

Artefakty v muzeu

Digitální aplikace k edukativní práci v muzejní expozici

badatelská otázka/

Jaké předměty vybrali kurátoři do muzejní expozice? Co může sdělit o minulosti konkrétní předmět?

záměr procházky, základní popis

Účastníci programu se budou věnovat detailní analýze jednotlivých předmětů muzejní expozice. Funkce chytrého telefonu jim umožní exponáty třídit do jednotlivých kategorií, popisovat kontext jejich vystavování a vše detailně nafotit. Takto vzniklá dokumentace se může stát východiskem pro úvahu nad výstavou, posláním muzea či diskusi o procesu utváření vědomostí o minulosti.

vzdělávací cíl

Žáci se při práci v muzejní expozici budou věnovat detailní analýze exponátů a způsobu jejich vystavování. Analytickou prací studenti rozvíjí kompetence detailního čtení účelů, symboliky a smyslu vystavovaného artefaktu. Pracovat mohou s rozmanitou škálou exponátů od současných historických uměleckých děl až po běžné předměty denní potřeby. Porovnáváním a otázkami po kontextualizaci těchto reliktních minulosti v navštívené muzejní expozici odhalují smysl muzejní práce a na závěr interpretují počinání autorů výstavy či sami utvářejí/přepisují historický příběh skrze vlastní interpretaci vystavovaných předmětů. Konkrétní vzdělávací cíl si však učitel stanovuje sám, dle svých preferencí a možností navštívené expozice.

klíčová slova

muzeum – muzejní pedagogika – artefakt – object based learning

organizace práce

Aplikace umožňuje samostatnou či skupinovou práci v muzejní či galerijní výstavě. Spočívá na principu důkladného popisu a dokumentace základních informací o jednotlivých exponátech. Žákovský sběr dat o jednotlivých artefaktech může následovat celá řada aktivit. Některé z nich nabízíme níže. Učitel či muzejní pedagog tento nástroj může využít jako součást programu dle vlastního uvážení podle vlastních priorit utváří i časový harmonogram a posloupnost aktivit.

Aplikace krok za krokem

Úvodní obrazovka

Žák má na výběr ze dvou možností: „přidat objekt“ a „seznam mých objektů“. Zatímco první možnost mu umožňuje analyzovat nový artefakt, druhá jej vede do databáze, kterou si během své práce vytvoří. První kroky vedou přes „přidat objekt“.

Uživatelské jméno

Žák si vybere jméno, pod kterým bude v aplikaci vystupovat. To mu umožní ukládat informace a znovu se k nim vracet v sekci „seznam mých objektů“

Analytické otázky a úkoly

Žák bude vyzván, aby odpovídal na následující typy otázek a plnil úkoly dokumentačního charakteru:

a) Jaký typ předmětu jste vybrali?

Na základě informací ve výstavě žák zařazuje předmět do jedné z kategorií, dle jeho účelu. Zhodnotí, jestli před sebou má dobovou fotografii či umělecké dílo apod.

b) Popište předmět

Žák na základě textu ve výstavě popisuje v bodech exponát. Zaměřuje se zejména na jeho účel a minulost.

c) vyfoťte předmět

Žák artefakt dokumentuje s pomocí fotoaparátu. Je vyzván, aby pořídil jeden snímek artefaktu a následně mu aplikace umožní vyfotit ještě další dvě detailní fotografie. Žák se zaměřuje jak na artefakt, tak na kontext, ve kterém je vystaven.

Shrnutí

Žák uvidí souhrn své práce. Pokud mu některé údaje chybí, může se tlačítkem „předchozí“ vrátit. Nakonec zvolí „uložit objekt“. Všechny informace zapsané do aplikace pak budou k dispozici v sekci „seznam mých objektů“ a budou sloužit jako podklad pro závěrečnou reflexi.

reflexe práce a návazné aktivity

Žáci svojí analytickou práci v expozici nasbírali do aplikace mnoho různých informací o vystavovaných artefaktech. Následně by je měli využít ve své odpovědi na badatelskou otázku v úvodu tohoto textu, se kterou svůj žakovský výzkum realizovali. Její specifickou formulaci připraví učitel či muzejní pedagog. Existuje celá škála možností, jak mohou žáci svojí reflexi práce ve výstavě zpracovat. Program může vrcholit závěrečnou diskusí, vytvořením prezentace, koláže z fotografií či sepsáním eseje. Analyticko-dokumentační aktivita je prvním krokem k interpretaci sebraných dat, jejíž forma není předem daná. Žáci se mohou zaměřit na jednu kategorii předmětů a vyhledávat v nich podobnosti a rozdíly, sběr dat může být zadán s konkrétní instrukcí zohledňující úzce vymezené téma apod. Níže nabízíme příklad testovaného programu tematizujícího práci muzejního kurátora ve vzdělávací perspektivě.

Jak vzniká muzeum

Vzdělávací program pro poslední ročníky ZŠ a střední školy

Vzdělávací cíl:

Žák získá informaci o tom, jak vzniká muzeum a jakými mechanismy se v něm nakládá s dějinami.

Anotace

Aktivita je inspirována principy badatelské výuky. Žáci se sami ocitnou v roli kurátorů a budou mít možnost prostřednictvím mobilní aplikace vybírat vystavené předměty a diskutovat o jejich významu a využití. Program je zakončen diskusí o tom, jak bychom měli s vystavenými předměty nakládat a do jaké míry mění jejich význam výstavní kontext.

průběh práce

1) Úvodní diskuse. Žáci debatují o poslání muzea, k čemu slouží a co se zde návštěvník může dozvědět o minulosti.

2) Žáci samostatně prochází výstavu a mají za úkol zdokumentovat deset exponátů, které se jim zdají nejzajímavější či nejcennější.

3) Žáci mají za úkol vybrat z artefaktů, které zdokumentovali 3 předměty, které by vystavili, pokud by měli za úkol vytvořit vlastní expozici. Zároveň mají vybrat jiné 3 artefakty, které je neoslovily a v jejich výstavě by se určitě neobjevili. Svoji volbu vysvětlí.

4) Žáci ze tří vybraných exponátů pro svoji výstavu vybírají jeden jako hlavní a k němu utváří z dalších artefaktů výstavní kontext. Pro jednotlivé exponáty i celou skupinu vytvářejí popisky a krátké doprovodné texty.

5) Žáci ke třem vybraným předmětům z vlastní výstavy přidávají hashtagy, tak aby mohly sloužit propagaci jejich expozice na sociálních sítích.

c) závěrečná diskuse ohledně role muzejního artefaktu, vyprávění dějin skrze předměty a poslání muzeí v současnosti.