

INTERAKTIVNI VODNIK MOJ MUZEJ

Drugačen vodnik po stalnih razstavah Medobčinskega muzeja Kamnik

Interaktivni vodnik z naslovom Moj muzej – drugačen vodnik po stalnih razstavah Medobčinskega muzeja Kamnik avtoric Zore Torkar in Janje Železnikar popelje otroke in družine skozi zgodovino Kamnika, kjer spoznajo pomembne dogodke, osebnosti in način življenja prebivalcev tega območja, vse od prazgodovine do danes.

Maskota stalnih razstav Kam'nček vodi otroke in družine v znane in manj znane svetove, vzbuja njihovo domišljijo, jih nagovarja in spodbuja k različnim dejavnostim, sprašuje, motivira ... Tako otroci spoznavajo Kamnik skozi čas, njegove posebnosti in skrivnosti.

Kombinacija interaktivne razstave in interaktivnega vodnika zagotavlja inovativno, atraktivno, aktualno in kakovostno učno izkušnjo in doživetje za predšolske in osnovnošolske otroke in njihove starše. Interaktivno učno okolje in dodatni programi omogočajo, da otroci skupaj s starši raziskujejo in odkrivajo, se učijo o sebi, drugih ljudeh, naravi in svojem domačem kraju ter pri tem razvijajo sposobnosti, spretnosti, interese in hobije.

Interaktivni vodnik vzbuja domišljijo, kreativnost in vedoželjnost otrok na zabaven način, z različnimi pristopi spodbuja otroke k učenju, medtem ko se podajajo v interaktivno učno izkušnjo v svojem tempu in stilu, na svoj način. Otroci s samostojnim raziskovanjem in odkrivanjem krepijo svojo samozavest ter tudi spoštovanje do drugih in drugačnih.

Interaktivne stalne razstave Medobčinskega muzeja Kamnik ponujajo možnosti za izbiro in odločitve. V takem okolju otroci razpolagajo in rokujejo z materiali, izbirajo, načrtujejo in se odločajo, govorijo in razmišljajo o tem, kar delajo, ter, kadar jo potrebujejo, sprejemajo pomoč odraslih in vrstnikov. Otroci, ki se aktivno učijo, razvijajo sposobnosti razmišljanja in sklepanja pa tudi sposobnosti razumevanja samih sebe in povezovanja z drugimi. V takem okolju obiskovalec ni pasiven, ampak aktiven.

Pomemben element interaktivnega okolja za otroke je otroška igra. Otroška igra je dejavnost, ki spremeni odnos do realnosti, je notranje motivirana, svobodna in za otroka prijetna. Je najpomembnejši način otrokovega učenja ter podlaga za razvoj mišljenja. Za otrokov razvoj je nujno potrebna aktivnost. Otroci se z igranjem učijo, lažje razumejo, povežejo in osmislijo vse tisto, kar so se naučili s pomočjo svojih idej, občutkov in odnosov z drugimi. Z igro otrok pridobiva čutne vtise – tipa, opazuje, posluša, voha, ko se aktivno ukvarja z različnimi gradivi, sestavlja, pretaka, reže, gnete in v igri vlog med vrstniki pridobiva socialne izkušnje.

Maskota razstave in vodnika Kam'nček nagovarja otroke k različnim aktivnostim. Preizkusijo se lahko v rimski družabni igri na igralni plošči, kjer namesto figuric uporabljajo kamenčke, pastirski igri nebeškanje, izdelajo kopijo kamniških novcev ali pa po vzoru kamniških grofov izdelajo svoje družinsko drevo. Otroci spoznajo različne podlage in pripomočke za pisanje, kot so papirus, pergament in papir. Iz kock zidajo svoj domišljijski

grad in spoznajo grajsko življenje, mite in legende ter skrivnostne zgodbe o zmajih in zakletih groficah. Trgovce s konji pospremijo na pot in izmerijo svojo višino v čevljih, komolcih in pedeh. Spoznajo cesarico Marijo Terezijo, se učijo skrivne pisave in jezika ter poslušajo baročno glasbo.

Otrok se lahko iz razstavljenih muzejskih predmetov marsičesa nauči. Razstavljeni predmeti zaposlijo otrokove misli in s tem postanejo prava učna orodja. Aktivno opazovanje vodi otroka v razmišljanje, porajajo se nove ideje, vprašanja, razvijajo se spretnosti. S tem, ko jih primerja in razlikuje, prepozna njihove podobnosti in različnosti. Z identifikacijo in s klasifikacijo prepozna in razvršča predmete po skupinah. Tako otroci na razstavi iščejo predmete in jih razvrščajo, z bronasto sekuro sekajo in dolbejo les, sestavijo grški in rimski mozaik, poiščejo predmete, ki pripadajo posemeznim svetnikom in spoznajo njihove zgodbe.

Učenje s pomočjo predmetov je lažje, če vemo, kakšen stil učenja otroku najbolj ustreza. Nekateri otroci so t. i. slušni tipi, ki se hitreje učijo in lažje razumejo, če jim beremo oziroma če slišijo razlago predmetov, ter lažje sledijo verbalnim kot pisnim navodilom. Vizualni tipi imajo radi knjige z veliko slikami, najraje berejo sami, najbolj pa si zapomnijo informacije v obliki slik, grafov, zemljevidov, tabel, kart, risb, ki jih tudi sami radi rišejo. Nekateri pa se najlažje učijo tako, da se dotikajo predmetov in občutijo materiale, npr. potipajo mamutovo dlako ... Vse to upošteva tudi interaktivni vodnik po stalnih razstavah Medobčinskega muzeja Kamnik.

Otroci se med igranjem lahko vživijo tudi v različne vloge. Igra vlog je najvišja oblika simbolne igre in je zelo pomemben del otrokovega razvoja. Simbolna igra pri definiranju vlog in scene, ki je potrebna za vsebino igre, spodbuja govor oz. rabo jezika. Ko se otroci pretvarjajo, da so nekdo drug, vidijo stvari z druge perspektive, z očmi osebe, ki jo igrajo. O tem, katero vlogo bodo igrali in koliko časa, se otroci odločajo sami; in vsaka odločitev je prava. Lahko se preizkusijo v različnih vlogah in opazujejo, kako se v njih počutijo. Tovrstne izkušnje razširijo njihovo znanje ali spremenijo pogled na določeno stvar. Na stalnih razstavah Medobčinskega muzeja Kamnik lahko otroci postanejo arheologi, kuharji, fotografi, tkalci, črkostavci, baletke.

Na stalnih razstavah Medobčinskega muzeja Kamnik je torej vzpostavljeno interaktivno učno okolje za otroke vseh starosti in družine ter vse druge obiskovalce. To omogoča interakcijo med obiskovalci in razstavo ter posebno doživetje pri odkrivanju in spoznavanju lastne kulturne dediščine. Povezovalni element in inovativna nadgradnja pa je drugačen vodnik po stalnih razstavah z maskoto Kam'nček v glavni vlogi, ki prebujajo otroško domišljijo in spodbujajo željo po raziskovanju in odkrivanju znanih in manj znanih svetov.

* Doc. dr. Lea Kužnik, dipl. univ. etnol. in kult. antropol. in prof. soc., predavateljica, Fakulteta za turizem Brežice. 8250 Brežice Cesta prvih borcev 36, E-naslov: lea.kuznik@gmail.com