



**Mag. Polona Jančič
Hegediš**

Pedagoška fakulteta
Univerze v Mariboru



Red. prof. dr. Vlasta Hus

Pedagoška fakulteta
Univerze v Mariboru



Mag. Veronika Smodiš

Beltinci

Odkrivanje kulturne dediščine domačega kraja z muzejskimi dejavnostmi

Discovering Cultural Heritage of Hometown Through Museum Activities

IZVLEČEK: Usvajanje določenih ciljev pri pouku je v veliki meri odvisno od učiteljeve izbire učnega okolja, načinov in oblik dela. V učnem načrtu predmeta spoznavanje okolja je zapisano, da če je le mogoče, naj učenci okolje spoznava neposredno. Muzeji predstavljajo ustanove, ki omogočajo poglobljanje in povezovanje teoretičnega znanja s praktičnim. Tako lahko učenci vsebine kulturne dediščine nadgrajujejo in dopolnjujejo ob izvajanju učnega procesa v neposrednem okolju. Izvajanje pouka v neposrednem okolju zahteva od učitelja dobro pripravljenost, načrtovanje, organizacijo in strokovno znanje. V prispevku predstavljamo primere načrtovanih dejavnosti v izbranem muzeju za učence 2. razreda pri predmetu spoznavanje okolja. Izhajali smo iz ciljev vsebin kulturne dediščine iz učnega načrta omenjenega predmeta.

Ključne besede: spoznavanje okolja, kulturna dediščina, muzej, neposredno učno okolje

Abstract: The teacher's choice of learning environment, methods, and types of work strongly influence the achievement of objectives in the classroom. The curriculum of the Environmental Studies course specifies that, whenever possible, students should learn about the environment directly. Museums are places where theoretical knowledge can be deepened and merged with practical knowledge. Students can thus build on and complement cultural heritage content while learning in their local surroundings. Delivering such lessons necessitates careful preparation, planning, organisation, and skill on the part of the teacher. This paper presents examples of planned activities in a selected museum for Year 2 pupils in Environmental Studies. We used the objectives of the cultural heritage content of the curriculum of the subject as a starting point.

Keywords: Environmental Studies, cultural heritage, museum, direct learning environment





Uvod

Ključno vlogo pri ohranjanju in varovanju kulturne dediščine imajo tudi šole, saj lahko k temu prispevajo z različnimi dejavnostmi (Bizjak, 2020) in sodelovanji z institucijami, kot so muzeji (Oberski, 2020). V prispevku predstavljamo primere načrtovanih učnih dejavnosti, ki jih lahko izvedemo v muzeju. Razdelili jih bomo na tri prostore (zbirke), ki smo si jih izbrali na razstavi v Pomurskem muzeju Murska Sobota.

Pouk vsebin kulturne dediščine

Gonza in Hus (2016) navajata, da lahko vsebine kulturne dediščine, ki so s cilji opredeljene v učnem načrtu za predmet spoznavanje okolja, poučujemo na različne načine (virtualne igre, različne aplikacije, igra vlog). Fakin Bajec idr. (2021) omenjajo še druge pristope in metode raziskovanja preteklosti, in sicer intervjuje, tekmovalna, pripovedovanje zgodb ter fotografiranje. Da bo učitelj omogočil uspešnejše usvajanje vsebin kulturne dediščine, mora pri predajanju znanja izbrati načine, metode in pristope, ki bodo učence zblížali s preteklostjo. Pri tem se lahko poveže z drugimi ustanovami, s čimer se mu ponuja možnost izvajanja pouka izven učilnice (Jančič Hegediš in Hus, 2018). Učencem lahko omogočimo konstruiranje znanja v neposrednem učnem okolju, kot je muzej. K temu nas usmerja tudi učni načrt za predmet spoznavanje okolja.

Muzej je ustanova, ki zbira, hrani, varuje in razstavlja predmete, ki so pomembni za kulturo in zgodovino (Trampuš, 1998). Poleg že omenjenih nalog pa muzeji omogočajo nevsakdanje učenje in lahko služijo kot nadgradnja učnega načrta (Ziherl in Andrejek, 2012). Muzeji skrbijo za interaktivnost z različnimi kopijami predmetov (Perko, 2013), nudijo raznolike dejavnosti (Borac in Dujmović, 2015), omogočajo učni proces preko spletnega učenja (Milutinović in Selaković, 2022), uporabljajo različne interaktivne elemente (Arthur, 2019) ter v virtualnih svetovih ponujajo dostopnost in ogled zbirk (Kužnik, 2009). Tako učencem omogočajo aktivno učenje in pridobivanje neposrednih izkušenj (Josimović, 2018).

Obisk muzeja

Vsak obisk muzeja z učenci mora učitelj skrbno načrtovati. Pri tem je za uspešen ogled muzeja potrebno, da se načrtuje v treh delih: priprava na obisk (pred obiskom), izvedba in evalvacija (Trampuš, 1998). Poleg učiteljeve in učenčeve vloge pa se v muzeju poudarja tudi vloga muzejskih pedagogov, ki s svojimi nalogami in upoštevanjem učnega načrta lahko prispevajo k boljšemu organiziranju ustreznih

dejavnosti za učence. Od vsakega učitelja je odvisno, ali bo sprejel programe, ki jih muzeji ponujajo, ali pa bo sam načrtoval dejavnosti za učence. V tem primeru bo imel aktivnejšo vlogo kot pa če bi z učenci prisluhnili »predavanju« muzejskih strokovnjakov. Chee (2006) pravi, da je to pravzaprav najbolj aktivna vloga, ki jo učitelj v teh ustanovah lahko ima. Izkušnja, ki je lahko dobra ali slaba, je tista, ki določa, ali se bo učenec odločil za ponovni obisk muzeja (Borac in Dujmović, 2015; Brezočnik in Hus, 2016). Za nekatere učence je prvi obisk muzeja izkušnja, ki jo doživijo šele v šoli, zato je treba poskrbeti, da bo nepozabna (Chee, 2006), dejavnosti pa takšne, da bodo bogatile znanje in spretnosti učencev. V nadaljevanju prispevka prikazujemo primere takšnih dejavnosti.

Priprava na obisk Pomurskega muzeja Murska Sobota

Pred obiskom muzeja je pomembno, da znamo učitelji skrbno načrtovati ogled muzeja. Pozorni moramo biti na uresničevanje ciljev iz učnega načrta ter preveriti predznanje in izkušnje učencev o muzeju, ki ga bomo obiskali, ter o učnih vsebinah, ki jih bomo obravnavali.

Pred obiskom muzeja si lahko pomagamo z nekaterimi napotki (Brown idr., 2001):

- muzej najprej obiščemo sami,
- učence seznanimo s tem, kaj jih v muzeju čaka in kakšna bo njihova naloga v muzejih,
- dejavnosti iz muzeja po obisku v razredu osmislimo in jih nadgrajujemo,
- načrtujemo dovolj časa za izvedbo praktičnega dela v muzeju,
- poskrbimo ne samo za ogled razstavljenih predmetov, ampak tudi za morebitno rokovanje z njimi.

Pred obiskom učencem v razredu povemo, da bomo obiskali Pomurski muzej Murska Sobota in jim ga, s pomočjo spletne strani muzeja, ob sličinah na kratko predstavimo. Pozovemo jih, da delijo s sošolci svoje predhodne izkušnje obiska katerega izmed muzejev, ter jih povprašamo, ali je že kdo obiskal muzej v Murski Soboti.

Ponovimo pravila obnašanja v muzejih in podamo točna navodila, kako bo potekal naš dan.

Napovemo, da si bomo v muzeju ogledali in raziskovali kulturno dediščino Prekmurja ter preverimo njihovo predznanje o kulturni dediščini Prekmurja. Vprašamo, ali morda kdo ve, kaj je cimprača. Povemo, da bomo to in še veliko drugega izvedeli in odkrili v muzeju.

Primeri dejavnosti za učence 2. razreda v Pomurskem muzeju Murska Sobota

Učni cilji:

Učenci:

- znajo razlikovati preteklost in sedanjost v svojem življenju in vedo, da je bilo življenje ljudi v preteklosti drugačno;
- spoznajo vidike življenja ljudi v preteklosti in danes (bivališče, prehrana, obleka, delo, prevoz) (Učni načrt za spoznavanje okolja, 2011, str. 7).

Muzejska zbirka: Lončarstvo in cehi

Vrsta dejavnosti:

1. Dejavnost: Kdo je lončar?

Učence v prostoru čakata pismo in kartonček z vrstnim redom barv. Pismo preberejo. Spoznajo, da jim je mož iz preteklosti skril rdeče vrečke s črkami in če želijo izvedeti, kdo je ustvaril predmete na razstavi, morajo vrečke najti. Učence opozorimo, da v prostoru po razstavi ne hitijo. Učenci nato poiščejo vse vrečke in barvne krogce s črkami položijo na kartonček. Ugotovijo, da so sestavili besedo »lončar« in da je prav on izdelal predmete na razstavi. Učence spodbudimo k razmisleku o tem, ali so že kdaj opazovali lončarja pri delu.



Slika 1: Lončarstvo in cehi: Dejavnost 1. Vir: Veronika Smodiš, 2023.

Dejavnost: Kaj je fujčka?

Povemo jim, da si bomo zdaj ogledali, kako je lončar izdelal fujčko. Naloga učencev je, da prisluhnejo in vsakokrat, ko zaslišijo besedo fujčka, naredijo počep. Sledi ogled piščalke na razstavi. Učenci jo otipajo. Spodbudimo jih k razmisleku o tem, katero žival predstavlja fujčka. Naloga učencev je, da s pomočjo gibov oponašajo gibanje ptic. Nato jim povemo, da naj zaprejo oči in si predstavljajo, da so v lončarski delavnici. V dvojicah naj premislijo, kakšno piščalko bi izdelali, če bi se postavili v vlogo lončarja, nato pa jo narišejo na papir (A3 format). Risbe predstavijo sošolcem in jih med seboj primerjajo.

3. Dejavnost: Didaktična igra Bingo

Sledi podrobnejša predstavitev starih predmetov s pomočjo igre Bingo. Učence razdelimo v skupine. Vsaka skupina dobi jajčno embalažo, ki predstavlja podlago za igro, na kateri so nalepljena poimenovanja predmetov, zraven pa dobijo še palčke s sličicami predmetov. Tista skupina, ki prej konča, pozvonci na zvonček.



Slika 2: Didaktična igra Bingo. Vir: Veronika Smodiš, 2023.

Muzejska zbirka: Baročni salon

Vrsta dejavnosti:

1. Dejavnost: Stropne poslikave

Učence razdelimo v skupine. Vsaka skupina prejme povečevalno steklo in fotografijo stropne poslikave ter kartončke, na katerih so pomanjšani deli poslikave. Naloga učencev je, da se uležejo na tla, vzamejo kartonček, si s povečevalnim steklom ogledajo sličice na kartončku, nato pa del poslikave, brez lupe, poiščejo na stropu. Ko to najdejo, morajo na fotografiji to obkrožiti.

2. Dejavnost: Kaj je v prostoru?

Učencem v prostoru pokažemo fotografijo tega prostora nekoč. Učence sprašujemo, kakšne so te fotografije, kaj vidimo na njih, katere predmete vse opazijo, ali je fotografija stara. Učenci ugotovijo, da je na fotografiji prikazan isti prostor, vendar v preteklosti, ko so ljudje še tu živeli. Učencem po skupinah razdelimo podlage s sličicami in gumicami. Njihova naloga je, da si ogledajo sličice predmetov (danes, nekoč), se sprehodijo po prostoru in opazujejo, ali predmet je v prostoru. Nato sličice »povežejo« z gumicami z besedama »se nahaja« in »se ne nahaja«. Sledi podrobna predstavitev predmetov in ogled njihovih podlag. Njihova naloga je, da si izberejo en star predmet in naštejejo njegovo slabost in prednost.

3. Dejavnost: Didaktična igra Pajkova mreža

Usedemo se v krog in se igramo igro Pajkova mreža. Učencem povemo, naj si zamislijo, da živijo v preteklosti, ko so ljudje živeli na gradu. Spodbudimo jih k razmisleku o tem, kakšno sobo za obiske in predmete v njej bi imeli, če bi živeli v tistem času na gradu. Začne učitelj, ki v rokah drži klobčič volne. Prime začetek vrvice in pove: »Če bi nekoč živel na gradu, bi moja soba za obiske bila ...«. Ko učitelj konča, zakotli klobčič do učenca, ta pa predstavi svojo idejo. Nato prime vrstico, klobčič pa zakotli do sošolca.

Muzejska zbirka: Življenje na vasi

Vrsta dejavnosti:

1. Dejavnost: Kaj je cimprača?

Z otroki se pogovorimo o zunanosti cimprače, tradicionalne panonske hiše, narejene iz lesa, blata in slame, ter jih vprašamo, zakaj se tako imenuje in iz česa je izdelana. Učencem razdelimo knjižice z naslovom »CIMPRAČA«. Učenci obrnejo zavihek »HIŠE NEKOČ« in pobarvajo okvirčke v tabeli z določenim delom hiše in materialom. Sledi primerjava hiš nekoč in danes.

2. Dejavnost: Črna kuhinja

Sledi ogled notranjih prostorov hiše. Skupaj se pogovorimo o barvi kuhinje. Kuhinje so bile nekoč črne zaradi zidane peči, iz katere se je kadilo. Naloga učencev je, da naštejejo razlike med kuhinjami nekoč in danes. Prav tako si ogledajo predmete in jih primerjajo z današnjimi.

3. Dejavnost: Didaktična igra Kaj tipam?

Učencem prinesemo vrečki s kopijama predmetov (pinja, kavni mlinček). Pokličemo učenca, da potipa, kaj



Slika 3: Življenje na vasi: Dejavnost 1. Vir: Veronika Smodiš, 2023.

je v vrečki. Tisti, ki tipa kopije predmetov, mora drugim opisovati, kakšen je predmet na otip. Nato kopije vzamemo iz vrečk in učence spodbudimo k razmisleku o tem, kako se predmeta imenujeta, kakšne barve sta, iz česa sta, zakaj so ju uporabljali nekoč.

4. Dejavnost: Oblačila

Sledi ogled zadnje sobe. Naloga učencev je, da primerjajo sobo iz preteklosti z današnjimi prostori v hiši. Po tleh razvrstimo barvne kroge. Učencem povemo, da se naj postavijo k tistemu krogu, ki je enake barve kot njihova majica, srajca, jakna (zgornji del oblačila). Ko se razporedijo, jim povemo, da so oblačila, ki jih nosimo v sedanosti, različnih barv (barvna), a da vedno (nekoč) niso bila takšna. Učencem usmerimo pogled na oblačila v cimprači. Povemo jim, da naj naštejejo razlike med današnjimi in starimi oblačili (barva, del oblačila ...). Učencem prinesemo še laneno blago, da ga potipajo in povohajo.

Evalvacija po dejavnostih v muzeju

Po obisku muzeja učence povprašamo po njihovih vtisih. Vodimo pogovor o tem, kaj smo videli, poskusili ter doživeli. Za učence pripravimo kviz, s pomočjo katerega skozi igro preverimo znanje, ki so pridobili v muzeju. Učenci v zvezek ilustrirajo predmet, ki so si ga najbolj zapolnili in ga doma starim staršem opišejo ter jih povprašajo, če so sami kdaj uporabljali ta predmet.

Pomembno je, da skupaj z učenci ovrednotimo obisk muzeja. Upoštevamo, ali so bili cilji doseženi in predebatiramo o morebitnih izboljšavah ob nadaljnjem obisku. Tudi Dizdarevič in Rejec (2020) poudarjata pomen dejavnosti, ki se izvajajo po obisku muzeja. Nekatere izmed njih so: razgovor z učenci o novih spoznanjih in vsečnih/nevšečnih stvareh, povabilo učencem k razstavi svojega dela ter zapis poročil o obisku muzeja (možnost objave v šolskem časopisu).

Sklep

Kljub temu da muzej omogoča večplastno učenje (Ziherl in Andrejek, 2012) pa nekateri avtorji (Kemperl in Bračun Sova, 2014) navajajo, da se dandanes v osnovnih šolah (od 1. do 5. razreda) in vrtcih še vedno premalo poudarja vloga muzeja. Tudi Borac in Dujmović (2015) sta podobnega mnenja, saj kljub temu da muzeji ponujajo ogromno in lahko v njih vidimo potencial za izobraževanje, je ta potencial še premalo izkoriščen. Tudi ugotovitve nekaterih raziskav (Josimović, 2018) kažejo na to, da se pri izvajanju pouka v muzeju še vedno pojavljajo prepreke, s katerimi se učitelji srečujejo in jim tako onemogočajo izvajanje pouka v drugi ustanovi v polni meri. Po drugi strani pa so s primeri dobre prakse (King's College London, b. d.; The Museum school, b. d.; Tullio, 2020) dokazali, da je izvajanje učnega procesa v muzeju možno in da aktivno učenje v njem prinaša številne prednosti. Kot prvo prednost navajamo motivacijo za učenje. Učenci namreč v muzejih ob pridobivanju novih spretnosti gradijo samozavest in si posledično želijo nadaljevanja učenja. Prav tako je treba omeniti, da so učenci v muzejih razvili svoje socialne in komunikacijske spretnosti. Družbeno okolje muzejev namreč spodbuja učence, da krepijo svoje komunikacijske spretnosti.

Pomembno je, da kulturno dediščino vključujemo in pri pouku poudarjamo ter delamo na tem, da skupaj kot razred (celota) prispevamo k ohranjanju in ozaveščanju o dediščini. To pa lahko naredimo z različnimi načini, s katerimi bomo učencem približali dediščino. Izpeljimo dejavnosti, kjer bodo učenci res gradniki svojega znanja.

Viri in literatura

- Arthur, P. L. (2018). Engaging Collections and Communities: Technology and Interactivity in Museums. V E. Mäkelä, M. Tolonen in J. Tuominen (Ur.): *Proceedings of the Digital Humanities in the Nordic Countries 3rd Conference*, 250–62.
- Bizjak, A. (2020). Z raziskovanjem preteklosti do boljšega poznavanja domačega kraja. V M. Željeznov Seničar (ur.), *Sodobni izzivi podaljšanega bivanja: zbornik: XIV. mednarodna (Slovenija, Hrvaška, Nizozemska) strokovna konferenca 2020, [20. 8. 2020, Ljubljana]* (str. 269–271).
- Borac, A. in Dujmović, D. (2015). Znajzu li oni, da mi postojimo?. V M. Đilas (ur.), *Partnerstvo: zbornik radova VII. skupa muzejskih pedagoga s međunarodnim sudjelovanjem*. Hrvatsko muzejsko društvo (str. 53–59).
- Brezočnik, A. in Hus, V. (2016). Mnenje kustosov o izvajanju nekaterih vsebin spoznavanja okolja in družbe v muzeju. *Educa*, 25(1/2), 38–44.
- Brown, S., Earlam, C. in Race, P. (2001). *500 nasvetov za učitelje*. Educy.
- Chee, M. F. (2006). Training Teachers for the Effective Use of Museums. *International Journal of Historical Learning, Teaching and Research*, 6, 10–16.
- Dizdarevič, T. in Rejec, J. (2020). *Svetovna dediščina v rokah mladih*. Center za upravljanje z dediščino živega srebra, Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport, Slovenska nacionalna komisija za UNESCO
- Fakin Bajec, J., Pogačar, M., Lemut Bajec, M. in Straus, M. (2021). *Dediščina v akciji: poti in načini vključevanja dediščinskih praks v vzgojno-izobraževalne vsebine*. Založba ZRC, ZRC SAZU.
- Gonza, N. in Hus, V. (2016). Nekateri načini poučevanja kulturne dediščine na primarni stopnji izobraževanja. *Educa*, 25(5/6), 69–73.
- Jančič, P. in Hus, V. (2018). Treatment of Cultural Heritage Content in the Subject Social Studies in Primary School. *Creative Education*, 9(5), 702–712. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.95052>
- Josimović, M. (2020). *Muzeji kao centri učenja* [Magistrsko delo, Univerza v Novem Sadu, Filozofska fakulteta].
- Kemperl, M. in Bračun Sova, R. (2014). Muzej - pomemben partner v šolskem sistemu. *Argo*, 57(2), 10–17.
- King's College London. (b. d.). *My Primary School is at the Museum: Inspiring schools and museums across the UK to build museum-school partnerships*.
- Kužnik, L. (2009). Virtualni svetovi - novi izzivi za muzeje. *Argo*, 52(1/2), 134–138.
- Milutinović, J. in Selaković, K. (2022). Pedagogical potential of online museum learning resources. *Revija za elementarno izobraževanje*, 15, special issue, 131–145.
- Oberski, S. (2020). Vzgoja za ohranjanje ljudske kulturne dediščine kot temelj razvijanja odnosa do domovine. *Vzgoja*, 22(85), 31–32.
- Perko, V. (2013). Muzej, šolska (m)učilnica?. *Vzgoja*, 15(57), 15–17.
- Trampuš, C. (1998). *Obiščimo muzej*. DZS.
- Tullio, D. (2020). Prva stanica na putovanju bez granica. V D. Dujmović (ur.), *Granice i vizije: zbornik radova: Gradska galerija Antun Gojak, Makarska 7. – 10. studenog 2018* (str. 67–71). Hrvatsko muzejsko društvo.
- Učni načrt. Program osnovna šola. Spoznavanje okolja* (2011). Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_spoznavanje_okolja_pop.pdf
- Ziherl, A. K. in Andrejek, T. (2012). Kustosi pedagogi in sodelovanje z drugimi izobraževalnimi institucijami. *Argo*, 55(1), 90–92.