

Interaktivno učno središče za otroke in družine v Ekomuzeju hmeljarstva in pivovarstva – teoretski model in zasnova

1. Uvod

V okviru načrtovanja Ekomuzeja hmeljarstva in pivovarstva je potrebno upoštevati glavne ciljne skupine obiskovalcev: odrasle, družine, osnovne in srednje šole, vrtce, tuje turiste. Raziskava obiska bližnjih muzejev (Muzej premogovništva Slovenije, Muzej Velenje, Kavčnikova dimnica, Pokrajinski muzej Celje) in podatki o obiskovalcih ter nočitvah nekaterih savinjskih hotelov kažejo, da imajo oboji daleč največ obiskovalcev v spomladanskem in jesenskem času. V občini Žalec narašča število obiskovalcev in nočitev (leta 2002 so zabeležili 13.176 nočitev, od tega 11.849 tujih gostov in 1.327 domačih, leta 2004 pa 16.293 nočitev, od tega 14.877 tujih gostov in 1.416 domačih). Podoben porast se kaže tudi v občini Velenje (leta 2002 so zabeležili 13.041 nočitev, od tega 10.323 tujih gostov in 2.718 domačih, leta 2004 pa 14.934 nočitev, od tega 11.512 tujih gostov in 3.422 domačih). Turistično informacijski center Velenje je v letu 2005 obiskalo 11.605 ljudi, od tega 8.147 domačih in 988 tujih turistov.

Tudi posamezni muzeji beležijo vsakoletno postopno rast števila obiskovalcev. Muzej premogovništva Slovenije od njegove ustanovitve dalje obišče povprečno 30.000 obiskovalcev letno. Muzej Velenje povprečno 20.000 obiskovalcev letno, Kavčnikovo dimnico 3.000, Pokrajinski muzej Celje pa 10.000 obiskovalcev na leto.

Podatki prikazujejo trend naraščanja števila gostov na obravnavanem območju in s tem tudi števila obiskovalcev v vseh bližnjih muzejih. Za bodoči Ekomuzej hmeljarstva in pivovarstva je to vsekakor zelo vzpodbudno. Realni cilj muzeja je približno med 25.000 in 30.000 obiskovalcev letno.

²⁵ doc. dr. Lea Kužnik, zasebna raziskovalka, Polanškova 6, Ljubljana.

Definiranje ciljnih skupin obiskovalcev je zelo pomembno, saj vpliva na nadaljnje načrtovanje razstavnih in programskih strategij. Poleg odraslih obiskovalcev so pomembna ciljna skupina tudi družine.

Družinski obiski muzeja predstavljajo poseben segment obiskovalcev z različnimi načrti, željami in potrebami. Zanje je pomembno predvsem kakovostno preživljanje prostega časa, razvedrilo in pridobivanje novih spoznanj. Glavnega vira razvedrila ne predstavlja razstava sama, pač pa priložnost, da delujejo kot zaupna enota, družina, na javnem mestu. Pomemben je čas, ki ga preživijo skupaj. Družinski obiski muzeja so redko načrtovani več kot en dan vnaprej in so priljubljeni, ker muzeji nudijo prijetno okolje za družinsko raziskovanje.

Vedenje družine med obiskom muzeja je podobno kot usklajena lovsko nabiralniška ekipa. Na svojem pohodu po muzeju zadovoljujejo svojo radovednost o določenih temah in predmetih. Vse informacije in zanimivosti delijo z ostalimi družinskimi člani. Pri določeni zbirki se razpršijo, če pa naletijo na kaj posebno zanimivega, o tem obvestijo ostale člane in informacije predstavijo ter razložijo otrokom. Glavne značilnosti družinskih obiskov so:

- Družinski obiski muzeja so neformalni, redko načrtovani več kot dan vnaprej in so prijetna priložnost za krepitev družinskih vezi.
- Družine pridejo s svojimi pričakovanji in načrti v smislu sprostitve, zabave in učenja v neformalnem okolju.
- Njihovo vedenje je podobno v različnih tipih muzejev.
- Družine se vedejo kot ogledovalci izložb, dokler ne vidijo nečesa, kar jih pritegne.
- Starši se odločijo, da bodo raziskali neko področje, otroci pa raje izbirajo posamezne zbirke.
- Večina družin ne prebere spremnih tekstov, preden se aktivno vključijo v »hands on« postavitve.
- Otroci se večkrat aktivno vključijo, starši pa pogosteje berejo spremni tekst.
- Na vedenje družine in njihovo učenje vpliva tip razstave.

Ta vzorec je značilen tako za Evropo kot ZDA, nanaša pa se na tradicionalne in interaktivne muzeje vseh področij.

V Sloveniji so družinski obiski muzejev bolj izjema kot pravilo v smislu kakovostnega preživljanja prostega časa, sprostitve in razvedrila v muzeju. Četudi je ponudba razstav in programov nekaterih muzejev relativno dobra,

so tu še druge ovire, ki odvrtaajo družine od obiska, kot so na primer neugoden odpiralni čas muzejev (prezgodnje zapiranje), težave s parkirišči in podobno.

V fazi načrtovanja Ekomuzeja hmeljarstva in pivovarstva smo se odločili, da družinam in otrokom (vrtci, nižji razredi osnovne šole) v muzeju namenimo poseben prostor (učno središče), s specifičnimi dejavnostmi in aktivnostmi.

2. Zasnova postavitve interaktivnega učnega središča

V nadaljevanju bom predstavila model oziroma tematsko zasnovo postavitve interaktivnega učnega središča za otroke in družine kot del ponudbe dejavnosti in aktivnosti za specifične ciljne skupine oziroma popestritev in dopolnitev muzejskim predstavitvam v okviru Ekomuzeja hmeljarstva in pivovarstva. V interaktivnem učnem središču dediščino in sodobnost kultur in načinov življenja povezujejo izobraževalne, ustvarjalne in zabavne vsebine, ki tako oblikujejo značaj središča.

Učno središče mora biti tematsko aktualno in zanimivo. Otroci in starši se učijo s predmeti, ki se jih lahko dotikajo, jih vzamejo v roke, raziskujejo in z njimi eksperimentirajo. Učijo se preko dejanj (learning by doing), pri učenju pa uporabljajo vsa čutila.

V učnem okolju bodo potekale tako gibalne, zaznavne, jezikovne, kot tudi spoznavne in ustvarjalne dejavnosti. Interaktivno učno okolje bo vsebovalo vse sestavine, ki so potrebne za aktivno učenje: veliko različnih materialov, eksperimentiranje oziroma rokovanje s predmeti, možnost izbire, interakcijo s starši in vrstniki ter dovolj časa za vse aktivnosti. Interaktivno učno središče omogoča kakovostno preživljanje prostega časa otrok in njihovih staršev ter spodbuja interakcijo med starši in otroki. Pri tem gre za bogatitev ponudbe vzgojno izobraževalnih vsebin za otroke in njihove starše s konkretnimi aktivnostmi in cilji. Interaktivno učno središče temelji na tistih pedagoških in psiholoških teorijah o učenju in razvoju otrok, ki vplivajo na sodobno razmišljanje o usmerjanju učnih procesov v vrtcu ali šoli. Učno središče pogloblja tista znanja, ki jih otroci navadno v bolj formalnih okoljih, z vidika izkustvenega učenja manj spodbudnih (pred)šolskih okoljih, ne dobijo.

Karakteristike interaktivnega učnega središča:

1. Postavitve ne smejo ogrožati otrok (škodovati zdravju, uporaba nevarnih materialov).
2. Razstavni prostor mora biti v zimskem času ogrevan.
3. Vzdrževanje in čiščenje mora potekati sproti, saj otroci potrebujejo čist in varen prostor.
4. Tematske postavitve so primerne, aktualne in zanimive za lokalno ter širšo družbeno okolje.
5. Učno središče (kot tudi sam muzej) mora definirati pojem »interaktiven«, ki je zelo širok. Konstruktivistične teorije govorijo o tem, da učenje otroka poteka v interakciji s socialnim in materialnim okoljem v katerem otrok sam gradi svoje znanje. Kakovostna interakcija pa pospešuje otrokov kognitivni razvoj. Z interakcijo otrok vstopa v različne odnose z vrstniki, starši, gradivi, predmeti, preko katerih prihaja do novih spoznanj, idej in predstav.
6. Zaposleni v muzeju morajo imeti dostop do strokovnega znanja, teorij učenja, metodologije za stimulacijo radovednosti in motivacije za učenje, razvojnih teorij, raziskav v šolah. Vse to znanje naj bi vključili tako v razvoj razstav kot tudi v načrtovanje postavitvev v učnem središču.
7. Načrtovanje različnih postavitvev je timsko delo.
8. Evalvacija postavitvev in programov naj bo del razvojnega procesa. Prototipi in testiranje postavitvev je zaželeno. Rezultate evalvacije naj se uporabi pri prenovi postavitvev in programov. Evalvacija je potrebna komponenta za povečanje učinkovitosti in uspeha učnega središča in programov.
9. Da bi kar najbolje služili potrebam obiskovalcev, je dobro, da se muzej poveže z učitelji, šolami, drugimi muzeji ... Sodelujejo naj tudi pri nastajanju razstav in programov.

Za interaktivno postavitvev je značilno:

- Jasna in očitna akcija in reakcija.
- Jasni cilji, namen, v smislu spodbujanja razvijanja otrokovih fizičnih sposobnosti, za izboljšanje njihovega znanja, vedenja in razumevanja.
- Uporaba oziroma delovanje je intuitivno, preprosto in zahteva le minimalno branje spremnega besedila (ali pa sploh ne).
- Deluje na različnih intelektualnih ravneh, za obiskovalce različnih starosti in sposobnosti (otroke in starše).

- Spodbuja socialno interakcijo med otroki in družinskimi člani.
- Zasnovana je na podlagi predznanja in razumevanja ciljne skupine obiskovalcev.
- Je različno zaznavna z mnogimi interpretativnimi tehnikami za obiskovalce z različnimi interesi in učnimi stili.
- Predstavlja izziv za obiskovalca.
- Nudi razvedrilo za obiskovalce in jim pusti občutek, da so spoznali nekaj novega, česar prej niso vedeli.
- Je natančno zasnovana, varna, vzdržljiva, vzdrževanje pa je preprosto.

Ko načrtujemo neko postavitvev, moramo vnaprej predvideti možnosti vedenja obiskovalcev. Predvidevanje je nujno potrebno zaradi varnosti obiskovalcev in razstave same pred kakršno koli nevarnostjo (gibljivimi deli, ostrimi robovi ...). Pri načrtovanju določene postavitve se moramo zavedati, da bodo obiskovalci slej ko prej naredili nekaj nepredvidljivega. Če postavitvev odpove, se pokvari ali kako drugače poškoduje, je navadno krivda na strani muzeja in ne obiskovalca. Vsaka postavitvev mora predstavljati zaokroženo celoto ločeno od drugih, saj otroci ne upoštevajo nekega vrstnega reda, ki si ga zamisli postavljavec.

Fizični videz postavitve je pomemben. Pred očmi moramo imeti obiskovalce različnih starosti, velikosti, z različnim predznanjem, interesi in potrebami. Oprema, barve, slike, osvetlitev, vse to vpliva na obiskovalčev odziv. Izbira pravega vodila za krmarjenje je težka naloga in zahteva premislek. Lahko se odločimo za mehanske naprave kot so škripec, vzvod, ročica, ali pa za računalnik, miško in zaslon, ki je občutljiv na dotik. Ni idealne rešitve za vse aplikacije. Dobro je, če so enostavne za popravilo, najlažje in situ.

Vse postavitve naj bodo zasnovane za dvojno občinstvo: za otroke na različnih razvojnih stopnjah in odrasle. Dobra postavitvev omogoča prijetno in pozitivno učno izkušnjo za različne starosti obiskovalcev. Če ne, se bo polovica obiskovalcev dolgočasila, medtem ko se bo druga polovica zabavala. Če se to zgodi, se ideja o prijetnem in zabavnem preživljanju prostega časa otrok in staršev izgubi.

Tekst je poleg slik, fotografij, modelov, računalnika, predmetov, sestavni del komunikacijske strategije. Najboljše »hands on« postavitve se uporabljajo intuitivno in se ne zanašajo na to, da bo obiskovalec bral navodila za uporabo ali cele plakate pojasnjevalnega teksta. Tekst in slike lahko služijo kot pomoč

pri postavitvi. Otroci skoraj nikoli ne preberejo navodil za interakcijo pri določeni postavitvi, medtem ko njihovi odrasli spremljevalci preberejo nekaj kratkih pojasnil. Če postavitev ne deluje intuitivno, mora spremljevalno besedilo na enostaven in kratek način pojasniti za kakšno aktivnost gre, drugače hitro zavlada zmeda in postavitev »ne deluje«. Idealno je, da tekst jasno pokaže na izobraževalni namen, vlogo neke aktivnosti in kako lahko odrasli spodbujajo otroka pri učenju, drugače je postavitev le zabavna brez izobraževalne komponente. Tekst ima pomembno vlogo, ne le da mora biti razumljiv in namenjen otrokom, tudi starše mora spodbujati za pogovor z otroki.

Raziskave so pokazale, da se otroci posvetijo določeni aktivnosti na postavitvi, preden preberejo tekst. Šele nato, če njihova intuitivna interakcija ne uspe, preberejo tekst. Obiskovalci berejo več teksta na začetku svojega ogleda, proti koncu pa vse manj. Učinkovito spremljevalno besedilo za otroke mora biti kratko, brez uporabe strokovnega jezika ali tujih izrazov, napisano na beli podlagi z velikimi tiskanimi črkami, črne barve, da ga lažje berejo tudi obiskovalci s posebnimi potrebami. Da bo spremljevalni tekst učinkovit, mora biti ciljna skupina natančno definirana, tekst mora biti slovnično pravilen in berljiv, analizirati ga morajo strokovnjaki, učitelji, ki so specialisti za jezikovni razvoj ciljne skupine, in kar je najpomembnejše, oceniti ga morajo otroci, najbolje na prototipu postavitve.

Na celotni postavitvi predstavlja tekst ogrodje in omogoča zapolnitev nekaterih ciljev. Velik in jasen naslov za vsako postavitev konceptualno orientira obiskovalca, pomembna pa so tudi jasna navodila za interakcijo pri določeni postavitvi. Če je jezik spremljevalnega teksta neprimeren in nerazumljiv za obiskovalca, poleg tega pa ne omogoča takojšnjega spoznanja, o čem govori določena postavitev, je le ta hitro označena za dolgočasno. Jasna morajo biti tudi navodila za starše, oziroma predlogi aktivnosti za otroke, ki jih lahko počnejo doma ali v šoli za utrditev naučenega. Nanašati pa se morajo na določeno postavitev.

Za tiste otroke, ki še ne znajo brati, namesto teksta govorijo slike, fotografije, skice. Uporabljamo jih lahko za identificiranje področji ali tem, za vzpostavitev okolja za učenje, podajanje navodil in ojačanje sporočila določene postavitve.

2.1. Teoretska zasnova

Teoretska zasnova postavitve interaktivnega učnega središča temelji na nekaterih pedagoških in psiholoških teorijah o učenju in igri otrok ter razvojnih teorijah otrok, iz katerih izhaja tudi sodobna muzejska pedagogika, ter teoretskih in praktičnih spoznanjih muzejev za otroke.

Prve teoretske zasnove muzejev za otroke izhajajo iz teorije aktivnega in neodvisnega učenja Marie Montessori, Deweyeve konstruktivistične teorije vzgoje in izobraževanja ter Kolbove teorije izkustvenega učenja, stalnega, cikličnega procesa, ki v neločljivo celoto povezuje neposredno izkušnjo, opazovanje, spoznavanje in ravnanje. Izkustveno učenje ima dolgo zgodovino. Med njegove idejne očete štejemo Deweya, Piageta, Lewina in Kolba. Vsak se je po svoje ukvarjal z vprašanjem, kako neposredno izkušnjo (čutno in čustveno doživljanje) povezati z razmišljanjem, saj za globlje učenje ne zadostuje raven posamične izkušnje. Iz izkušnje se moramo znati učiti in jo ob tem povezovati z že obstoječim (abstraktnim, znanstvenim in družbenim) znanjem.

Razcvet muzejev za otroke se je zgodil s Piagetovo teorijo konstrukcije znanja in Gardnerjevo teorijo mnogoterih inteligenc. Piaget je dokazoval, da je učenje rezultat otrokove izgradnje znanja v interakciji z okoljem. Na njegovi teoriji temelji večina interaktivnih razstav v muzejih za otroke.

Po Piagetu se ključna spoznanja o predmetih in njihova reprezentacija v obdobju dojenčka in malčka razvijejo razmeroma pozno, v napovedljivi sekvenci šestih podstopenj, ki sestavljajo senzomotorično stopnjo spoznavnega razvoja, tej pa v tretjem letu starosti sledi predoperativna. V okviru teh (pod)stopenj si otrok prek izmenične asimilacije (vaja v dejavnosti, ki jo že obvlada) in akomodacije obstoječih motoričnih in mentalnih shem (spreminjanja obstoječih dejavnosti v smeri optimalnejšega prilagajanja okolju) postopno izgrajuje vsa kompleksnejša spoznanja o predmetih.

Gardner poudarja pomen interaktivnih razstav. Interaktivni muzeji so pomembna učna okolja zaradi bogastva raznolikosti interpretativnih tehnik, ki stimulirajo množstvo inteligenc. Zanj so interaktivna otroška učna središča ali igrišča prostori za dušo, spomin, mišljenje ... To so prostori, kjer otroci najdejo, kar jih zanima, jih po svoje raziskujejo ter si o njih ustvarijo svoje mnenje. Bistvo Gardnerjeve teorije je, da različne inteligence dominirajo v različnih posameznikih in te se mogoče ne bodo razvile do konca v formalnem šolskem

okolju, ki je omejeno s časom, pripomočki in učnim načrtom. Otrok se z uporabo različnih inteligenc lahko marsičesa nauči, na kar bi morali biti še posebej pozorni učitelji in vzgojitelji kot tudi načrtovalci razstavnih strategij. To pa predstavlja poseben izziv.

Socialni konstruktivisti, kot je na primer Vigotski izpostavljajo pomen učenja kot socialnega procesa kjer osebnost in identiteta posameznika nastaja kot posledica kompleksnih socialnih interakcij otroka z življenjskim okoljem. Specifičnost razlage socialne interakcije v teoriji Vigotskega je v njegovi razlagi o primarni socializaciji dojenčka in človekove narave nasploh. Človekov potomec se ne more razviti v normalnega člana svoje vrste kot izoliran posameznik, ker vse, kar nastaja v otrokovem psihičnem razvoju, obstaja najprej v socialnem okolju, ki obkroža otroka. Socialna interakcija je pogoj za razvoj mentalnih funkcij.

Osnovna točka, v kateri se izpostavlja teorija Vigotskega, je pojmovna kategorija »območje bližnjega razvoja«. Gre za poseben teoretski konstrukt, ki se v zadnjih desetletjih intenzivno uporablja v različnih kontekstih sodobne razvojne psihologije. Območje je definirano kot razlika med aktivnostjo otroka, ko je to prepuščeno samo sebi, in aktivnostjo tega istega otroka, ko je v sodelovanju z odraslim ali od sebe sposobnejšim sovrstnikom. Najučinkovitejše za otrokov razvoj je, če je ta izpostavljen učenju v območju bližnjega razvoja, ker je to polje, v katerem je socialna interakcija najučinkovitejša in ima največje učinke na posameznikov razvoj. V interaktivnem učnem središču otroci sami konstruirajo svoje znanje v interakciji z vrstniki, odraslimi, različnimi materiali in predmeti.

Empatija, vživetje v položaj drugega, je pogoj za uspešne socialne interakcije, ki omogoči otroku prepoznavanje njegovih potreb in želja ter razumevanje njega samega. Hoffman pravi, da se sposobnost empatije razvije že v prvih dveh letih življenja. Empatija je sposobnost razumevanja čustev drugih in odzivanje nanje s komplementarnimi čustvi. Zaradi razmeroma nizko razvitih sposobnosti uravnavanja lastnega čustvenega vzbujenja in razlikovanja med seboj in drugim otroci do enega leta starosti v situaciji distresnega stanja drugega prej iščejo tolažbo zase kot pa za osebo, ki se nahaja v stanju distresa. V drugem letu začnejo malčki žrtvi pomagati, s tem, da jo božajo, nagovarjajo, ponudijo igračo. Med drugim in tretjim letom pa se tak distres diferencira v sposobnost vživljanja v čustveni položaj druge osebe. Hoffman pravi, da se v drugem letu distres transformira tudi v doživljanje krivde, saj se otrok zaveda, da je njegova dejavnost lahko prispevala k distresu drugega. Takšno

spoznanje vsaj delno temelji na zavesti o možnosti izbire med dejanji. Po Hoffmanu ima moralnost svojo zasnovo v empatiji, ker se vživlja v osebe, ki trpijo zaradi različnih vzrokov in deli z njimi njihovo stisko, ob kateri ljudje začutijo potrebo, da jim pomagajo. Torej gre za neposredno zvezo med empatijo in altruizmom. Prvi znaki moralnega razvoja in prosocialnega (altruističnega) vedenja se kažejo v otrokovem vedenju ob koncu prvega leta, jasno prepoznavni pa postanejo v drugem letu. Empatija predstavlja enega izmed elementov čustvene inteligence, ki se kažejo v vedenju emocionalno inteligentnega posameznika. Čustvena inteligenca je po Golemanu sposobnost posameznika, da prepozna, izrazi, obvlada čustva ter se preko njih povezuje z drugimi ljudmi.

Pomembna teoretska podlaga pri načrtovanju razstavnih strategij v interaktivnem učnem središču za otroke je tudi upoštevanje spoznanj novjših raziskav o simbolni igri, ki kažejo, da simbolno igro lahko opazimo že pri enoletnem otroku, v nasprotju s starejšimi predpostavkami (Piaget), da se simbolna igra v otrokovem razvoju pojavi šele konec drugega leta. Zgodnji razvoj simbolne igre poteka v smeri vse večjega odmika od stvarnosti proti simbolizmu, substituciji. Otrok simbolne sheme najprej usmerja nase (avtosimbolna igra), nato pa na druge osebe in predmete. Simbolna igra spodbuja spoznavni razvoj, saj otrok v njej pripisuje in preoblikuje pomen predmetom ali dejanjem, uri že pridobljene simbolne sheme in tako utrjuje sprva šibke predstave ter prenaša simbolni potencial v nove situacije. Ta vrsta igre omogoča razvoj od osredotočenosti nase k osredotočenosti na druge (otrok upošteva perspektivo drugega) ter od osredotočenosti na trenutno dogajanje k osredotočenosti na oddaljeno dogajanje. Simbolna igra omogoča tudi predelavo in razreševanje konfliktov, ki jih otrok doživlja v vsakdanjem življenju.

Najvišji stopnji simbolne igre sta igra vlog in sociodramska igra. V igri vlog otrok prevzame določeno vlogo in se pretvarja, da je nekdo drug v interakciji z različnimi predmeti in gradivi. Ko pa takšna dejavnost vključuje sodelovanje vsaj dveh otrok in igra poteka na osnovi interakcij z igralci in predmeti, govorimo o sociodramski igri.

Po Gogali ima vsakdo svoja lastna, povsem osebna doživetja, ki so bila ali so tako močna, da jih ne bo mogel nikdar več izbrisati iz spomina. Ob najmanjšem povodu stopijo spet z vso silo v življenje in obremenijo ali sproščajo dušo. Razlike med doživljanjem in doživetjem so po Gogali naslednje:

- Doživetje vedno močno zadene globino celotne osebe, doživljaj pa mogoče sploh ne prodre do osebnih plasti duševnosti.
- Doživetje izvira iz žarišča naše duševnosti, zato ga doživljamo z vso pozornostjo in občutljivostjo. Doživljaji pa izvirajo lahko s periferije, kjer se zgodi marsikaj mimogrede in sploh ne pride v globino in do naše pozornosti.
- Doživetja nam močnejše, jasnejše in neposrednejše pokažejo vrednost nečesa kot doživljaji.
- Doživetja so trajna duševna last, doživljaji pa slej ali prej izzvene.
- Doživetja nas duševno močno oblikujejo in preoblikujejo, preusmeriti nas morejo v povsem novo in drugo življenje.

Interaktivno učno središče lahko s svojimi različnimi razstavnimi strategijami omogoča otrokom nepozabna in pristna doživetja, kot jih imenuje Gogala. Samo pristno doživetje je mogočen korak k življenjski preusmeritvi, ki je včasih zelo temeljita. Čim več soglasnih pristnih doživetij bo nekdo doživel, tem hitrejša bo celotna preusmeritev in z njo prilagoditev dosedanjega doživljanja novemu načinu življenja.

Teoretski koncept interaktivnega učnega središča, ki temelji na nekaterih spoznanjih pedagoških in psiholoških teoretikov, predstavlja nekakšno opozicijo tako imenovanemu tradicionalnemu šolskemu pristopu, ki pa ga vse bolj presegajo tudi šole. Danes narašča zavedanje o vlogi kulture pri vzgoji otrok, zato je v zadnjih desetletjih postala aktualna teorija Vigotskega, ter spoznanje, da vzgoja in učenje potekata v interakciji otroka z različnimi dejavniki okolja.

Pri načrtovanju interaktivnega učnega središča je pomembno upoštevanje interesov otrok oziroma zanimanja za določeno tematiko. Interese otrok lahko ugotavljamo z raziskavo oziroma različnimi tehnikami (na primer intervju, risanje). Z raziskavo lahko ugotavljamo na primer kakšno je otroško pojmovanje in razumevanje določene tematike, predstave o svetu, življenju ...

Vprašanje je, ali so »hands on« razstave bolj učinkovite, če so postavljene poleg klasičnih postavitev predmetov v vitrinah' ali so bolj učinkovite, če so prostorsko ločene in pospremljene z izurjenim kadrom? Ali se obiskovalci le zabavajo ali se preko lastne izkušnje tudi kaj naučijo? Kako se nečesa naučijo? Relativno preprosto je opazovati obiskovalčevo vedenje, vendar težko sklepamo, kako bo to vplivalo na njegovo vedenje in razmišljanje v prihodnosti. Nekateri tuje raziskave so pokazale, da obiskovalci interaktivnih razstav uživajo v lastni izkušnji, obisk pa lahko spremeni njihov odnos do

znanosti, narave ali drugih področij in da si izkušnjo zapomnijo še dolgo časa po obisku. Težko pa je dokazati, da so se resnično nekaj naučili in ali so se znebili svojih napačnih predstav.

Za potrebe načrtovanja interaktivnega učnega središča je bila izvedena tudi terenska raziskava v obliki intervjujev med vzgojiteljicami nekaterih vrtcev, starši otrok nižjih razredov osnovne šole ter otroki samimi. Raziskava se je nanašala na interese, želje in zanimanja otrok, pri čemer me je zanimalo katere tematike, vsebine, področja otroke najbolj privlačijo, kako oziroma na kakšen način ter s čim se otroci najraje igrajo, kakšni so njihovi interesi, želje, kaj bi radi preizkusili, raziskali, doživeli, s katerimi materiali najraje ustvarjajo ... Rezultati raziskave veljajo za otroke stare od enega do desetih let. Večino otrok najbolj privlači igra s peskom in vodo, naravnimi materiali, plezalne skulpture in tobogani, gibalne igre, knjige, pravljičice, lutke, lego kocke, predmeti in igre za sestavljanje in razstavljanje.

Od tretjega leta dalje se zelo radi igrajo igre vlog: mati, oče, nakupovalec, frizer, zdravnik, knjižničar, pri čemer najraje uporabljajo prave rekvizite. Pri tem sami izberejo vlogo, v katero se bodo vživeli. Zelo radi se preoblačijo v različne kostume, si nadevajo različna pokrivala ... V prvem in drugem letu starosti pri otrocih prevladuje individualna igra, kasneje pa se jim pri igri pridružijo vrstniki.

Največje zanimanje kažejo otroci za raziskovanje narave, živalskega in rastlinskega sveta, naravnih pojavov (na primer vreme, vulkani, letni časi, morje ...) in vsakdanjega življenja (na primer promet, gradbišče, športi, prazniki, poklici). Pritegne jih vse kar je novega, drugačnega, neznanega (na primer dinosavri, vesolje, zvezde, čarovnice, pravljični junaki ...). Najraje samostojno raziskujejo ter odkrivajo in preizkušajo z vsemi čutili. Otroci tudi zelo radi ustvarjajo: rišejo z različnimi tehnikami, oblikujejo testo, glino, plastelin ... Največkrat se želijo igrati v majhnih, mirnih kotičkih, kamor se lahko skrijejo (šotori, hiške ...). Starejši otroci kažejo tudi velik interes za računalnik in računalniške igrice.

Najbolje je, da v učnem okolju potekajo tako gibalne, zaznavne, jezikovne, kot tudi spoznavne in ustvarjalne dejavnosti. Interaktivno učno okolje vsebuje vse sestavine, ki so potrebne za aktivno učenje: veliko različnih materialov, eksperimentiranje oziroma rokovanje s predmeti, možnost izbire, spodbujanje govora, interakcijo s starši in vrstniki ter dovolj časa za vse aktivnosti.

Pedagoški koncept oziroma teoretska osnova interaktivnega učnega središča omogoča:

- zagotovitev aktivnega učnega okolja v katerem bodo otroci lahko konstruirali svoje znanje,
- upoštevanje interesov otrok, ki so izhodišče za izbiro tematskih sklopov,
- nepozabna doživetja,
- aktivno udeležbo otrok v procesu učenja,
- upoštevanje različnih učnih stilov,
- samostojno odkrivanje in raziskovanje,
- samostojno odločanje in izbiro,
- zagotovitev raznovrstnih in kakovostnih materialov v skladu z interesi otrok,
- zagotovitev rokovanja s konkretnimi predmeti,
- udeležbo v različnih aktivnostih,
- reševanje problemov,
- širjenje besedišča ob spoznavanju novih predmetov,
- pridobivanje novega znanja o nečem, preko izkušnje,
- spodbujanje uporabe različnih inteligenc,
- krepitev samozavesti,
- zagotovitev socialnih stikov z drugimi otroki in starši.

V nadaljevanju predlagam obsežnejši tematski sklop z naslovom **Vrtovi sveta**, ki je primeren, aktualen in zanimiv za realizacijo. Izbira temelji na omenjeni terenski raziskavi o željah in interesih otrok. Na podlagi tega oblikujem primerno učno okolje, v katerem maskota učnega središča (ki jo bo potrebno skrbno izbrati) nagovarja otroke naj nekaj naredijo, jih spodbuja, sprašuje in zabava. Otroke popelje v znane in manj znane svetove, z njimi raziskuje, odkriva z vsemi čutili in spoznava dediščino.

Tematski sklop Vrtovi sveta se povezuje s kurikulumom za vrtce ter tudi z učnim načrtom pri posameznih predmetih za devetletno osnovno šolo. V okviru tematskega sklopa opredelim cilje, kadrovske in materialne pogoje, predlagam osem primerov dejavnosti oziroma aktivnosti in dodatne programe. Na osnovi tega modela se mora za konkretno realizacijo, ki je najbolj odvisna od prostorske omejitve, narediti podroben načrt. Dejavnosti in programi so namenjeni družinam in otrokom starim od treh do desetih let.

2.2. Praktična zasnova

Poslanstvo učnega središča/igrišča je zagotoviti inovativno, atraktivno, aktualno in kakovostno učno izkušnjo in doživetje za otroke in njihove starše ter vse, ki delajo z otroki in jim pomagajo pri raziskovanju sveta, v katerem živimo. Interaktivne ambientalne postavitve oziroma učna okolja ter dodatni programi omogočajo, da otroci skupaj s starši raziskujejo in odkrivajo, se učijo o sebi, drugih ljudeh, dediščini in vsakdanjem življenju ter jim pomagajo razvijati sposobnosti, spretnosti, interese in hobije.

Splošni cilji interaktivnega učnega središča so:

- prebuditi domišljijo, kreativnost in vedoželjnost otrok na zabaven način
- z različnimi pristopi spodbujati otroke k učenju, medtem ko se podajajo skozi interaktivno učno izkušnjo v svojem tempu in stilu, na svoj način
- v učno izkušnjo vključiti vso družino
- povečati samozavest preko samostojnega odkrivanja in raziskovanja
- krepiti spoštovanje do drugih in drugačnih
- oblikovati pozitivno okolje za otroke in družine

2.2.1. Vrtovi sveta

Starostna opredelitev: od 3 do 10 let

Opredelitev tematike:

Maskota učnega središča popelje otroke in starše iz znanih domačih vrtov v ogromne in zanimive vrtove sveta. Ambientalna postavitve obsega osem različnih vrtov, od katerih vsak pripoveduje svojo zgodbo. Otroci in starši sledijo maskoti učnega središča na poti okoli sveta, odkrivajo posebnosti posameznih vrtov in njihovih prebivalcev ter spoznavajo, zakaj so tako pomembni in kako lahko zanje skrbimo.

V posameznih vrtovih sveta se lahko otroci vživijo v različne igre vlog, lahko postanejo frizerji ali puščavski nomadi, spoznavajo različne znane in nenavadne živali, naredijo iglu, se skrijejo v šotor hmeljev, spoznajo, zakaj je pomemben deževni gozd, se srečajo z največjim kuščarjem sveta, poslušajo pravljice iz Savinjske doline, razvrščajo predmete, rešujejo preproste naloge in skupaj s starši ustvarjajo.

Cilji:

- pridobivanje socialnih izkušenj
- razvoj senzomotoričnih spretnosti
- interakcija med otroki in starši
- spoznavanje različnih življenjskih okolij
- povezanost z najožjim lokalnim okoljem
- povezanost s širšim okoljem
- razvijanje občutkov za drugačnost, interkulturalnost
- razvijanje posebnega odnosa do različnih življenjskih okolij
- odkrivanje in spoznavanje različnih živali in rastlin
- spodbujanje jezikovnega razvoja (listanje knjig o naravi, živalih, rastlinah, spoznavanje naravnih materialov)
- spodbujanje spoznavnega razvoja (učenje reševanja konkretnih problemov, postavljanje vprašanj, primerjanje različnih vrtov med seboj)
- spodbujanje zaznavnega razvoja (zaznavanje klimatskih značilnosti posameznih vrtov, poslušanje zvokov v posameznih vrtovih in njihovo določanje)
- spodbujanje socialno emocionalnega razvoja (spoštovanje narave in njenih danosti, skrb za naravno okolje, samostojno raziskovanje)
- spodbujanje gibalnega razvoja (rokovanje s predmeti, razvrščanje predmetov, merjenje in tehtanje materialov, preoblačenje, spuščanje po toboganu, plazenje po zajčjem rovu, skrivanje v šotoru iz hmeljevka)

Primeri dejavnosti:

VAŠKI VRT

Predstavlja si zelene griče, njive na katerih raste koruza, vinograde in sadovnjake. Krave in ovce se pasejo na zelenih travnikih, piščanci brskajo za semeni v prašni zemlji. Vsake toliko časa pride mimo kmet z glasnim rdečim traktorjem. Skrbeti mora za obdelana polja in živino, kar ni lahko delo. To je vaški vrt.

Izberi živali, ki živijo v vaškem vrtu! Ali piščanci jedo kamenje? Piščanci nimajo zob. Majhni kamenčki jim v želodcu pomagajo zmleti hrano. Zaradi tega včasih opazimo, da piščanci zobajo drobcene kamenčke.

Ovce na travnikih se mirno pasejo. Kaj vse nam dajejo ovce? Iz volne spletemo oblačila, ki nas grejejo v mrzlih dneh. Izmed različnih oblačil izberi tista, ki so volnena! Poišči pare volnenih rokavic in nogavic!

Na pašniku se pasejo tudi krave. Kakšne barve so lahko krave? Krave morajo pojesti veliko trave, da nastane čim več mleka. Od povprečne krave mlekarice dobimo devetdeset kozarcev mleka na dan. Preizkusi stolček za molžo, koliko nog ima? Katere izdelke lahko naredimo iz mleka? Katerega imaš najraje? Kako pride mleko v trgovino? (računalniška animacija).

Brez vaškega vrta bi bili vsi lačni. Večina naše hrane, prihaja z vaških kmetij: mleko, sadje, zelenjava, žita, meso ... Iz ene same domače živali, prašiča, lahko naredimo celo paleto okusnih izdelkov. Iz prašičeve kože pa izdelamo usnje. Zakol prašiča in izdelovanje izdelkov iz njega je na Slovenskem eden največjih domačih praznikov. Imenuje se koline, koljereja, furež, furovž ... Spoznaj izdelke, ki jih naredimo iz prašiča!

Na vasi živi babica. Povedala ti bo, kakšno je bilo življenje na kmetiji v preteklosti brez televizije in računalnikov. Izvedel boš, kako so pekli kruh, kakšne igre so se otroci igrali, ali so imeli otroci svoje sobe, kakšne igrače so imeli ...

Primi in poimenuj različne vrste žit, ki rastejo na polju. Poglej kaj vse lahko iz njih naredimo!

Skrij se v šotor iz hmeljev!

Spoznaj nekatere zanimivke o hmelju:

- Kateri vitamin se nahaja v hmelju? (v hmelju je trikrat več vitamina C kot v limoni)
- Kako hitro lahko raste hmelj? (tudi do 30 centimetrov na dan)
- Kakšna je skupna dolžina ene hmeljne rastline? (Skupna dolžina trte in stranskih poganjkov pri odrasli hmeljni rastlini znaša prek 100 metrov, za lažjo predstavo razvij klopko vrvice)
- Kako visoko lahko zraste hmelj? (v višino lahko zraste do 9 metrov, razvij klopko vrvice)
- Kako rastejo storžki hmelja? (v skupinah, od 2 do 7 skupaj)
- Kako velik je hmeljev storžek? Izmeri ga! (od 25 do 35 milimetrov)
- Koliko hmelja potrebujemo za 100 litrov piva? (15 dekagramov)

- Kdaj in kje so prvi varili pivo? (pivo so varili že pred 6000 leti v Mezopotamiji med rekama Evfrat in Tigris. Poglej na zemljevidu kje je to danes)
- Kaj pa pri nas? (v okolici Škofje Loke in Poljanski dolini v dvanajstem stoletju)
- Kako so hmelj uporabljali Rimljani? (kot zelenjavo)
- Ali hmelj raste tudi v naravi? Kje?
- Kdo je bil začetnik slovenskega hmeljarstva?
- Na kakšne načine lahko hmelj uživamo? Si že poskusil omleto iz hmelja?

V bližnjem grmovju vohlja jež. Ježi podnevi veliko spijo in so dejavni v glavnem ponoči. V eni noči lahko prehodijo tudi več kot tri kilometre, medtem ko iščejo hrano. Kaj naredi jež, kadar se prestraši? Poznaš kakšno pesmico o ježu?

Vaški vrt varujemo tako, da pri obdelavi polj ne uporabljamo umetnih gnojil, skrbimo za ustrezno naravno prehrano domačih živali in urejenost njihovih bivališč.

PREDMETNI VRT

Razglej se po svoji okolici. Kaj vidiš? Povsod same predmete. Predmeti nas spremljajo v našem vsakdanjem življenju. So povsod okoli nas. Pomagajo nam pri pridobivanju hrane, vode, toplote, različnih opravilih, komunikaciji, transportu, družinskem življenju, religiji, delu, umetnosti, zabavi in drugod. Raziskuj, odkrivaj, sestavljaj ...!

Raziskovanje predmetov razdelimo v tri tematska področja:

- pod krinko (tema se nanaša na notranjost, konstrukcijo, materiale, oblikovanje predmetov),
- uporabnost predmetov (kakšne so (bile) funkcije predmetov ter kdo jih (je) uporablja(l),
- moj predmetni svet (predmeti v otrokovem vsakdanjem življenju).

Za vsako področje so na voljo različne aktivnosti in naloge, preko katerih otrok odkriva skrivnosti predmetov. Navajam nekaj predlogov:

Pod krinko:

- Katere predmete bi uporabil za opazovanje določenih stvari (mravlja – mikroskop, luna – teleskop, ladja na morju – daljnogled ...)?
- Sestavi in razstavi predmet. Otroci lahko predmete sestavljajo ali razstavljajo sami, skupaj s starši ali pod vodstvom muzejskega delavca, če je predmet zelo zahteven. Pri tem spoznavajo, da so nekateri predmeti sestavljeni iz mnogih majhnih delov, ki so nujno potrebni za njihovo delovanje (na primer ura, kolo).
- Kaj je notri?
Z roko sezi skozi odprtino v škatlo (vrečo) in povej kaj je v njej.
- Iz množice predmetov izberi vse, ki so narejeni iz plastike (kamna, lesa ...).
- Kateri predmet ne sodi zraven? (lahko po funkciji, barvi, obliki, materialu ...).
- Postavi se v vlogo detektiva in ugotovi, katere sledi pripadajo določenim živalim.
- Na tleh so blatne sledi čevljev. Katerim čevljem pripadajo? Pravilno razvrsti čevlje na sledi, ki jim pripadajo.
- Skozi odprtino sezi z roko v škatlo (vrečo) in ugotovi, kakšna obutev se skriva v njej (copati, sandali, škornji ...).
- Preizkusi s čim vse lahko zapnemo in odpnemo plašč! (gubmi, zadruga, ježek, trakci, pas ...).
- Knjige so lahko iz različnih materialov. Kakšnih? (blago, plastika, papir, karton ...).
- Poveži predmete in njihove močno povečane fotografije.
- Kateri predmet je sestavljen iz vseh teh delov?
- Kateri predmet je narejen ročno? (ostali so strojno).
- Pred sabo imaš po dva podobna predmeta z isto funkcijo. Kateri je narejen ročno in kateri strojno? (zobotrebec, skodelica za čaj, vaza, papir ...).

- Kaj je to? Predmet, ki je v resnici zelo majhen, močno povečamo in obratno.

Uporabnost predmetov:

- Pred sabo imaš različne predmete. Kdo jih uporablja? Na primer fen – frizer, lopar – pek, kela – zidar, izvijač – avtomehanik...).
- Katere izmed predmetov uporablja otrok star 3 mesece, 1 leto in 10 let?
- Za kaj se uporabljajo različne krtače? (krtača za lase, obleko, pasja krtača, zobna ščetka, sirkova krtača ...).
- Za kaj se uporabljajo različne žlice? (jedilna žlica, lesena žlica, žlica za čevlje, žlica za nabiranje mravljinčjih jajc ...).
- S čim je slovenski, kitajski in afriški otrok? (žlica, palčke, roka).
- Kaj je to in za kaj se uporablja? Uporabimo stare, otrokom nepoznane predmete (na primer maček za privzdigovanje hmeljev ...). Odgovore najdemo na primer pod pokrovčki, v predalih ...
- Kaj je to in za kaj se uporablja? Uporabimo nove, otrokom nepoznane predmete. Odgovori so skriti v bližini.
- Katerega od predmetov bi uporabil za na primer oblikovanje masla?
- Kateri predmet ne sodi med poljedelsko orodje?
- Poveži v pare po en star in nov predmet, ki imata enako funkcijo. (oljenka – reflektor, star in nov mlinček za poper, peglezen – likalnik ...).
- Oceni dolžino prijateljevega čevlja in jo nato izmeri. Si imel prav?
- Oceni višino svojega prijatelja in ga nato izmeri. Za koliko si se zmotil?

Moj predmetni svet:

- Poišči pare predmetov, ki sodijo skupaj. Zakaj? Na primer miška – računalnik, zamašek – steklenica, kasetna – videorekorder, nož – vilica, žoga – koš ...).
- Katerim pticam pripadajo jajca? Pomagaj si s slikami. (kokoš, prepelica, noj, gos ...).

- Prisluhni in povej kateri predmet povzroča določen zvok (telefon, raglja, ura, modem ...).
- V kateri ovojni papir bi zavil darilo za posameznike na prazničnih fotografijah in zakaj?
- Ali lahko v 20 sekundah oblečeš pet delov zaščitne obleke? Kdo jo uporablja v vsakdanjem življenju? (gasilci).
- Med različnimi predmeti izberi predmet najljubše barve!
- Povohaj, kje se skriva kava in kje čaj!
- Iz katerih rastlin lahko pripravimo čaj?
- S čim ješ čokolešnik in zakaj?
- Katera peška ali koščica pripada določenemu sadežu?
- Odpravljaš se v hribe. Kaj boš vzel s seboj in zakaj?
- Odpravljaš se na morje. Kaj boš vzel s seboj in zakaj?
- Kateri izmed predmetov je po tvoje najstarejši? (pisala, telefoni, avtomobili ...).
- Pred seboj imaš predmete iz različnih koncev sveta. Ugotovi, od kod prihajajo, in na zemljevidu poglej, kje je to.

V predmetnem vrtu otroci raziskujejo predmete skupaj s starši, še posebej, če še ne znajo brati. Poleg navodil za raziskovanje so na voljo tudi dodatne informacije za starše.

USTVARJALNI VRT

Predstavljaljaj si, da si v velikanskem pisanem vrtu, kjer rastejo otroške ideje in lahko počneš kar želiš: ustvarjaš, razmišljaš, v miru listaš knjigo, poslušаш pravljice in različne zgodbe, fotografiraš, se igraš z lutkami, oblikuješ glino ... To je ustvarjalni vrt, najbolj ploden vrt na svetu.

V ustvarjalnem vrtu maskota učnega središča spodbuja otroke k samostojnemu ustvarjanju in izražanju skozi različne materiale in dejavnosti.

Tudi ustvarjanje skupaj s starši je zelo zabavno. Kakšen je tvoj domišljjski vrt, nariši ga! S čim pa ti najraje vrtnariš? Zasadil svoje ideje, naj rastejo, zorijo, se množijo. Pusti domišljji prosto pot in ustvarjaj z različnimi gradivi, ki jih najdeš v vrtu. Lepi, striži, žigosaj, sestavljaj, barvaj, trgaj ...! Ali pa zlezi v skrivni kotiček in si v miru oglej knjige. Prosi starše, da ti tudi kakšno preberejo.

V ustvarjalnem vrtu otroci in starši skozi različne medije krepijo različne inteligence (o katerih govori Gardner). Za krepitev jezikovne inteligence otroci pišejo, žigosajo, rešujejo anagrame, križanke, pišejo pisma, se igrajo z lutkami ... Z različnimi tabelnimi igrami, kartami in sestavljanjkami otroci krepijo logično-matematično inteligenco. Prostorska inteligenca je prisotna pri igranju računalniških iger, barvanju, risanju, slikanju, fotografiranju, ustvarjanju z lutko, zbiranju in razvrščanju različnih predmetov, znamk, uporabi kalejdoskopa ... Primeri dejavnosti za krepitev telesno-gibalne inteligence so: igra s kockami, materiali za gradnjo, na voljo morajo biti tudi različni materiali za izdelavo mask, barvanje obraza, tekstil, oprema za ročna dela, lutke, če pa obstaja možnost zunanjih aktivnosti tudi frizbi, hula hop, kolebnice, žoge in druga športna oprema. V glasbenem kotičku otroci preizkušajo različne instrumente, jih izdelujejo, pojejo karaoke, prisluhnejo skrivnostnim zvokom ... S tem krepijo glasbeno inteligenco. Medosebna inteligenca se spodbuja z udeležbo v skupinskih aktivnostih, kot so »kuhinja«, »hiša za punčke«, medtem ko osebno inteligenco krepijo v samostojni igri, listanjem knjig v skrivnih kotičkih ... Naturalistična inteligenca se lahko krepi z igro s školjkami, kamni, živalskimi igračkami, opazovanjem majhnih predmetov ali živali pod mikroskopom, pogovori o skrbi za rastline in domače živali ...

Ustvarjalni vrt spodbuja otrokov domišljjski svet s tem, da mu daje različne pobude in možnosti za izražanje. Otrok ima pri delu svobodo, od njega pa se pričakuje neposrednost, drugačnost, izvirnost. Tako nastajajo otroška umetniška dela. V ustvarjalnem vrtu otroci svoje izdelke tudi razstavijo. V ta namen služijo posebne police ter vrvice s kljukicami. Njihovi izdelki postanejo umetnine. Z njimi se lahko potegujejo za privlačno nagrado, ki jo vsak mesec podeljuje maskota središča. Posebno kategorijo predstavljajo družinske umetnine, ki nastanejo v sodelovanju otrok in staršev.

Na svetu imamo zelo različne vrtove. Na vse moramo paziti in zanje skrbeti.

Dodatni programi:

Za popestritev ponudbe in kot dopolnilo ob razstavnih postavitvah ponudimo tudi različne programe. Dobri programi pomenijo več obiskovalcev in posledično večji dodatni zaslužek. Razširijo muzejsko izkušnjo s tem, da omogočajo na primer poglobitev znanja o določeni temi, dostop do virov ...

Programi morajo biti zasnovani za različne ciljne skupine:

- Predšolske otroke, ki imajo radi okolje, ki ponuja igro vlog, »hands on« pristop, možnosti za ustvarjanje s preprostimi materiali, prostori za igranje in razvijanje motoričnih sposobnosti. Mogoč je tudi obraten pristop. Različne rekvizite lahko muzej odnese tja, kjer se otroci nahajajo, na primer v bolnice, vrtce ter na ta način seznanijo otroke in starše z muzejskimi aktivnostmi. Muzeji imajo veliko možnosti za črpanje idej. Na voljo so delovni zvezki in publikacije. Muzej s svojo zbirko lahko organizira »dan zbirateljev«, ko otroci prinesejo v muzej svoje zbirke predmetov, ki jih cenijo in o njih izvejo kaj več.
- Osnovnošolske otroke, ki radi delajo bolj intenzivno, se učijo novih spretnosti ali sodelujejo na večjih projektih. Muzej jim lahko ponudi enodnevne delavnice ali učne ure izven pouka na določeno temo. Otroci lahko raziskujejo teme za razstave, poslikajo stene muzeja ter naštudirajo igre ali lutkovno predstavo. Delavnice lahko trajajo tudi več dni. Osnovnošolci imajo radi poletne taborne. Muzej lahko v povezavi s šolo izvede posebne »hands on« aktivnosti, ki se navezujejo na učni program.
- Srednješolsko mladino, ki lahko pomaga mlajšim otrokom pri določenih aktivnostih, ustvarjalnih delavnicah, izvaja evalvacijo z intervjuji in opazovanjem obiskovalcev, načrtuje in oblikuje dele razstave. Lahko so demonstratorji ali vodijo delavnico, urejajo muzejski časopis, obnavljajo muzejsko domačo spletno stran. Mladostniki prihajajo v muzej naključno, lahko pa delajo kot prostovoljci.
- Družine. Programi za družine so načrtovani tako, da ustrezajo različnim načinom življenja ljudi. Muzej lahko ponudi literarne programe za vso družino, skupne ustvarjalne delavnice, strokovna predavanja o otrokovem razvoju ali tematska družinska druženja (na primer Igrača iz babičine mladosti v Otroškem muzeju Hermanov brlog v Celju).

Posebej bom izpostavila programe za šole. Njihovo načrtovanje je zelo zahtevno, saj zahteva upoštevanje učnega načrta in učinkovito sodelovanje muzeja z učitelji.

Ključni element uspešnega programa za šolo je določitev ciljne skupine. Preden jo določimo, se moramo vprašati, kakšno je poslanstvo muzeja, se pravi, kakšne starostne omejitve smo si zadali, kaj je naš muzejski fokus, za katero starostno skupino je razstava, ali obstaja možnost sodelovanja s študenti v muzeju, kakšno mora biti predznanje otrok, kako pogosto naj razred obiše muzej ter kdo plača obisk. Sodelovanje učiteljev pri načrtovanju programov za šole je pogoj za uspešen razvoj programa. Sodelovanje muzeja in šole je nujno in zagotavlja, da se program v muzeju povezuje z učnim načrtom.

Kustos pedagog skrbi za komunikacijo med muzejem in šolo ter se povezuje z lokalnimi učitelji okoliških šol. Vzpostavitev učinkovite komunikacije med muzejem in šolo je osnova. Ena od možnosti je izdelava letnega urnika programov za šolske obiske. Programi, ki jih muzej ponuja, se morajo povezovati z učnim načrtom. Muzejska izkušnja mora razširiti in oplemenititi naučeno v razredu. Načrtovani programi se morajo navezovati na teme, obravnavane v razredu, ali na specifične potrebe obiskovalcev, predšolskih ali osnovnošolskih otrok. Časovna omejitev je potrebna. Programi morajo biti izvajani v določenem časovnem okviru, podobno kot poteka pouk v razredu.

Obisk muzeja je navadno povezan s tremi elementi: aktivnostmi, ki potekajo pred obiskom v razredu, s samo muzejsko izkušnjo in aktivnostmi v razredu po obisku. Aktivnosti pred obiskom pripravijo otroke na obisk, po obisku pa poskrbijo za ponovitev in utrditev naučenega v muzeju. »Pred« in »po« aktivnosti naj bodo v tiskani obliki. Kustos pedagog lahko obiše razred, predstavi temo in pripravi učence na obisk. Aktivnosti morajo biti kratke, zgoščene in lahko izvršljive. Njihova povezava z obiskom muzeja mora biti vidna.

Redno izvajamo tudi programsko evalvacijo, s katero ocenimo naše delo. To naj bi bil stalen proces. Evalvacijska metodologija je različna, odvisna od časovnih okvirov, finančnih zmožnostih in ljudi, ki so na voljo. Podatke lahko pridobimo z intervjuji in vprašalniki ter z opazovanjem obiskovalcev. V evalvacijski proces vključimo tako učitelje kot učence. Tako dobimo povratno informacijo o tem, kaj je dobro in kaj ne. Evalvacija je osnova za nadaljnjo pripravo programov.

Primerni in zanimivi dodatni programi za vse ciljne skupine so na primer:

- Zelišča male čarovnice: mala čaravnica udeležencem predstavi različna zdravilna in aromatična zelišča, njihovo uporabo oziroma magične učinke, udeleženci spoznajo kaj je to poparek, tinktura ..., izdelajo dišečo zeliščno vrečko, pripravijo okusen zeliščni namaz.
- Čajanka: udeleženci spoznavajo različne vrste čajev, njihovo uporabo, učinke na zdravje, poskusijo različne vrste čajev ter skupaj pripravijo in popijejo skodelico najljubšega čaja.
- Hmelj v kuhinji: udeleženci spoznajo, kateri deli rastline so užitni, kdaj jih nabiramo in način priprave jedi iz hmelja (spomladanska solata, hmeljevi poganjki na maslu, omleta s hmeljem, zeleni rezanci ...). Delavnica lahko poteka na ekološki kmetiji.
- Ogled dokumentarnih filmov o živalskem in rastlinskem svetu.
- Predavanja oziroma pogovori strokovnjakov z otroki o izbranih živalskih vrstah.
- Obisk oskrbnika živali iz živalskega vrta. Pogovor z otroki o skrbi, negi, potrebah določenih živalskih vrst.
- Predstavitev nenavadnih rastlinskih vrst.
- Ure pravljic in z njimi povezano ustvarjanje.
- Različne tematske ustvarjalne delavnice, na primer: oblikovanje živali iz testa in drugih materialov, izdelovanje slikovitih snežink ...
- Praznovanja rojstnih dni: otrok v muzeju praznuje rojstni dan, pri tem pa je število povabljenecv omejeno. Po dogovoru s starši muzej lahko razpošlje vabila, poskrbi za torto, jedajo in pijačo ter poučno zabavni program.
- Skrivnostni predmeti: predmeti kot učna orodja - z vajami in igrkami otroci razvijajo veščine za učenje s predmeti (program za šole).

Predlogi za aktivnosti doma:

- Otrok v muzeju dobi vrečko s semeni navadne trave. Poseje jo doma na svojem vrtu ali lončku na balkonu. Otrok naj zanjo samostojno skrbi.
- Doma otroku pokažemo, kako naj ločuje odpadke oziroma v katere zabojnike sodijo različni odpadki. S tem mu pokažemo, da lahko tudi on veliko stori za varstvo okolja.
- Z otrokom pojdimo v knjižnico in si sposodimo knjige o živalih, ljudeh, pokrajinah, ki jih je spoznal ter se o njih pogovarjamo. Tako še nadgradimo pridobljeno znanje.

- Naredimo čisto pravo ledeno goro, ki bo plavala v slani vodi. Navodila posreduje maskota središča.
- S prijatelji se lahko otroci igrajo pingvine. Za igro potrebujemo le vrečko z zrnjem. Otroci si napolnjeno vrečko podajajo z noge na nogo, ne da bi padla na tla, tako kot pingvini prenašajo svoja jajca in mladiče na svojih stopalih, da ne pridejo v stik z ledeno podlago.
- Otrok naj naredi živobarvno pingvinsko masko in se spremeni v antarktičnega pingvina.
- Peljimo otroka v živalski vrt.
- Peljimo otroka v botanični vrt, kjer bo spoznal nenavadne rastline na primer mesojedke.
- Peljimo otroka v Prirodoslovni muzej Slovenije.
- Peljimo otroka v Slovenski etnografski muzej in se v Etno AbecedaŽu sprehodimo skozi jezikovni labirint naše dediščine.

Povezava s kurikulumom za vrtce:

Tematska področja in dejavnosti interaktivnega učnega središča za otroke in družine se povezujejo z vsemi področji dejavnosti v vrtcu in nekaterimi njihovimi cilji:

- Gibanje: omogočanje in spodbujanje gibalne dejavnosti otrok, spoznavanje pomena sodelovanja v igralni skupini, razvijanje fine motorike, izvajanje naravnih oblik gibanja (plezanje, plazenje ...).
- Jezik: vključenost v komunikacijske procese z otroki in odraslimi, spoznavanje besede, knjige, kot vira informacij, učenje samostojnega pripovedovanja, ustvarjalnega izražanja v jeziku.
- Umetnost: spodbujanje radovednosti in veselja do umetniških dejavnosti, spodbujanje doživljanja, izražanja in veselja do lepote, razvijanje sposobnosti izražanja doživetij v različnih umetniških jezikih (likovnem, dramskem, glasbenem ...), uporaba in razvijanje spretnosti, spoznavanje, raziskovanje, eksperimentiranje z umetniškimi sredstvi ...
- Družba: spoznavanje in dožemanje telesnih podobnosti in razlik med ljudmi in enakovrednost vseh, otrok spoznava, kako je zgrajena družba, in se seznanja z različnimi funkcijami bližnjega družbenega okolja (poklici, prazniki ...), postopno seznanjanje s širšo družbo in kulturo,

razvijanje interesa in zadovoljstva ob odkrivanju širšega sveta zunaj domačega okolja.

- Narava: otrok odkriva, spoznava in primerja živo in neživo naravo, otrok odkriva, spoznava in primerja živa bitja, njihova okolja in sebe kot enega izmed njih, otrok spoznava, kaj potrebuje sam in druga živa bitja za življenje, odkriva in spoznava, da je življenje živih bitij odvisno od drugih bitij in od nežive narave, otrok pridobiva izkušnje, kako sam in drugi ljudje vplivajo na naravo in kako lahko dejavno prispeva k varovanju in ohranjanju naravnega okolja, spoznava vremenske pojave in si oblikuje predstavo o planetu Zemlja.
- Matematika: seznanjanje z matematiko v vsakdanjem življenju, klasificiranje in razvrščanje, spoznavanje in odčitavanje grafičnih prikazov, iskanje različnih možnosti rešitve problema.

Kadrovski in materialni pogoji:

V Vrtovih sveta naj bosta ves čas prisotni dve usposobljeni osebi, ki aktivno spremljata dogajanje, usmerjata otroke, jim pomagata, odgovarjata na vprašanja staršev in otrok. Materialni pogoji so odvisni od posameznih ambientalnih postavitvev oziroma njihovega obsega, uporabe različnih materialov in tehnologij. Vse skupaj pa je odvisno od prostorskih kapacitet.

Zaključek

Teoretiki učenja se strinjajo, da se otroci učinkoviteje učijo, če so aktivni udeleženci v procesu učenja in ne pasivni opazovalci in prejemniki znanja. Naloga odraslega je vzpostaviti učinkovito učno okolje, ki pri otroku stimulira željo po učenju. Odrasli naj otroke vzpodbuja, da postavljajo vprašanja, usmerja, odgovarja na vprašanja, vzpodbuja, da nekaj sami naredijo in pridejo do lastnih spoznanj ... Otroci naj bodo aktivni udeleženci učnega procesa, odrasli pa so vodiči v procesu odkrivanja.

Za omogočanje aktivnega učenja otrok so pomembne tudi sestavine oziroma ekomuzeja učnega prostora, ko so: orientacija in povezanost s prostorom, vsebinska bližina, povezava z znanim, možnost različnih načinov učenja, razstavne tehnologije, čas, socialna interakcija ... Predmeti v interaktivnih

učnih središčih so učna orodja, preko katerih otrok na različne načine pridobiva nova spoznanja. Rokovanje s predmeti je dovoljeno in zaželeno. Način njihove prezentacije je interaktiven in kontekstualen. Predmeti so lahko le sestavni del različnih aktivnosti. Učenje je kompleksen proces, ki izvira iz interakcije med otrokovim mišljenjem in njegovimi izkušnjami z zunanjim svetom. Otroci pridobivajo znanja o fizičnem in socialnem svetu, v katerem živijo, skozi interakcijo s predmeti in ljudmi. Otrok ni treba siliti k učenju, saj so zanj motivirani z željo, da si osmislijo svet.

Učenje s predmeti je lažje, če vemo, kakšen stil učenja najbolj ustreza otroku. Nekateri otroci so tako imenovani 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. Razstavne strategije morajo biti zasnovane tako, da poleg stimuliranja vseh čutil, stimulirajo tudi uporabo različnih inteligenc, učnih stilov in strategij.

Interaktivno učno središče je prototip nove paradigme za oblikovanje učnih okolij. Zagotavlja kakovostne izkušnje za otroke in vso družino. Življenjskost je glavna dimenzija, ki omogoča nepozabno doživetje.

LITERATURA IN VIRI:

Armstrong, Thomas, 1999: *7 Kinds of Smart: Identifying and Developing Your Multiple Intelligences*. New York: Plume Book.

Batistič-Zorec, Marcela, 2003: *Razvojna psihologija in vzgoja v vrtcih*. Ljubljana: Inštitut za psihologijo osebnosti.

Caulton, Tim, 1998: *Hands – on Exhibitions. Managing Interactive Museums and Science Centres*. London: Routledge.

Falk, John Howard, Dierking, Lynn Diane 2000: *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. New York: AltaMira Press.

Gardner, Howard, 1985: *Frames of mind – The Theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.

Gogala, Stanko, 2005: *Izbrani spisi*. Ljubljana: Društvo 2000.

Hein, George, 1998: *Learning in the Museum*. London: Routledge.

Hein, George, Alexander, Mary 1998: *Museums Places of Learning*. Washington D.C.: American Association of Museums.

Hoffman, Martin, 2000: *Empathy and Moral Development*. Cambridge: University Press.

Hooper-Greenhill, Eilean, 1994: *Museums and Their Visitors*. London and New York: Routledge.

Hooper-Greenhill, Eilean (ur.), 1994: *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge.

Isbell, Rebecca, Isbell, Christy, 2003: *The Complete Learning Spaces: Book for Infants and Toddlers*. Beltsville: Gryphon House.

Marentič-Požarnik, Barica, 2000: *Psihologija učenja in pouka*. Ljubljana: DZS.

Marjanovič-Umek, Ljubica, (ur.), 2001: *Otrok v vrtcu: priročnik h Kurikulu za vrtce*. Maribor: Obzorja.

Marjanovič-Umek, Ljubica, Zupančič, Maja (ur.), 2004: *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.

Silvac, Betty, 1997: *Getting the Shows on the Road: The Role of Traveling Exhibits in a Museum Plan*. V: *Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum*. Washington, D. C.: Association of Children's Museums, str. 125-128.