

Animacijske aktivnosti muzeja

Neretljak, Ana Marija

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:142:357246>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-19**



FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Preddiplomski studij Informatologije

Ana Marija Neretljak

Animacijske aktivnosti muzeja

Završni rad

Mentor: doc. dr. sc. Darko Lacović

Osijek, 2019.

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Odsjek za informacijske znanosti

Preddiplomski studij Informatologije

Ana Marija Neretljak

Animacijske aktivnosti muzeja

Završni rad

Područje društvenih znanosti, informacijske i komunikacijske znanosti,
muzeologija

Mentor: doc. dr. sc. Darko Lacović

Osijek, 2019.

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravio te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni.

Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, 24. 09. 2019.

Ana Marija Nestićek, 0122220919
ime i prezime studenta, JMBAG

Sažetak

Iako se muzejska edukacija i pedagogija pojavljuju još sredinom prošlog stoljeća, tek u ovom stoljeću dolazi do značajnijih promjena u samoj praksi. Cilj je ovoga rada iznijeti određene primjere edukacijskih i animacijskih aktivnosti u muzejima. Muzeji su često gledani kao vrlo formalne institucije u kojima se mogu samo razgledavati izložbe, no ne i učiti na zabavan način. Takvo gledanje na muzeje danas se sve više mijenja. Muzejski djelatnici na sve načine trude se privući što širu publiku, no isto tako se kroz animaciju, odnosno igru, različite manifestacije, radionice, koncerte, dijaloge i slično trude zadovoljiti posjetitelje i njihove interese. Za potrebe ovog rada pregledane su i proučene mrežne stranice nekolicine svjetskih muzeja (*Smithsonian Institution* u Washingtonu, Slovenski planinski muzej, Muzej Akropole u Ateni, *National Science and Media Museum* u Bradfordu, *Cartoon Museum* u Londonu te *The Metropolitan Museum* u New Yorku) i hrvatskih muzeja (Muzej grada Koprivnice, Muzej suvremene umjetnosti Zagreb, Hrvatski povijesni muzej u Zagrebu, Muzej krapinskih neandertalaca, Prirodoslovni muzej u Splitu te Muzej grada Zagreba) koji su izabrani po kvaliteti animacijskih sadržaja objavljenih na mrežnim stranicama. Svi muzeji spomenuti i opisani u radu održavaju razne programe, projekte i radionice kako bi animirali što veći broj posjetitelja. Teme i način provođenja animacija ovisi o vrsti muzeja, izložbenom postavu, muzejskim predmetima te resursima, ali isto tako i o interesima posjetitelja. Primjerice, može se primijetiti da muzeji organiziraju radionice za sve uzraste, no najčešće su one usmjerene na djecu i mladež.

Ključne riječi: muzeji, edukacija, animacija, radionice, programi

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Muzej kao kulturna, obrazovna i animacijska ustanova.....	2
2.1. Definicije muzeja	2
2.2. Muzejska pedagogija i edukacija.....	3
3. Animacijski sadržaji u svjetskim muzejima	5
3.1. Smithsonian muzeji	5
3.2. Slovenski planinski muzej.....	6
3.3. Muzej Akropole.....	6
3.4. Muzej Metropolitan.....	7
3.5. National Science and Media Museum.....	8
3.6. Cartoon muzej	9
4. Animacijski oblici rada u hrvatskim muzejima.....	11
4.1. Noć muzeja.....	11
4.2. Muzej grada Koprivnice	12
4.3. Muzej suvremene umjetnosti.....	12
4.4. Hrvatski povijesni muzej.....	13
4.5. Muzej krapinskih neandertalaca	14
4.6. Muzej grada Zagreba.....	15
4.7. Prirodoslovni muzej u Splitu.....	16
5. Zaključak	17
6. Literatura	19

1. Uvod

Na samom početku prvog poglavlja objašnjena je i definirana riječ muzej. Kroz definicije vidljiv je razvitak društva i muzeja. Egzistencija muzeja ovisi o društvu te su muzeji primorani mijenjati i usavršavati svoj pristup posjetiteljima te prijenos informacija i znanja. Da bi to bilo moguće potrebno je usavršiti edukacijsko-pedagoške odjele muzeja. Razvitak muzejske pedagogije glavni je čimbenik za razvoj animacijskih aktivnosti u muzejima. Zadatak muzejskog pedagoga je prepoznati želje i interese posjetitelja te pronaći najbolji način kako privući i zadovoljiti krajnjeg korisnika. Budući da je muzej mjesto edukacije, potrebno je što kvalitetnije i zanimljivije educirati posjetitelje da iz muzeja izađu s novim znanjem. Učenje je lakše kroz igru i zabavu te su iz toga razloga muzeji primorani mijenjati svoj rad iz formalnog u animacijski. Naravno, muzejske izložbe i predmeti ostaju temelj muzeja, no pristup njima i prijenos informacija potrebno je promijeniti, što se trenutno i događa, kako u svjetskim, tako i u muzejima Hrvatske.

U nastavku rada prikazan je animacijski rad svjetskih muzeja kroz primjere poznatih muzeja – *Smithsonian Institution*, *Slovenski planinski muzej*, Muzej Akropole, *National Science and Media Museum*, *Cartoon Museum* te *The Metropolitan Museum*. Također, opisane su i animacijsko-edukacijske aktivnosti hrvatskih muzeja na primjeru zbivanja u okviru manifestacije *Noći muzeja* te kroz djelatnost Muzeja grada Koprivnice, Muzeja suvremene umjetnosti u Zagrebu, Hrvatskog povijesnog muzeja Zagreb, Muzeja krapinskih neandertalaca, Prirodoslovnog muzeja u Splitu te Muzeja grada Zagreba. Svi spomenuti muzeji i njihovi djelatnici pokušavaju ispuniti unaprijed postavljene misije i vizije, a jedan od načina obuhvaća i animacijske sadržaje. Budući da je u radu prikazana samo nekolicina muzeja, ne može se u potpunosti utvrditi koliko ostali muzeji provode slične aktivnosti, no može se pretpostaviti da barem teže prema tome.

2. Muzej kao kulturna, obrazovna i animacijska ustanova

2.1. Definicije muzeja

Riječ *muzej* i samo shvaćanje riječi nije lako definirati – svatko ju drugačije poima u svakodnevnoj komunikaciji. Definicije su se mijenjale kroz povijest te se, isto tako, mijenjaju i danas. Do promjene definicije najčešće dolazi radi razvoja muzeja, promjene u društvu, tehnološkog napretka, ali i okretanja muzeja korisnicima i njihovim potrebama. Kao očiti primjer promjene definicije mogu se navesti definicije prema ICOM-u, gdje prva, iz 1946. godine, glasi: „Muzej je svaka javna ustanova koju čine zbirke umjetničkog, tehnološkog, edukacijskog, povijesnog ili arheološkog materijala.“¹ Promjenom muzejske uloge u društvu definicija je dograđivana pa tako 2007. godine navodi se sljedeće: „Muzej je neprofitna, stalna ustanova u službi društva i njegova razvoja i otvorena javnosti, koja sabire, čuva, istražuje, komunicira i izlaže materijalna i nematerijalna svjedočanstva čovjeka i njegove okoline, radi proučavanja, obrazovanja i zabave.“² Može se vidjeti kako je na definiciju ponajviše utjecalo društvo, odnosno sami korisnici muzeja i komunikacija s njima. Razlika je vidljiva u terminima koji impliciraju da se služba muzeja okrenula korisniku. Nadalje, prema novoj definiciji ICOM-a muzeji su demokratizirajuća mjesta za kritički dijalog prošlosti i budućnosti, oni priznaju i adresiraju sukobe i izazove sadašnjosti, čuvaju artefakte u službi društva, te štite uspomene za buduće naraštaje. Neprofitne su organizacije te u suradnji s različitim zajednicama prikupljaju, čuvaju, istražuju, interpretiraju, izlažu i povećavaju razumijevanje svijeta.³ U najnovijoj definiciji se još više ističe muzejska orijentacija prema korisnicima i društvu, tj. korisnike i njihovo pravo na pristup informacijama se stavlja u prvi plan.

Godine 1993. I. Maroević definirao je muzej kao stalnu ustanovu koja čuva zbirke predmeta odnosno dokumenata i generira znanje o njima⁴, a A. Bauer već je tada pisao o dvojakoj ulozi muzeja: ne samo znanstvenoj, već i kulturno-prosvjetnoj. Bauer se zalagao za

¹ ICOM BiH. URL: <http://www.icombih.org/site/definicija-muzeja,19.html> (2019-09-09)

² ICOM. URL: <https://icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition/> (2019-09-09)

³ Usp. Isto.

⁴ Usp. Maroević, Ivo. Uvod u muzeologiju. Zagreb: Zavod za informacijske studije Odsjeka za informacijske znanosti. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 1993. Str. 96. Citirano prema: Brezinščak, Renata. Animacijski muzejski sadržaji: okvir prepoznatljivosti muzeja. // *Informatica museologica*, 45-46(2016), str. 161. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/260767> (2019-09-09)

popularizaciju muzeja i njihovo usmjeravanje prema korisnicima, te je isticao važnost muzejske pedagogije koja je danas neophodna u muzejima.⁵

2.2. Muzejska pedagogija i edukacija

Muzejska pedagogija je glavni pojam i pitanje sredine 20. stoljeća među svim muzeolozima u svijetu pa tako i na našim područjima. Tada dolazi do nagle evolucije, čak i revolucije muzeja i shvaćanja da je muzejska pedagogija i okretanje javnosti potrebno za egzistenciju muzeja. Došlo je do otvaranja pedagoških odjela u muzejima, osnivanja katedri za muzejsku pedagogiju te kolegija na sveučilištima. Pri posjetima muzejima i izložbama publika postaje željna informacija o izložbenim predmetima, ne želi samo vizualno promatrati i diviti im se, već želi otići iz muzeja s nekom novom spoznajom i znanjem. Dolazilo je do velikih problema i nezadovoljstva korisnika jer muzeji nisu imali pravilno organiziranu izložbu te nisu imali kvalitetan pristup i komunikaciju s korisnicima, odnosno, nisu imali muzejskog pedagoga koji će jednostavnim i odgovarajućim jezikom i pristupom približiti izložbeni materijal užem (ili širem) krugu posjetitelja. Muzejski pedagog treba biti posrednik između muzejske ekspozicije i publike, on treba pronaći „zajednički jezik“ istima te uputiti korisnika da ne napusti muzej nezadovoljan.⁶

Danas, desetljećima nakon prihvaćanja pojma *muzejska pedagogija*, muzejski pedagog postao je bitan čimbenik u prijenosu informacija korisnicima i animiranja istih. Iako je i dalje teško definirati muzejsku pedagogiju, zadaća muzejskog pedagoga je raznolika te sadrži više od potrebe za pedagoškim kompetencijama - potrebno je poznavati izložbene predmete (njihovu povijest, priču) i upoznati posjetitelja, tj. poznavati njihove potrebe, dob, interese. No, najvažnija zadaća muzejskog pedagoga jest prijenos te iste priče na način prihvatljiv i zanimljiv krajnjem korisniku – muzejski pedagog neophodan je čimbenik u animiranju i edukaciji korisnika.

Učenje je proces u kojem se stječu, organiziraju i preoblikuju činjenice s krajnjim ciljem samostalnog stvaranja zaključaka.⁷ Čovjek cijeli život uči i na taj se način prilagođava okolini i svijetu oko sebe. Da bi učenje bilo što kvalitetnije u obzir se trebaju uzeti čovjekovi

⁵ Usp. Bauer, Antun. Muzejska pedagogija. // Muzeologija, 17 (1975), str. 101. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/149385> (2019-09-09)

⁶ Usp. Isto, str. 102-110.

⁷ Usp. Hrvatski jezični portal. URL: <http://hjp.znanje.hr/index.php?show=search> (2019-09-10)

osjećaji – ne smije biti nestrpljiv, previše uzbuđen, niti mu smije biti dosadno.⁸ U muzeju prvi i najveći dojam ostavljaju muzejski objekti i artefakti te sama njihova prezentacija, zbog čega se korisnici rijetko mogu sjetiti određenih činjenica ili pojmova nakon posjeta muzeju. Iz tih razloga potrebno je razumjeti kako tradicionalan način učenja, odnosno onaj putem čitanja s papira i slušanja predavača, nije prikladan za muzeje.⁹ Prema tome, muzeji u posljednjih nekoliko desetljeća postepeno prelaze iz (samo) muzejskih izložbenih prostora u mjesto educiranja, zabave i provođenja slobodnog vremena.¹⁰ Osim muzejskih predmeta i njihove priče, koji su glavni izvor informacija i znanja muzeja, dostupni izvori su muzejski stručnjaci – kustosi, pedagozi i knjižničari. Oni otkrivaju i prenose informacije o muzejskim predmetima, a način na koji će se interpretirati predmeti ovisi o dogovorenim oblicima, o vrsti izložbe, o dobi korisnika, njihovim potrebama i interesima, te o samoj veličini grupe. Kada se sagledaju svi navedeni čimbenici, to može rezultirati drugačijim oblicima učenja od klasičnog monologa vodiča, kao što su dijalozi, dramski nastupi, razne radionice, igre i slično. Interakcija putem navedenih mogućnosti učenja može nastupiti prije, prilikom izložbe i prezentacije muzejskih predmeta, no isto tako može slijediti nakon toga.¹¹ Budući da muzej, odnosno muzejski predmeti u čovjeku bude interes, uzbuđenje, kreativnost i želju za poznavanjem prošlosti, potrebno je iskoristiti te čovjekove osjećaje i pristupiti mu na način koji mu je prilagođen, odnosno manje na formalan, već više na spomenute animacijske načine.¹²

⁸ Usp. Csikszentmihalyi, M. Flow. The psychology of optimal experience. New York: Harper & Row, 1990. Citirano prema: Brajčić, Marija; Kovačević, Sonja; Kušćević, Dubravka. Učenje u muzeju. // Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje 15, 2(2013), str. 172. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/157309> (2019-09-10)

⁹ Usp. Falk, J. H.; Dierking, L. The museum experience. Washington: D.C.: Whalesback Books, 1992. Citirano prema: Brajčić, Marija; Kovačević, Sonja; Kušćević, Dubravka. Nav. dj., str. 173. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/157309> (2019-09-10)

¹⁰ Usp. Detling, Denis. Izvanučionička nastava u Muzeju Slavonije. // Povijest u nastavi 7,2(2010), str. 260. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/122747> (2019-09-10)

¹¹ Usp. Isto, str. 263-265.

¹² Usp. Bellamy, K.; Burghes, L.; Oppenheim, C. Learning to live: Museums, young people and education. London: Institute for Public Policy Research; National Museum Directors' Conference, 2009. Str. 10. URL: https://www.nationalmuseums.org.uk/media/documents/publications/learning_to_live.pdf (2019-09-10)

3. Animacijski sadržaji u svjetskim muzejima

3.1. Smithsonian muzeji

Organizacija *Smithsonian* osnovana je 1846. godine te broji ukupno 19 muzeja, 14 edukacijskih i istraživačkih centara te jedan zoološki vrt koji se nalaze u Washington, D.C.-u, New Yorku i Chantillyju.¹³ Organizacija pruža mogućnost prakse/volontiranja učenicima srednjih škola, gdje na zanimljiv i zabavan način uče o načinu rada muzeja i njihovim sadržajima. Također, učenici mogu sudjelovati u uređenju muzeja i osmišljavanju događaja za svoje vršnjake.¹⁴ Svi muzeji, uz vrlo zanimljive i raznolike izložbe, organiziraju različite animacijske aktivnosti. Na primjer, Nacionalni muzej afričke umjetnosti svake srijede organizira radionicu o raznim temama kroz koje se može na zabavan način upoznati afrička kultura, povijest i umjetnost. Neke od radionica su: izrada afričkog tradicionalnog nakita, izrada slika i sličica s *Adinkra* simbolima, izrada ukrasa kraljevstva Benin, izrada ulja i sapuna na način koji su koriste domorodci Afrike i slično. Također, provode se radionice poduke sviranja afričke narodne glazbe.¹⁵ Nadalje, Nacionalni muzej američke povijesti, kao jednu od mnogobrojnih usluga, daje posjetiteljima priliku iskušati neke od izložbenih predmeta: stereoskop, vreteno, tisak, pisači stroj i slično. Na taj zanimljiv način posjetitelji dobivaju kvalitetniju i upečatljiviju sliku o životu predaka. *Mjesto čuda* prostor je Muzeja uređen specifično za djecu mlađu od šest godina. Muzejski su predmeti u njemu izloženi po šarenim policama raznih oblika te ih je dozvoljeno dirati. Na taj način djeca mogu kroz zabavu i animaciju od malih nogu učiti o muzejima, muzejskim predmetima i pravilima, a ponajviše o povijesti Amerike.¹⁶ Nacionalni prirodoslovni muzej, uz mnoge druge aktivnosti, educira posjetitelje o arheologiji tako što im u određenim vremenskim intervalima organizira cjelodnevnu arheološku obuku gdje mogu razgovarati sa stručnjacima arheologije, iskušati se kao arheolozi, odnosno, sudjelovati u iskopavanjima, analizirati iskopine, dekodirati antičke

¹³ Usp. Smithsonian Institution. URL: <https://www.si.edu/about>

¹⁴ Usp. National Museum of Natural History. Natural history investigation. URL:<https://naturalhistory.si.edu/education/youth-programs/after-school>
<https://www.freersackler.si.edu/visit/for-teens/> (2019-09-11)

¹⁵ Usp. Smithsonian Institution. National Museum of African Art. Events. URL: <https://www.si.edu/museums/african-art-museum#/?i=4> (2019-09-11)

¹⁶ Usp. Smithsonian Institution. National Museum of American History. Events. URL: <https://www.si.edu/museums/american-history-museum#/?i=3> (2019-09-11)

pisaće sustave.¹⁷ To su samo neke od mnoštva zanimljivih aktivnosti u navedenoj organizaciji i muzejima.

3.2. Slovenski planinski muzej

Slovenski planinski muzej predstavlja tijek razvoja slovenske planinske, brdske te gorsko spasilačke povijesti kroz prirodoslovan edukacijski sadržaj.¹⁸ Uz stalni postav Muzeja koji je popraćen raznim aktivnostima poput interaktivnih zadataka, testova i igara¹⁹, također, postoji mogućnost doživjeti 3D pogled s trideset slovenskih planinskih vrhova pomoću VR naočala. Nadalje, za mlađe uzraste (prilagodivo svim dobnim skupinama) organizira se postav pri kojem se pomoću kompjuterskih vještina posjetitelja i raznih animacija pokušava prikazati izabrana tema - planinarstvo u 19. stoljeću, alpinizam, Gorska služba spašavanja, organizirano planinarstvo.²⁰ Da bi posjetiteljima pružili potpuni osjećaj planina, muzejski djelatnici su sa suradnicima ispred Muzeja napravili prostor ispod stijene u kojem se nalazi staza i tabor puni raznih animacija, gdje je cilj rješavajući razne upitnike, zadatke i testove napustiti prostor. Na taj vrlo zabavan način educiraju posjetitelje o Bivku II (taboru) sagrađenom 1936. godine.²¹

3.3. Muzej Akropole

Pri posjetu Muzeju Akropole u Ateni (Grčka) obitelj na posudbu dobije torbu napunjenu igrama, igračkama, putokazima, kartama, slagalicama, crtežima za bojanje, skulpturama i sličnim predmetima uz pomoć kojih može na zanimljiv i razigran način pratiti postavljenu izložbu te naučiti nešto više o njoj.²² Veličina torbe i sadržaja u njoj ovise o temi izložbe koju posjetitelji izaberu – Olimpijski bogovi, životinje iz grčke mitologije, kovački radovi grčke

¹⁷ Usp. Smithsonian Institution. Natural History Museum. Events. URL: <https://www.si.edu/museums/natural-history-museum#/?i=2> (2019-09-11)

¹⁸ Usp. Slovenski planinski muzej. URL: <https://www.planinskimuzej.si/hr/mojstrana/zakaj-slovenski-planinski-muzej/> (2019-09-11)

¹⁹ Usp. Slovenski planinski muzej. Muzejska planinarska staza. URL: <http://www.planinskimuzej.si/hr/stalna-razstava/> (2019-09-11)

²⁰ Usp. Slovenski planinski muzej. Uspjon na planinu. URL: <http://www.planinskimuzej.si/hr/aktivnosti-za-otroke/> (2019-09-11)

²¹ Usp. Slovenski planinski muzej. Bijeg u bivak. URL: <https://www.planinskimuzej.si/hr/pobeg-v-bivak/> (2019-09-11)

²² Usp. The Acropolis Museum. Family backpacks. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/family-backpacks> (2019-09-11)

mitologije i slično.²³ Muzej više puta godišnje organizira programe za one najmlađe, gdje djeca uče o starogrčkim bogovima, kulturi, životinjama, bilju, životu ljudi te povijesti općenito. Na jednom od programa djeca su LEGO kockicama izrađivali antičke hramove, stupove i kampove te tako učili o starogrčkoj arhitekturi, dok su o arheologiji učili na ozbiljniji način prateći stručnjaka arheologa koji im govori o načinima iskopavanja i iskopinama.²⁴ Arheologija je za učenike viših razreda osnovnih i srednjih škola interaktivnija. Iako samo gledaju, uz pomoć raznih pomagala (povećala, mjerne vrpce, posebnih svjetala i slično), učenici ovim putem otkrivaju različite aspekte povijesti koji prožimaju artefakte. Uz učenje o kulturi, povijesti i postavu Muzeja, cilj ove radionice je pomoći učenicima da razviju kritičko razmišljanje, maštu, fokus i pamćenje, da shvate važnost timskog rada te da se zabave.²⁵ Muzej za srednjoškolce priprema radionicu u kojoj mogu razviti prezentacijske i govorničke vještine. Radionica se odvija tako što učenici razgledaju izložene portrete u Muzeju, proučavaju načine izrade portreta te njihovu prezentaciju, a zatim na samom kraju fotografiraju sebe ili kolegu te predstavljaju i prezentiraju fotografije ostalim učenicima.²⁶ Putem navedenih, no uz još mnogobrojne radionice, Muzej pokušava posjetiteljima približiti svoj sadržaj i njihovu priču.

3.4. Muzej Metropolitan

Muzej umjetnosti Metropolitan (New York, SAD) kao jednu od svojih zadaća navodi razvijanje umjetničkih vještina mlađih korisnika (2-14 godina). Stoga se početkom svakog rujna i veljače organizira mala škola umjetnosti koja traje deset tjedana te daje na izbor razne poduke o umjetnosti – tehnike crtanja, tehnike slikanja, upoznavanje i proučavanje boja, materija, tehnika, osmišljavanje i provođenje skečeva, povezivanje slikanja i književnosti i slično.²⁷ Za obitelji s djecom (3-11 godina) organizira se popodnevno druženje u Muzeju gdje djeca uz pomoć roditelja uče, pjevaju, slušaju priče, razgledavaju knjige i trenutni muzejski

²³ Usp. The Acropolis Museum. Family trails for children and parents. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/family-trails-children-and-parents#overlay-context=en/content/family-backpacks> (2019-09-11)

²⁴ Usp. The Acropolis Museum. Christmas events at the Acropolis Museum. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/christmas-events-acropolis-museum> (2019-09-11)

²⁵ Usp. The Acropolis Museum. Dialogue artefacts. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/dialogue-artefacts> (2019-09-11)

²⁶ Usp. The Acropolis Museum. Ancient faces and you. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/ancient-faces-and-you> (2019-09-11)

²⁷ Usp. The Metropolitan Museum. Childrens classes. URL: <https://www.metmuseum.org/events/programs/met-creates/childrens-classes> (2019-09-11)

postav te izrađuju razne umjetnine u skladu s trenutnim postavom Muzeja i dogovorenom temom radionice.²⁸ Srednjoškolcima se pruža mogućnost obavljanja prakse u Muzeju, no također na tjednoj razini organiziraju se razna okupljanja mladih gdje imaju priliku na zabavan i zanimljiv način naučiti nešto više o Muzeju, artefaktima, umjetnosti, tehnikama crtanja i slikanja.²⁹ Za odrasle Muzej najčešće organizira predavanja, koncerte, razgovore te satove crtanja.³⁰ Muzej studentima daje priliku za praksu te dijeli 50 stipendija studentima diljem svijeta.³¹ Za studente Muzej organizira obuku za kustosa pri kojoj muzejski kustosi i ostali djelatnici Muzeja kroz predavanja i praksu uče studente o analizi objekata, istraživanju, metodama izlaganja, edukaciji i animaciji. Studenti, pri sudjelovanju u programu, imaju direktan pristup svim djelatnicima muzeja i njihovim poslovima, no ne sudjeluju u njima.³² Uz sve navedene aktivnosti i mnoge druge, Muzej također daje mogućnost putovanja diljem svijeta i obilazak svjetski poznatih muzeja, galerija, vrtova i drugih kulturnih odredišta. Na putovanjima popraćenim kustosom muzeja Metropolitan korisnici imaju priliku iz prve ruke vidjeti i uživati u svjetskim ljepotama, umjetninama i povijesti.³³

3.5. National Science and Media Museum

Muzej znanosti i medija (National Science and Media Museum, Bradford, Engleska) istražuje i prikazuje znanost i kulturu, vizualne i zvučne tehnologije te njihov utjecaj na razvitak društva. Videoigre su danas popularne, ne samo među mladima, već među svim uzrastima. Stoga Muzej pruža priliku posjetiteljima da pregledaju evoluciju igara od 1952. godine te se iskušaju u istima kroz natjecanja s drugim posjetiteljima ili sami.³⁴ Najveći utjecaj na današnje društvo imao je internet, stoga Muzej organizira izložbu koja prikazuje razvitak interneta, mrežnih stranica, društvenih mreža, virusa i slično, pri kojoj posjetitelji mogu

²⁸ Usp. The Metropolitan Museum. Family afternoons. URL: <https://www.metmuseum.org/events/programs/families/family-afternoons> (2019-09-11)

Usp. The Metropolitan Museum. Start with art at The Met. <https://www.metmuseum.org/events/programs/met-tours/start-with-art> (2019-09-11)

²⁹ Usp. The Metropolitan Museum. Teens. URL: <https://www.metmuseum.org/events/programs/teens> (2019-09-11)

³⁰ Usp. The Metropolitan Museum. Adults. URL: <https://www.metmuseum.org/learn/adults> (2019-09-11)

³¹ Usp. The Metropolitan Museum. Fellowships. URL: <https://www.metmuseum.org/about-the-met/fellowships> (2019-09-11)

³² Usp. The Metropolitan Museum. Curatorial practice program. URL: <https://www.metmuseum.org/learn/university-students-and-faculty/curatorial-practice-program> (2019-09-11)

³³ Usp. The Metropolitan Museum. Travel with The Met. URL: <https://www.metmuseum.org/join-and-give/travel-with-the-met> (2019-09-11)

³⁴ Usp. National Science and Media Museum. Learning in the games lounge. URL: <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/whats-on/games-lounge#learning-section> (2019-09-11)

naučiti kako izraditi vlastite mrežne stranice te se u tome i samostalno okušati.³⁵ Da bi što više naučili o animiranim filmovima i crtanim filmovima, posjetitelji imaju mogućnost vidjeti i isprobati uređaje za izradu istih, od *Zoetrope*³⁶, *The flipper book*, *Thaumatrope* do *Phenakistoscopea*.³⁷ Putem zanimljive radionice *Wonderlab*, posjetitelji mogu na zabavan način naučiti kako funkcionira jeka, izrađivati umjetnine koristeći svjetlost, hodati kroz hodnik ogledala te laserski tunel.³⁸ Kroz još mnogobrojne radionice, posjetitelji mogu naučiti o svjetlosti, zvuku, povezanosti kamere i ljudskog oka te općenito o znanosti, no ponajviše o fizici.

3.6. Cartoon muzej

Edukacijsko-animacijski program Cartoon muzeja (London, Engleska) nudi niz poticajnih i kreativnih radionica za mlade te nadahnjuje i podiže interes velikom zbirkom crtanih i stripovskih izložbenih predmeta. Radionice se mogu prilagoditi svim uzrastima, a drže ih profesionalni umjetnici i pisci s pedagoškim predispozicijama. Na jednoj od radionica posjetitelji, odnosno učenici, smišljaju vlastitog lika, vježbaju crtanje iz različitih perspektiva te uče koristiti jednostavnu strukturu za stvaranje stripa na jednoj stranici. O dizajniranju kostima učenici uče tako što moraju osmisliti vlastite superheroje i zločince te ih nacrtati u borbi. Tema radionice ovisi o dogovoru, može biti o ekologiji, sigurnosti u prometu, zdravlju i slično. U Muzeju posjetitelji mogu naučiti izrađivati karikature, najčešće se crtaju političari i slavne osobe. Da bi naučili nešto i o svjetskoj povijesti, posjetiteljima se postavlja izložba na temu Prvog i Drugog svjetskog rata, nakon čega slijedi crtanje stripova i karikatura na navedenu temu. Radionica *Manga* podučava učenike različitim stilovima crtanja inspiriranim japanskim stripovima, a na kraju radionice slijedi crtanje vlastitog *Manga* stripa. Uz pomoć gline učenici izrađuju likove i njihovu okolinu, a rezanjem kolaž papira prave kratki animirani

³⁵ Usp. National Science and Media Museum. Learning in life online. URL:

<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/whats-on/life-online#learning-section> (2019-09-11)

³⁶ *Zoetrope* su dugačke trakice od papira na kojima su sekvence crteža i taj se papir ubacuje u pomični cilindar. Pokretanjem uređaja te promatranjem kroz proreze na vrhu promatrač dobiva dojam pokreta tih crteža. Usp. Vuković, Benjamin. 3D modeliranje i animacija. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, 2012. Str. 9. URL:

https://eprints.grf.unizg.hr/936/1/DB128_Vukovi%c4%87_Benjamin.pdf (2019-09-11)

³⁷ Usp. YouTube. The National Science and Media Museum Animation gallery - an introduction for schools. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Z2iwsVetKRI> (2019-09-11)

³⁸ Usp. National Science and Media Museum. Wonderlab. URL:

<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/wonderlab> (2019-09-11)

film. Za one najmlađe (4-6 godina) animatori pripremaju radionicu gdje djeca crtaju i bojaju šaljive superheroje za naslovnu stranicu stripa.³⁹

³⁹ Usp. Cartoon Museum. Learn at the Cartoon Museum. URL: <https://www.cartoonmuseum.org/learn> (2019-09-16)

4. Animacijski oblici rada u hrvatskim muzejima

4.1. Noć muzeja

Noć muzeja postao je tradicionalni program koji se održava jednom godišnje i u kojemu mogu sudjelovati muzeji, galerije te sve ostale kulturne ustanove iz svih dijelova Hrvatske. Budući da većina muzeja ima dnevno radno vrijeme i ne postoji svakodnevna mogućnost posjeta muzeja noću, ova manifestacija daje publici priliku sagledati muzej iz druge perspektive što povećava zainteresiranost i uzbuđenost oko samog posjeta muzeju. Naime, organiziranjem ovog događaja nastoji se potaknuti posjetitelje na prepoznavanje muzeja i svih kulturnih ustanova kao bitnog čimbenika za povezivanje s izvorima informacija, idejama i stvaralaštvom. Da bi se zadržala zainteresiranost posjetitelja, kulturne ustanove taj dan provode razne radionice, koncerte, igraonice, performanse, predavanja i slično. Manifestacija se održava u više od 100 gradova diljem Hrvatske i broji više od 210 muzeja/ostalnih ustanova te 360 tisuća posjetitelja.⁴⁰ Svaka ustanova ima svoj jedinstven način za animaciju i edukaciju posjetitelja. Dok Posudionica i radionica narodnih nošnji putem igre pamćenja animira djecu da nauče ponešto o tradicionalnoj tekstilnoj baštini⁴¹, u Muzeju Sinjske alke posjetitelji mogu doživjeti iskustvo trčanja Alke kroz VR naočale i s kopljem u ruci, a nakon toga natjecati se u videoigrama u postavu Muzeja.⁴² Pri posjetu Muzejskog memorijalnog centra Dražen Petrović na Noć muzeja 2019. godine, posjetitelji su se međusobno natjecali u gađanju koša ispred Muzeja⁴³, a u Etnografskom muzeju Istre posjetitelji su kroz igre mozganja i slagalica učili o povijesti Pazina.⁴⁴ Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu provodila je mnoštvo raznih radionica, a neke od njih su: klesanje kamena, učenje tehnike pozlate, mali maraton crtanja, kratka poduka kako biti kustos, rezbarenje u drvu, radionice dubokog i plošnog tiska te sitotiska.⁴⁵ Nabrojan je minimalan dio aktivnosti te ih ima još mnogo koje se provode tijekom Noći muzeja, ali sve su aktivnosti, manje ili više edukativne, utjecale na percepciju

⁴⁰ Usp. Hrvatsko muzejsko društvo. URL: <http://hrmud.hr/noc-muzeja/> (2019-09-13)

⁴¹ Usp. Noć muzeja '19. Posudionica i radionica narodnih nošnji. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/posudionica-i-radionica-narodnih-nosnji/> (2019-09-13)

⁴² Usp. Noć muzeja '19. Muzej sinjske alke. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/muzej-sinjske-alke-vitesko-alkarsko-drustvo-sinji/> (2019-09-13)

⁴³ Usp. Noć muzeja '19. Muzejsko memorijalni centar Dražen Petrović. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/muzejsko-memorijalni-centar-drazen-petrovic/> (2019-09-13)

⁴⁴ Usp. Noć muzeja '19. Etnografski muzej Istre. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/etnografski-muzej-istre-museo-etnografico-dellistria/> (2019-09-13)

⁴⁵ Usp. Noć muzeja '19. Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/akademija-likovnih-umjetnosti-sveucilista-u-zagrebu/> (2019-09-13)

posjetitelja pri pogledu na muzeje.⁴⁶ Ovakve aktivnosti jedan su od čimbenika koji utječu na cjelogodišnji posjet muzejima i zainteresiranost posjetitelja.

4.2. Muzej grada Koprivnice

Jedan manji dio vizije Muzeja grada Koprivnice govori o promicanju kreativnosti, inovativnosti dijaloga i kulturne raznolikosti, a drugi o poticanju podizanja obrazovne razine zajednice, širenju posebnih vještina zajednice⁴⁷ – oba su potkrijepljena radom muzeja putem zanimljivih animacijskih aktivnosti. Jedna od njih je radionica *Crtam vremensku crtu* pri kojoj muzejska pedagoginja tijekom čitave godine učenike viših razreda osnovne škole upoznaje s poviješću grada Koprivnice. Na radionici korisnici slaganjem vremenske crte upoznaju važne datume i događaje područja grada Koprivnice. *Mali čuvari baštine* također je radionica namijenjena višim razredima te joj je namjera približiti im pojam baštine i Muzeja. Provodi se putem teorijskog i praktičnog dijela, gdje učenici uče termine vezane za baštinu i obilaze muzejske izložbe. Nadalje, za djecu nižih razreda osnovne škole muzejska pedagoginja tijekom čitave godine priprema radionicu *Daš mi novčić?* pri kojoj djeca upoznaju sadržaj Numizmatičke zbirke na vrlo zanimljiv način. Naime, učenici nakon razgledavanja novčića prave imitacije istih.⁴⁸

4.3. Muzej suvremene umjetnosti

Odjel za pedagošku djelatnost Muzeja suvremene umjetnosti osmišljava i provodi mnogobrojne programe, među kojima su kreativne radionice, edukativni programi, susreti s umjetnicima i slično. Programi su namijenjeni svima, a cilj im je približiti suvremenu umjetnost i kulturu široj publici. Većinu programa izvode kustosi i muzejski pedagozi, no Muzej surađuje i s brojnim vanjskim suradnicima kako bi omogućili što kvalitetnije iskustvo i edukaciju posjetiteljima. *Msu avantura* jedan je od umjetničko-edukativnih programa namijenjen učenicima osnovnih i srednjih škola. Program je podijeljen u tri dijela. Prvi dio

⁴⁶ Usp. Noć muzeja. O Noći muzeja. URL: <https://nocmuzeja.hr/> (2019-09-13)

⁴⁷ Usp. Muzej grada Koprivnice. Misija i vizija. URL: <http://www.muzej-koprivnica.hr/o-nama/misija-vizija-i-vrijednosti-kulturne-ustanove/> (1019-09-13)

⁴⁸ Usp. Muzej grada Koprivnice. Pedagoška služba. URL: <http://www.muzej-koprivnica.hr/zbirke/pedagoska-sluzba/> (2019-09-13)

obuhvaća stručno vodstvo kroz stalni postav Muzeja, drugi dio posvećen je razvijanju kreativnosti putem izrade umjetničkih djela, a treći dio služi za završnu prezentaciju usvojenog znanja i kreativnog rada. Muzej pruža priliku svim zainteresiranim korisnicima da sudjeluju u cjelogodišnjem umjetničko-edukativnom programu crtanja i slikanja. Program obuhvaća likovnu edukaciju kroz obradu crtačkih i slikarskih tehnika te besplatne posjete stalnom postavu i izložbama, kao i susret s umjetnicima da bi oni usavršili obrazovanje polaznika.⁴⁹ Budući da je film danas dio umjetnosti, a riječ je o Muzeju suvremenih umjetnosti, Muzej svakodnevno daje mogućnost uživanja u raznim filmskim klasicima – neovisno o godini, državi i žanru filma.⁵⁰

Muzej, uz navedeno, ima klub mladih pri kojem sudionici uz mentorstvo muzeja sudjeluju u osmišljavanju i izvedbi programa. Članove se educira o suvremenoj umjetnosti i kulturi, a sve ih povezuje znatiželja i interes za znanjem o umjetnosti. Osim programa za druge, često organiziraju slične i za sebe – okrugle stolove, razgovore s umjetnicima – te sami odabiru teme o kojima će se raspravljati. Također, postoji mogućnost postanka volonterom u Muzeju, gdje se nakon obuke stručnjaka korisnik može okušati u vođenju povremenih izložbi, programa i aktivnosti.⁵¹

4.4. Hrvatski povijesni muzej

Edukativne djelatnosti u Hrvatskom povijesnom muzeju sežu još iz 1960-ih godina. Danas se u Muzeju provode razni oblici edukacije. Uz klasično vodstvo po tekućoj izložbi, može se pronaći i dodatni sadržaj i radionice za sve uzraste, no ponajviše za mlađe generacije.⁵² *Stari zagrebački obrti (Cehovi)* jedna je od radionica pri kojoj se sudionike upoznaje s bogatom prošlošću starog Zagreba, odnosno sa životom obrtnika iz tog vremena. Prvi dio radionice je upoznavanje s predmetima i pojmovima iz tog vremena i povezanih s tom temom, a drugi dio je animacijski gdje se sudionici podijele u grupe te izrađuju majstorski rad svoje grupe uz

⁴⁹ Usp. Muzej suvremene umjetnosti. Pedagoški odjel. URL: <http://www.msu.hr/stranice/pedagoski-odjel/6.html> (2019-09-13)

⁵⁰ Usp. Muzej suvremene umjetnosti. Projekcije ovog tjedna. URL: <http://www.msu.hr/stranice/projekcije-ovog-tjedna/23.html> (2019-09-13)

⁵¹ Usp. Muzej suvremene umjetnosti. Pedagoški odjel. URL: <http://www.msu.hr/stranice/pedagoski-odjel/6.html> (2019-09-13)

⁵² Usp. Hrvatski povijesni muzej. Edukacijski odjel. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/edukacijski-odjel/> (2019-09-14)

pomoć didaktičkih pomagala koje im Muzej pripremi.⁵³ Vrlo edukativna radionica jest *Blago potonulog broda iz 16. stoljeća* pri kojoj, nakon kratkog pregleda likovnih prikaza predmeta pronađenih kod otoka Gnalića, sudionici imaju priliku izraditi razne igračke i ukrase nalik na one pronađene. Kroz cijelu radionicu cilj je sudionike što više educirati o povijesti, ali i o podvodnoj arheologiji.⁵⁴ Budući da je Domovinski rat bitan dio hrvatske povijesti, Hrvatski povijesni muzej organizira radionicu pri kojoj putem predavanja uz multimedijske sadržaje (fotografije, videozapisi, prikaz tijeka rata putem PowerPoint prezentacije) približava i upoznaje mlađe generacije s tim razdobljem. Nakon predavanja slijedi rješavanje edukativnih zadataka uz izradu zidnih novina i plakata.⁵⁵ Još jedna od mnogobrojnih zanimljivih radionica jest radionica *Tko su moji preci* gdje sudionici nakon kratke prezentacije na temu rodoslovlja izrađuju vlastito rodoslovno stablo. Cilj radionice je upoznavanje s rodoslovljem, genealogijom i vlastitim precima.⁵⁶

4.5. Muzej krapinskih neandertalaca

Od otvorenja, 2010. godine, Muzej krapinskih neandertalaca dobiva veliku pažnju i interese posjetitelja. Među njima ima posjetitelja svih uzrasta, no ponajviše su zainteresirani oni najmlađi te radi toga vodstvo muzeja većinu animacijskog programa orijentira i organizira prema njima. Jedna od radionica je *Ljetna geološka škola* gdje kroz jedan cijeli tjedan djeca predškolske dobi i nižih razreda osnovne škole na zanimljiv način upoznaju svijet fosila i geološku prošlost Zemlje. Pri obilasku stalnog postava Muzeja djeca igraju kostimirane igre putem kojih upoznaju život krapinskog pračovjeka. Osim toga, budu organizirane i kreativne radionice, poput modeliranja u glini. Vrlo poučan dio tjedna *Ljetne geološke škole* je rad na

⁵³ Usp. Hrvatski povijesni muzej. Stari zagrebački obrti i cehovi. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/pedagoski-odjel/tematske-radionice/stari-zagrebacki-obrti-cehovi/> (2019-09-14)

⁵⁴ Usp. Hrvatski povijesni muzej. Blago potonulog broda iz 16. stoljeća. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/pedagoski-odjel/tematske-radionice/blago-potonulog-broda-iz-16-stoljeca/> (2019-09-14)

⁵⁵ Usp. Hrvatski povijesni muzej. Domovinski rat. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/pedagoski-odjel/tematske-radionice/domovinski-rat/> (2019-09-14)

⁵⁶ Usp. Hrvatski povijesni muzej. Tko su moji preci. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/pedagoski-odjel/tematske-radionice/tko-su-moji-prec/> (2019-09-14)

terenu gdje posjetitelji mogu uz pomoć geološke opreme istraživati fosile i minerale. Tjedan završava dodjelom diploma.⁵⁷

Putem još mnogih radionica kao što su: *Mali geološki laboratorij*, *Životinje u vremenu neandertalaca*, *Prapovijesna izrada torbica*, *Izrada geološkog stupa*, *Abeceda fosila*, *Lubanje hominina*, *Valovite strukture fosila*, *Neandertalci i umjetnost – ima li veze?* te *Vikend u Muzeju krapinskih neandertalaca* djeca, a u ponekima i odrasli, mogu naučiti mnogo stvari na vrlo zanimljiv i zabavan način o ovom vremenskom razdoblju i geologiji.⁵⁸

4.6. Muzej grada Zagreba

Muzej grada Zagreba nudi mnoštvo različitih edukativnih i zabavnih radionica. Kroz program *Kultura življenja prvih stanovnika Zagreba* učenici od prvog do šestog razreda osnovne škole upoznaju stalni postav muzeja. Kroz izložene artefakte predočava im se kultura i život prijašnjih stanovnika Zagreba. Nakon razgledavanja predviđen je dijalog gdje se kroz usporedbu ondašnjeg i današnjeg života stanovnika učenicima detaljnije objašnjavaju prijašnje viđeni predmeti. Nakon dijaloga slijedi mogućnost izrade ili crtanja tih predmeta.⁵⁹ Nadalje, uz još mnogobrojne zanimljive mogućnosti Muzeja grada Zagreba, potrebno je istaknuti projekt *Žive slike* pri kojem se svi djelatnici Muzeja odjenu u skladu s izložbenim predmetima, odnosno interpretiraju određenu ličnost iz razdoblja iz kojeg potječu predmeti. Na taj zoran, zabavan i pomalo duhovit način prenose informacije o određenom vremenu i predmetima te čine muzej oživljenim, glasnijim i otvorenijim za korisnike.⁶⁰

⁵⁷ Usp. Muzej krapinskih neandertalaca. Ljetna geološka škola. URL: <http://www.mkn.mhz.hr/hr/edukacija/edukativni-program/ljetna-geoloska-skola/> (2019-09-14)

⁵⁸ Usp. Muzej krapinskih neandertalaca. Interaktivne radionice. URL: <http://www.mkn.mhz.hr/hr/edukacija/edukativni-program/interaktivne-radionice/> (2019-09-14)

⁵⁹ Usp. Muzej grada Zagreba. Muzejske kreativne radionice. <http://www.mgz.hr/hr/muzejski-programi/muzejska-edukacija/muzejske-radionice/> (2019-09-16)

⁶⁰ Usp. Muzej grada Zagreba. Žive slike. URL: <http://www.mgz.hr/hr/muzejski-programi/zive-slike/ozivljena-povijest/> (2019-09-16)

4.7. Prirodoslovni muzej u Splitu

Cilj edukacijsko animacijskog programa u Prirodoslovnom muzeju je među učenicima razvijati pozitivan i odgovoran stav prema prirodi i okolišu. Također, Muzej teži k tome da se učenicima predoči raznolikost, složenost i povezanost čimbenika koji djeluju i utječu na prirodu. Učenici na radionicama upoznaju vlastito okruženje, njeguju kritičko mišljenje i zaključivanje te razvijaju vještine timskog rada.⁶¹ Radionice su prilagođene uzrastima od predškole do fakulteta i školskom programu. Za sve uzraste namijenjena je radionica *Život u moru* gdje prvo putem predavanja učenici saznaju ponešto o morskim organizmima, njihovim međusobnim odnosima i životnim uvjetima te čovjekovu utjecaju na morski okoliš. Drugi dio radionice samostalni je rad učenika na radnim listovima. Na radionici *Ribe* uči se o morskim životinjama, odnosno o osnovama njihove anatomije, fiziologije i ekologije. Kao vježbu učenici mogu povezivati određena staništa sa slikama riba ili secirati primjerke riba – ovisi o uzrastu posjetitelja. Kroz radionicu *Pčela i med* Muzej testiranjem meda u vatri i vodi upoznaje učenike sa pčelama i njihovim proizvodom. Također, na radionici se izrađuju saće od gline te se gleda pčela pod mikroskopom. *Bioluminiscenija u prirodi* radionica je namijenjena srednjoškolcima i studentima. Uz pomoć predavanja i kratkog filma posjetitelje se educira o osnovama ovog prirodnog fenomena, a putem igre slanja poruka svjetlom, posjetitelji iz prve ruke mogu vidjeti kako komuniciraju mnoge životinje. Za najmlađe, odnosno djecu predškolske dobi, priređuje se radionica o dinosaurima. Prvi dio radionice sadrži prezentaciju osnovnih informacija o dinosaurima koja je popraćena raznim knjigama, zvukovima, drvenim modelima kostura, raznim figuricama, otiscima dinosaura te fosilima drugih živih bića, a pri drugom dijelu djeca izrađuju skulpture dinosaura u glini i/ili glinamololu. Da bi se što bolje upoznali sa šumskim životinjama, djeca imaju mogućnost obilaska izložbe *Šuma životinja* nakon čega slijedi radionica pri kojoj se izrađuju gipsani oblici tragova viđenih životinja te rješavanje radnih listića spajanja životinje i njenog traga.⁶² Kroz navedene radionice, ukratko je prikazan animacijski rad Muzeja te predanost djelatnika.

⁶¹ Usp. Prirodoslovni muzej u Splitu. Edukativne djelatnosti muzeja. URL: <https://www.prirodoslovni.hr/EduRadionice/index.html> (2019-09-16)

⁶² Usp. Isto.

5. Zaključak

Pojavom muzejske pedagogije došlo je do revolucije u muzejima. Budući da su suočeni s velikim promjenama u društvu, kulturi i obrazovanju, muzeji i njihovi djelatnici nailaze na prepreke koje uz pomoć muzejske pedagogije lako mogu riješiti. Kroz muzeje opisane u tekstu te projekte i radionice koje provode može se vidjeti kako muzeji prate interese posjetitelja i društvene promjene, te se razvijaju u skladu s njima. Iz formalnih i polupasivnih institucija muzeji prelaze u određite zabave. Preko raznih aktivnosti muzeji podučavaju svoje posjetitelje o muzejskim sadržajima. Dok Nacionalni muzej afričke umjetnosti (Washington, DC) organizira radionice pri kojima posjetitelji mogu putem izrade nakita, slika, ukrasa, ulja, sapuna učiti o povijesti i životu stanovnika Afrike, Nacionalni muzej američke povijesti (Washington, DC) kroz korištenje izložbenih predmeta daje posjetiteljima puno iskustvo života prijašnjih stanovnika Amerike. Nacionalni prirodoslovni muzej u gradu Washingtonu provodi edukaciju o arheologiji tako što pruža korisnicima priliku da se iskušaju u iskopavanju, analizi iskopina te dekodiranju antičkih pisacih sustava, a Muzej Akropole (Atena) edukaciju na istu temu provodi manje interaktivnije – promatranjem artefakata uz pomoć povećala i pomoćnih svjetala. Slovenski planinski muzej kao jednu od uslugu pruža korisnicima uživanje u pogledu s trideset slovenskih planinskih vrhova uz pomoć VR naočala, dok Muzej umjetnosti (New York) organizira putovanja na mnogobrojne destinacije. O videoigrama, animiranim i crtanim filmovima može se naučiti u Muzeju znanosti i medija (Bradford) gdje je kroz različite izložbe i radionice prikazana povijest i razvitak istih. Odličan edukacijski program za djecu ima Cartoon muzej u Londonu pri kojem se posjetiteljima na zabavne animacijske načine razvija kreativnost i mašta. U hrvatskim muzejima također se provode brojne radionice i programi putem kojih korisnici mogu steći mnoštvo informacija. O fosilima i geologiji posjetitelji mogu učiti u Muzeju krapinskih neandertalaca kroz zanimljive kostimirane igre i istraživanja uz pomoć geološke opreme, te u Prirodoslovnom muzeju u Splitu gdje istražuju i izrađuju (uz pomoć gline i glinamola) fosile iz muzejskog postava. Dio hrvatske povijesti odlično je prikazan u Muzeju grada Koprivnice gdje u jednoj od radionica djeca upoznaju sadržaj numizmatičke zbirke kroz izradu imitacija novčića. U Hrvatskom povijesnom muzeju i Muzeju grada Zagreba posjetitelji detaljnije uče o povijesti kroz radionice Stari zagrebački obrti, Blago potonulog broda iz 16. stoljeća, Domovinski rat, Žive slike, Kultura življenja prvih stanovnika Zagreba i slično. Muzej suvremene umjetnosti

fokusiran je na podizanje kreativnosti i razine svijesti o umjetnosti organizirajući radionice i tečaje crtanja i slikanja pri kojima posjetitelji izrađuju razne umjetnine.

Sve navedene animacijske aktivnosti ukazuju na to da muzeji podučavaju svoje posjetitelje o određenim temama te na taj način zadovoljavaju njihove potrebe za informacijama i znanjem. No, potrebno je konstantno težiti napretku animacijske djelatnosti muzeja jer oni imaju veliku ulogu u edukacijskom i kulturnom uzdizanju društva. Naime, kao što egzistencija muzeja ovisi o društvu, tako se može reći da i društveni napredak ovisi o radu muzeja.

6. Literatura

1. Bauer, Antun. Muzejska pedagogija. // Muzeologija, 17 (1975), str. 101-111. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/149385> (2019-09-09)
2. Bellamy, K.; Burghes, L.; Oppenheim, C. Learning to live: Museums, young people and education. London: Institute for Public Policy Research; National Museum Directors' Conference, 2009. URL: https://www.nationalmuseums.org.uk/media/documents/publications/learning_to_live.pdf (2019-09-09)
3. Brajčić, Marija; Kovačević, Sonja; Kuščević, Dubravka. Učenje u muzeju. // Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje 15, 2(2013), str. 159-178. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/157309> (2019-09-10)
4. Brezinščak, Renata. Animacijski muzejski sadržaji: okvir prepoznatljivosti muzeja. // Informatica museologica, 45-46(2016), str. 161-167. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/260767> (2019-09-09)
5. Cartoon Museum. Learn at the Cartoon Museum. URL: <https://www.cartoonmuseum.org/learn> (2019-09-16)
6. Csikszentmihalyi, M. Flow. The psychology of optimal experience. New York: Harper & Row, 1990.
7. Detling, Denis. Izvanučionička nastava u Muzeju Slavonije. // Povijest u nastavi 7,2(2010), str. 259-269. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/122747> (2019-09-10)
8. Falk, J. H.; Dierking, L. The museum experience. Washington: D.C.: Whalesback Books, 1992.
9. Hrvatski jezični portal. URL: <http://hjp.znanje.hr/index.php?show=search> (2019-09-16)
10. Hrvatski povijesni muzej. Blago potonulog broda iz 16. stoljeća. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/pedagoski-odjel/tematske-radionice/blago-potonulog-broda-iz-16-stoljeca/> (2019-09-14)
11. Hrvatski povijesni muzej. Domovinski rat. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/pedagoski-odjel/tematske-radionice/domovinski-rat/> (2019-09-14)
12. Hrvatski povijesni muzej. Edukacijski odjel. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/edukacijski-odjel/> (2019-09-14)

13. Hrvatski povijesni muzej. Stari zagrebački obrti i cehovi. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/pedagoski-odjel/tematske-radionice/stari-zagrebacki-obrti-cehovi/> (2019-09-14)
14. Hrvatski povijesni muzej. Tko su moji preci. URL: <http://www.hismus.hr/hr/odjeli/pedagoski-odjel/tematske-radionice/tko-su-moji-prec/> (2019-09-14)
15. Hrvatsko muzejsko društvo. URL: <http://hrmud.hr/noc-muzeja/> (2019-09-13)
16. ICOM BiH. URL: <http://www.icombih.org/site/definicija-muzeja,19.html> (2019-09-09)
17. ICOM. URL: <https://icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition/> (2019-09-09)
18. Maroević, Ivo. Uvod u muzeologiju. Zagreb: Zavod za informacijske studije Odsjeka za informacijske znanosti. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 1993.
19. Muzej grada Koprivnice. Misija i vizija. URL: <http://www.muzej-koprivnica.hr/onama/misija-vizija-i-vrijednosti-kulturne-ustanove/> (2019-09-13)
20. Muzej grada Koprivnice. Pedagoška služba. URL: <http://www.muzej-koprivnica.hr/zbirke/pedagoska-sluzba/> (2019-09-13)
21. Muzej grada Zagreba. Muzejske kreativne radionice. <http://www.mgz.hr/hr/muzejski-programi/muzejska-edukacija/muzejske-radionice/> (2019-09-16)
22. Muzej grada Zagreba. Žive slike. URL: <http://www.mgz.hr/hr/muzejski-programi/zive-slike/ozivljena-povijest/> (2019-09-16)
23. Muzej krapinskih neandertalaca. Interaktivne radionice. URL: <http://www.mkn.mhz.hr/hr/edukacija/edukativni-program/interaktivne-radionice/> (2019-09-14)
24. Muzej krapinskih neandertalaca. Ljetna geološka škola. URL: <http://www.mkn.mhz.hr/hr/edukacija/edukativni-program/ljetna-geoloska-skola/> (2019-09-14)
25. Muzej suvremene umjetnosti. Pedagoški odjel. URL: <http://www.msu.hr/stranice/pedagoski-odjel/6.html> (2019-09-13)
26. Muzej suvremene umjetnosti. Projekcije ovog tjedna. URL: <http://www.msu.hr/stranice/projekcije-ovog-tjedna/23.html> (2019-09-13)
27. National Museum of Natural History. URL: <https://naturalhistory.si.edu/> (2019-09-11)

28. National Museum of Natural History. Natural history investigation. URL: <https://naturalhistory.si.edu/education/youth-programs/after-school><https://www.freersackler.si.edu/visit/for-teens/> (2019-09-11)
29. National Science and Media Museum. Learning in life online. URL: <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/whats-on/life-online#learning-section> (2019-09-11)
30. National Science and Media Museum. Learning in the games lounge. URL: <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/whats-on/games-lounge#learning-section> (2019-09-11)
31. National Science and Media Museum. Wonderlab. URL: <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/wonderlab> (2019-09-11)
32. Noć muzeja '19. Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/akademija-likovnih-umjetnosti-sveucilista-u-zagrebu/> (2019-09-13)
33. Noć muzeja '19. Etnografski muzej Istre. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/etnografski-muzej-istre-museo-etnografico-dellistria/> (2019-09-13)
34. Noć muzeja '19. Muzej sinjske alke. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/muzej-sinjske-alkе-vitesko-alkarsko-drustvo-sinj/> (2019-09-13)
35. Noć muzeja '19. Muzejsko memorijalni centar Dražen Petrović. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/muzejsko-memorijalni-centar-drazen-petrovic/> (2019-09-13)
36. Noć muzeja. O Noći muzeja. URL: <https://nocmuzeja.hr/> (2019-09-13)
37. Noć muzeja '19. Posudionica i radionica narodnih nošnji. URL: <https://nocmuzeja.hr/muzej/posudionica-i-radionica-narodnih-nosnji/> (2019-09-13)
38. Prirodoslovni muzej u Splitu. Edukativne djelatnosti muzeja. URL: <https://www.prirodoslovni.hr/EduRadionice/index.html> (2019-09-16)
39. Slovenski planinski muzej. URL: <https://www.planinskimuzej.si/hr/mojstrana/zakaj-slovenski-planinski-muzej/> (2019-09-11)
40. Slovenski planinski muzej. Bijeg u bivak. URL: <https://www.planinskimuzej.si/hr/pobeg-v-bivak/> (2019-09-11)
41. Slovenski planinski muzej. Muzejska planinarska staza. URL: <http://www.planinskimuzej.si/hr/stalna-razstava/> (2019-09-11)

42. Slovenski planinski muzej. Uspon na planinu. URL: <http://www.planinskimuzej.si/hr/aktivnosti-za-otroke/> (2019-09-11)
43. Smithsonian Institution. About the Smithsonian. URL: <https://www.si.edu/about> (2019-09-11)
44. Smithsonian Institution. National Museum of African Art. Events. URL: <https://www.si.edu/museums/african-art-museum#/?i=4> (2019-09-11)
45. Smithsonian Institution. National Museum of American History. Events. URL: <https://www.si.edu/museums/american-history-museum#/?i=3> (2019-09-11)
46. Smithsonian Institution. Natural History Museum. Events. URL: <https://www.si.edu/museums/natural-history-museum#/?i=2> (2019-09-11)
47. The Acropolis Museum. Ancient faces and you. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/ancient-faces-and-you> (2019-09-11)
48. The Acropolis Museum. Christmas events at the Acropolis Museum. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/christmas-events-acropolis-museum> (2019-09-11)
49. The Acropolis Museum. Dialogue artefacts. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/dialogue-artefacts> (2019-09-11)
50. The Acropolis Museum. Family backpacks. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/family-backpacks> (2019-09-11)
51. The Acropolis Museum. Family trails for children and parents. URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/en/content/family-trails-children-and-parents#overlay-context=en/content/family-backpacks> (2019-09-11)
52. The Metropolitan Museum. Adults. URL: <https://www.metmuseum.org/learn/adults> (2019-09-11)
53. The Metropolitan Museum. Curatorial practice program. URL: <https://www.metmuseum.org/learn/university-students-and-faculty/curatorial-practice-program> (2019-09-11)
54. The Metropolitan Museum. Family afternoons. URL: <https://www.metmuseum.org/events/programs/families/family-afternoons> (2019-09-11)
55. The Metropolitan Museum. Fellowships. URL: <https://www.metmuseum.org/about-the-met/fellowships> (2019-09-11)
56. The Metropolitan Museum. Start with art at The Met. URL: <https://www.metmuseum.org/events/programs/met-tours/start-with-art> (2019-09-11)

57. The Metropolitan Museum. Teens. URL: <https://www.metmuseum.org/events/programs/teens> (2019-09-11)
58. The Metropolitan Museum. Travel with The Met. URL: <https://www.metmuseum.org/join-and-give/travel-with-the-met> (2019-09-11)
59. Vuković, Benjamin. 3D modeliranje i animacija. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, 2012. URL: https://eprints.grf.unizg.hr/936/1/DB128_Vukovi%c4%87_Benjamin.pdf (2019-09-11)
60. YouTube. The National Science and Media Museum Animation gallery - an introduction for schools. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Z2iwsVetKRI> (2019-09-11)