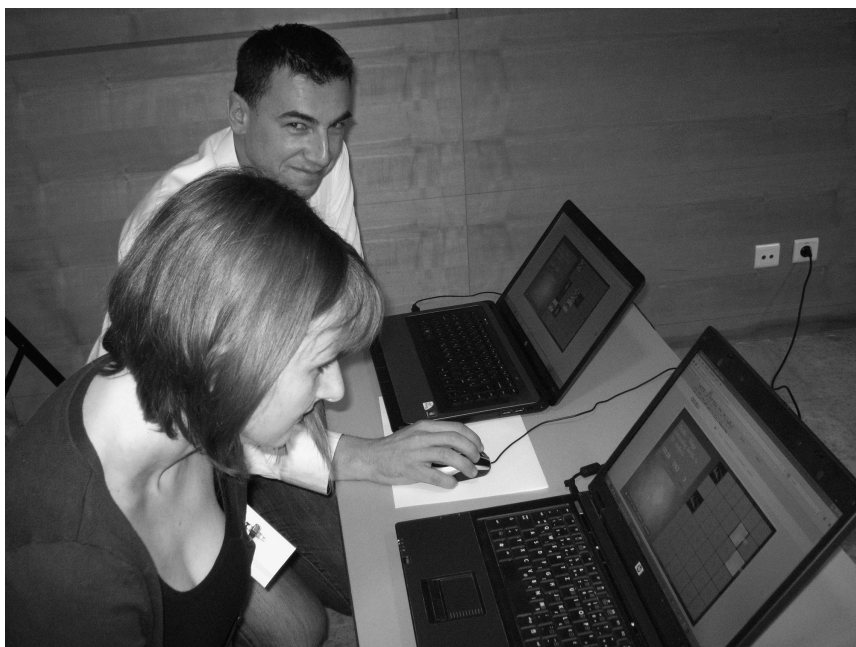
Najvažniji dio igre predstavlja 58 muzejskih predmeta izabranih s tekuće izložbe i stavljenih u virtualni prostor, a predstavljeni su slikom i tekстом. Tekstualni dio sastoji se od kratke (do 200 znakova), zanimljive i poučne informacije i vidljiv je nakon otkrivanja dvaju istih predmeta. Čitanje teksta ne utječe na krajnji rezultat, jer se pri aktiviranju teksta zaustavlja vrijeme. Na pozadini svakog predmeta nalazi se logo Hrvatskog povijesnog muzeja. Svakim otvaranjem predmeta koji ne rezultira nalaženjem para logo se na pozadini smanjuje.

Igra se odvija na tri razine, od jednostavnije prema složenijima, a svakim novim igranjem dolazi do nasumične izmjene slikovnog i tekstualnog materijala. Igru krasi privlačan dizajn, administriranje je jednostavno i brzo uz samostalnu mogućnost izmjene slikovnog i tekstualnog materijala, na čemu možemo zahvaliti programerima i dizajnerima *Studija Revolucija*.

## Izazovi

Pri izradi *online* edukativne igre nailazili smo na određene izazove, a najveći su bila financijska ograničenja zbog kojih smo bili u nemogućnosti proizvesti više različitih edukativnih *online* igara (mrežne stranice uzori – British Museum, Museum of London, Louvre...) i prilagodbe aplikacije neovisne o mrežnoj stranici (npr. za mobilne uređaje).

Izazova je bilo i pri stvaranju strukture, izboru i pripremi slikovnog i tekstualnog materijala te suradnji s programerima i dizajnerima.



Detalj s radionice

## Zaključak

Radionica je održana u dva dijela, teorijskom i praktičnom. Teorijski dio sastojao se od izlaganja uz *PowerPoint*-prezentaciju, a praktični je dio omogućavao sudionicima radionice da zaigraju edukativnu *online* igru *memory*.

Na kraju pozivamo sve one koji se žele zabaviti i pritom saznati nešto novo da zaigraju prvu edukativnu *online* igru HPM-a – *MEMORY* ([www.hismus.hr](http://www.hismus.hr)).