



Povzetek projekta Študentski inovativni projekti za družbeno korist 2016-2020 za študijski leti 2018/2019 in 2019/2020

1. odpiranje

za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Interaktivni (in dovolj "kulski") program za mladostnike v Mestnem muzeju Ljubljana

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovano** (neustrezno področje izbrišite):

1 – Izobraževalne znanosti in izobraževanje učiteljev

2 – Umetnost in humanistika

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

Prijavitelj projekta Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta v partnerstvu z Muzejem in galerijami mesta Ljubljana

3. Besedilo:

- **Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta**

S projektom smo se odzvali na potrebe Mestnega muzeja Ljubljana, da ponudbo stalne razstave o zgodovini Ljubljane, ki je bila namenjena odraslim, prilagodimo mladostnikom. Število individualnih obiskov mladostnikov v muzeju je (podobno kot v drugih muzejih v Sloveniji in tujini) v primerjavi z drugimi starostnimi skupinami razmeroma majhno, zato z načrtno oblikovanim pedagoškim programom muzeji v svoje prostore lahko povabijo večje število mladostnikov.

Namen projekta je bil izdelati interaktiven pedagoški program razstave za mladostnike, ki upošteva razvojne značilnosti obdobja in učinkovit način dela z njimi (npr. interaktiven pristop, multisenzorna predstavitev). Prav tako smo program želeli prilagoditi mladostnikom s posebnimi potrebami ter tistim z drugačnim socialnim in kulturnim ozadjem ter evalvirati kakovost izdelanega programa in izdelati promocijski material zanj.

- **Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta**

Študentke/študenti in pedagoški mentorici smo se snovanja programa lotili tako, da smo si večkrat ogledali razstavo (z vodenjem strokovne mentorice, nekajkrat individualno, pedagoški mentorici še z izbranimi mladostniki). Mentorice smo izbrale temeljno literaturo o mladostništvu, zgodovini Ljubljane, znanstvene članke o uporabi aplikacij v muzejih, učne načrte za zgodovino v šolah, ki smo jih vsi predelali in se o njih pogovorili. Strokovna mentorica je študentom predstavila ustvarjalne načine predstavitve zgodovine.

Da bi pedagoški program čim bolj približali mladostnikom, smo se v skupini odločili za oblikovanje spletne aplikacije za vodenje po razstavi, ki si jo mladostniki lahko naložijo na svoje mobilne telefone ali na tablice, ki si jih lahko izposodijo v muzeju. Nastajanje spletne aplikacije je potekalo postopoma tako, da so študentke/študentje v manjših skupinah oblikovali zasnovano spletno aplikacije in pripravili ideje za posamezne naloge za predstavitve zgodovinskih obdobji na interaktiven način: pisali so dialoge za zvočne posnetke v aplikaciji, naredili scenarije za kratke filme, oblikovali rap, ki je vključeval značilnosti enega od zgodovinskih obdobji idr. Naše delo je temeljilo na rednih skupnih srečanjih, preverjanju/izmenjavi idej preko elektronske pošte, pogovorih po telefonu, del vsebin so študenti oblikovali v manjših skupinah, ideje pa shranjevali/dopolnjevali na skupnem mestu za shranjevanje na spletu – Google Drive. V času oblikovanja spletne aplikacije so študentje

vzpostavljali medsebojno sodelovanje, si delili naloge in premagovali izzive pri oblikovanju programa, npr. kako pripraviti naloge, da bodo zanimive za mladostnike in zgodovinsko »korektn«. V projektu smo sprva načrtovali delitev nalog glede na smer študija, a je konkretno snovanje nalog/programa pogosto preseгло delitev dela le na osnovi študijske smeri (npr. študenti različnih smeri so sodelovali pri snemanju zvočnih dialogov, filmov, napisali rap za predstavitev značilnosti zgodovinskega obdobja, montirali posnetke v končne filme, preverjali licence za uporabo slik iz spleta idr.).

Zasnovane ideje/predloge nalog za aplikacijo smo mentorice sprotno spremljale in evalvirale ter študentke/študente usmerjale k oblikovanju kakovostnih končnih vsebin za končno aplikacijo. Končno različico so v sodelovanju s strokovno mentorico vsebinsko pregledali/potrdili še kustusi Mestnega muzeja Ljubljana. Na aplikacijo so se pozitivno odzvali tudi trije razredi srednješolk/srednješolcev (skupaj 69), ki so na naše povabilo spletno aplikacijo preizkusili v muzeju. Ob zaključku našega dela smo oblikovali tudi promocijski material (letak) za mladostnike – vabilo k ogledu razstave s pomočjo spletne aplikacije.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Izdelana aplikacija s pedagoškim programom vodenja skozi razstavo je bila nova inovativna storitev muzeja, ki se po izteku projekta še naprej izvaja – kot ponujeni program stalne razstave muzeja. Izdelan pedagoški program je lahko izhodišče tudi za oblikovanje pedagoških programov v drugih muzejih, ki so namenjeni mladostnikom oz. posameznim starostnim skupinam udeležencev.

V času preizkušanja oblikovane spletne aplikacije/programa za vodenje skozi razstavo se je muzej povezal z profesorji bližnje Srednje strojne in kemijske šole – trije razredi mladostnikov iz omenjene šole so spletno aplikacijo preizkusili v muzeju, podali pa so tudi povratne informacije o njej. Prav tako so vsebine iz spletne aplikacije pregledali strokovni delavci muzeja (kustosi), pri katerih sta načrtovanje in izdelava pedagoškega programa pri zaposlenih v muzeju spodbudila ozaveščenost: (1) da je pri oblikovanju njihovih programov pomembno sodelovanje z različnimi skupinami strokovnjakov (npr. učitelji, specialnimi pedagogi) in (2) da je programe potrebno prilagoditi značilnostim posameznih starostnih skupin, osebam s posebnimi potrebami in osebam, ki izhajajo iz drugačnega socialnega in kulturnega okolja. Izdelana aplikacija za mladostnike je doprinesla tudi k udeležanju ciljev kulturno-umetnostne vzgoje, ki želi mladostnikom približati kulturne ustanove in vsebine vezane na kulturno dediščino ter umetnost.

Programa za mladostnike za potrebe muzeja je sicer namenjen širši skupini mladostnikov, vendar je bila pozornost pri oblikovanju programa spletne aplikacije namenjena tudi mladostnikom s posebnimi potrebami in tistim iz socialno in kulturno prikrajšanega okolja. Pri oblikovanju programa in promocijskega materiala (letaka) smo bili pozorni na zapise vsebin (npr. prilagoditve za osebe z disleksijo), zvočno spremljavo določenih vsebin (npr. prilagoditve za slepe in slabovidne), podnapise posnetih filmov (npr. prilagoditve za gluhe in naglušne), kar mladostnikom s posebnimi omogoča lažje spremljanje aplikacije in s tem spoznavanje vsebin razstave. Mladostniki, ki pri spoznavanju posameznih vsebin razstave niso imeli možnosti uporabe svojih pametnih naprav (npr. telefonov), so si omenjene naprave (tablice) lahko izposodili v muzeju (npr. skrb za mladostnike iz prikrajšanega socialnega okolja). Muzej je zagotovil, da bo tudi v prihodnje omogočal uporabo tablic tistim osebam, ki same nimajo pametnih naprav, da si z izposojenimi tablicami lahko ogledajo razstavo s spletno aplikacijo.

Izdelan pedagoški program je nova, inovativna storitev muzeja, ki je omogočila izvajanje tudi po izteku projekta – kot ponujeni program stalne razstave muzeja, ki si ga mladostniki lahko ogledajo v okviru šol, kot individualni obiskovalci muzeja, ali s svojo družino.

V projektu smo oblikovali tudi promocijski material (letak), ki ga muzej lahko uporabi pri svoji promociji – za ogled programa razstave. V promocijskem materialu je zapisano, kateri študenti so sodelovali pri oblikovanju pedagoškega programa, kar je/bo lahko dobra referenca zanje pri njihovem (bodočem) iskanju zaposlitve. Izdelan pedagoški program je lahko tudi izhodišče za oblikovanje pedagoških programov v drugih muzejih, ki so namenjeni mladostnikom oz. posameznim starostnim skupinam udeležencev.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Priloga: Letak – vabilo mladostnikov na ogled razstave



ŠIPK_Letak - vabilo
mladostnikov na og