NOVO NORMALNO - MUZEJSKA ONLINE PEDAGOGIJA ARHEOLOŠKOG MUZEJA OSIJEK

ARHEOLOŠKI MUZEJ OSIJEK

01 UVOD

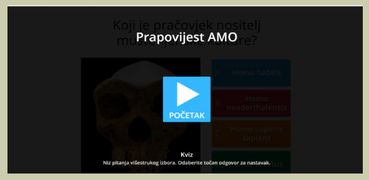
Privremenim zatvaranjem vrata Arheološkog muzeja Osijek, zbog globalne pandemije bolesti COVID-19, došlo je do promjena u svakodnevnom muzejskom pedagoškom radu. Muzej se u prošlom razdoblju susreo s novim izazovima koji su zahtijevali nove oblike muzejske komunikacije s krajnjim korisnicima. Smatrali smo kako su kvalitetni pedagoški sadržaji važna komponenta za opstanak muzeja u novonastaloj situaciji te se zbog toga Arheološki muzej Osijek odlučio na drugačiji oblik komunikacije s korisnicima. Oblik koji nije isključivo vezan za prostor muzeja i izravni kontakt korisnika s muzejskim postavom. Suvremeno doba razvijene tehnologije omogućilo nam je korištenje online alata za kreiranje različitih sadržaja kroz koje smo nastavili edukativni i pedagoški rad izvan prostora Muzeja, odnosno na društvenim mrežama. Teme iz Stalnog postava kao i prethodno najavljene edukativne radionice koje su se trebale održati u Muzeju poprimile su novi digitalni oblik te su premještene u virtualnu sferu. Time smo omogućili kontinuirani rad djelatnosti pedagoga te neometano aktivno istraživanje djece i mladih.

02 DRUŠTVENA MREŽA FACEBOOK

Pred novim izazovima koji su zahtijevali drugačije kompetencije, od onih na koje smo navikli, ulazimo početničkim koracima. Polazna točka ideje premještanja muzejskih aktivnosti na društvene mreže bila je uključivanje interaktivnog, edukativnog i zabavnog sadržaja za djecu i mlade. Prije samih online radionica željeli smo novim aktivnostima privući što širu publiku.

2. a) i 2. b) Društveno-zabavni kviz „Prapovijest“ i križaljka „Seoba naroda i srednji vijek“

Kako bismo to ostvarili osmislili smo pomoću online alata društveno-zabavni kviz „Prapovijest“ i križaljku na temu Stalnog postava Seobe naroda i srednjeg vijeka koje smo postavili na Facebook stranici Arheološkog muzeja Osijek.



Za temu prvog kviza odabrali smo razdoblje prapovijesti koje je uključeno u naš stalni postav, a u suradnji s kustosima osmislili smo pitanja prikladna široj publici. Nedugo nakon toga objavili smo križaljku na temu seobe naroda i srednjeg vijeka kako bismo obuhvatili i preostali dio Stalnog postava. Realizaciju kviza i križaljke ostvarili smo online alatom Wordwall. Wordwall nam je svojom jednostavnošću omogućio brzo kreiranje pitanja te uvid u analitiku rezultata kviza i križaljke. Analitika Wordwalla pokazala nam je velik odaziv igrača što nas je iznenadilo, jer nismo imali velika očekivanja, s obzirom na to kako smo prvi puta na ovakav način djelovali na ovoj društvenoj mreži.

Svjesni interesa prema online sadržajima Muzeja odlučili smo se na provođenje online radionica za djecu pa tako najavljene radionice koje su u tome trenutku bile otkazane ponovno provodimo, ali drugačijim alatima. Suvremeno doba razvijene tehnologije i pristupačnost programa za video i audio montažu omogućilo nam je kontinuirani edukativni rad. Montiranjem i objavljivanjem online radionica kroz medij videa stvorili smo nove oblike rada Muzeja, a samim time stekli smo i velik broj novih „posjetitelja“, odnosno pratitelja na društvenoj mreži, ali i nove posjetitelje Muzeja.

2. c) Radionica „Pračovjek“

Izvorna ideja ove radionice uključivala je i vodstvo kroz Stalni postav Prapovijesti, a potom održavanje same radionice. Kako su vrata Muzeja javnosti bila privremeno zatvorena to nije bilo moguće, a održavanje same radionice činilo se ostvarivo jedino putem društvene mreže Facebook.

02

Lutkarsko – likovna radionica „Pračovjek“ bazirana je na ručnoj izradi 2D lutaka. Radionica sama po sebi ne zahtijeva nedostupne materijale, već je bila u potpunosti prilagođena pronalasku materijala unutar svakog doma. Ono što je bilo potrebno jest: karton, vuna, boje (pastele, flomasteri, bojice, tempere i sl.), škare, špaga i vodilica (štapić za ražnjiće ili štapić za sladoled).

Snimanje online radionice odvijalo se u nekoliko faza. Prva faza zahtijevala je pronalazak adekvatnog besplatnog online programa za uređivanje i montažu videa. DaVinci Resolve 16 pokazao se kao najjednostavniji program za početnike. Kako smo se prvi puta našli u ova-

kvoj situaciji, koja zahtijeva malo drugačije kompetencije od onih na koje smo navikli, dosta vremena proveli smo učeći program DaVinci Resolve 16. Nakon uspješnog učenja krenuli smo u drugu fazu, a to je priprema za snimanje videa. Naime, zbog navedene trenutne situacije rad Muzeja odvijao se unutar domova zaposlenika pa je zbog nedostatka profesionalne opreme osmišljavanje pozadine i osvjetljenja bilo posve improvizirano. Treća faza bila je snimanje videa, možemo reći najzanimljiviji i najjednostavniji dio procesa. Zatim konačna četvrta faza – montiranje. Montiranje samog videa zahtijevalo je određene vještine i kompetencije koje su se pokazale velikim izazovom, ali i velikim ostvarenjem. Zadnji korak bio je objavljivanje videa na društvenoj mreži Facebook. Pozvali smo naše pratitelje da nam se pridruže u izradi lutaka, no nismo očekivali da će nam se u izradi lutaka, dijeljenju i promoviranju objave pridružiti i razne škole. Uskoro su nam u pretinac stranice počele pristizati fotografije raznih „praljudi“. Velika posjećenost video radionice te veliki interes za izradu lutaka naveli su nas na razmišljanje o sljedećoj online radionici.

2. d) Radionica „AMO tangram“

Radionica „AMO tangram“ bila je potaknuta prethodnom radionicom i nije bila u našem godišnjem planu radionica. Ona je isključivo produkt pozitivnih ishoda i reakcija na društvenoj mreži. Tema tangrama činila nam se vrlo jednostavnom i zanimljivom za mlađe generacije. Smatra se kako je tangram jedna od najstarijih i najpoznatijih slagalica. Ova kineska slagalica, koja je u Europu stigla u 19. stoljeću, prava je matematička zagonetka, a mi smo ju željeli predstaviti našim pratiteljima na zabavan i edukativan način.

02

Materijal nam je bio važna komponenta u osmišljavanju radionica zbog novonastale situacije i nemogućnosti redovnih odlazaka u nabavku. Radionica „AMO tangram“ zahtijevala je minimalno materijala, odnosno samo papir. Upravo to je bilo ono što je ovu radionicu učinilo lakom, zabavnom i pristupačnom. Ovom smo slagalicom odlučili složiti životinjske oblike koje smo pronašli u Stalnom postavu Arheološkog muzeja Osijek. Slagalica se sastoji od sedam dijelova. Tu su dva mala, jedan srednji i dva velika trokuta, jedan paralelogram i jedan kvadrat. Cilj tangram slagalice bio je oblikovati određeni oblik, zadan samo obrisom. Prvo pravilo je da se uvijek mora upotrijebiti svih sedam geometrijskih dijelova. Drugo pravilo kaže kako se dijelovi postavljaju jedan do drugog te da se ne smiju preklapati. Treće pravilo nalaže kako se dijelovi po potrebi mogu preokrenuti na drugu stranu. U konačnici smo odabrali bika, patku, konja i konjanika. Uslijedila je priprema, snimanje i montaža. Izvedbeni dio radionice nije bio zahtijevan, kao kod prve radionice, te smo sada već bili uhodani u nove oblike komunikacije i snalazili smo se lakše i sigurnije.

03 INTERES I ODAZIV

Intenzivan rad na društvenoj mreži započeo je prvom objavom kviza „Prapovijest“ 29. travnja 2020. godine i trajao je do objave video radionice „AMO tangram“ 18. svibnja 2020. godine. Analitika Facebook stranice Arheološkog muzeja Osijek pokazala je u kratkom vremenu od 20 dana porast za 95 pratitelja.

- Društveno-zabavni kviz „Prapovijest“ zabilježio je 2210 ukupnih reakcija.
- Križaljka „Seoba naroda i srednji vijek“ zabilježila je 2578 ukupnih reakcija.
- Radionica „Pračovjek“ zabilježila je 2605 ukupnih reakcija.
- Radionica „AMO tangram“ zabilježila je 1914 ukupnih reakcija.

Primijetili smo kako je interes i odaziv publike na naše muzejske online sadržaje porastao. Isto tako zamijetili smo kako nam je novi oblik komunikacije donio novu, širu publiku i omogućio daljnje razvijanje i realizacije ideja. Nakon odluke o ponovnom otvaranju Muzeja posjetiteljima, 10. srpnja 2020. godine održali smo radionicu „Pračovjek” uz propisane mjere. Radionica je privukla velik broj mlađih korisnika.

04 ZAKLJUČAK

U ovom teškom razdoblju za ustanove u kulturi, kada bismo očekivali utihnuće, novi oblici komunikacije omogućili su nam posve nov način povezivanja s publikom i njihovu uključenost u rad Muzeja. Virtualna simulacija edukativnog i društvenog programa muzeja pokazala je pozitivne ishode. Svakako možemo reći kako novi oblici komunikacije istodobno prenose poruku zabave i znanja te se stvara korelacija koja odgovara širokom krugu publike te ona sama širi polje muzealnosti. Unatoč svim pozitivnim ishodima valja naglasiti kako uspješna online interakcija s korisnicima ne pruža muzejsko iskustvo i rezultate kao konzumacija offline muzejskih sadržaja unutar prostora samog Muzeja, ali je u ovim „novim normalnim“ vremenima najbolje oruđe kojim možemo održati vezu s korisnicima Muzeja.

Ena Krnčević, muzejski pedagog - pripravnik / Arheološki muzej Osijek / Trg Svetog Trojstva 2 / 31000 Osijek / ena.krncevic@amo. hr