

Renata Pater
Uniwersytet Jagielloński

Animatorzy edukacji muzealnej W poszukiwaniu „jakościowych” innowacji dla dydaktyki akademickiej

Świat, w którym bezpośrednio żyjemy, walczymy, zwyciężamy i ponosimy porażki, jest w wybitnym stopniu światem jakości. To, dlaczego działamy, wskutek czego cierpimy i radujemy się, są to rzeczy w ich określeniach jakościowe.

John Dewey

Muzeum jest instytucją o wysokim społecznym zaufaniu, prezentującą i gromadzącą rzeczy, przedmioty, zbiory, kolekcje, dziedzictwo kulturowe określonej „jakości”. I to ze względu na percepcję tych „jakości” muzea są niepowtarzalnym miejscem odkrywania historii świata kultur i cywilizacji. Współczesne muzea otwierają dzisiaj szeroko swoje przestrzenie dla demokratyzującej się, zróżnicowanej publiczności.

W poszukiwaniu innowacji dla dydaktyki akademickiej w kształceniu pedagogów — animatorów społeczno-kulturowych — na uwagę zasługuje współczesne muzeum. Miejsce szczególne, dostarczające przeżyć i doświadczeń estetycznych. Jako instytucja gromadząca, zabezpieczająca, badająca i udostępniająca dziedzictwo kulturowe człowieka i natury pełni istotną społeczną funkcję. Pedagogika muzealna odnosi się bezpośrednio do edukacyjnego potencjału, jakim dysponują muzea. Dla jakości kształcenia, określanego m.in. jako nabywanie wiedzy, umiejętności, postaw, kategorie „doświadczenia” i „bezpośredniej percepcji” są kluczowe w „organizowaniu” procesów uczenia się (*learning by doing*). Myślenie abstrakcyjne (intelektualne), dominujące w tradycyjnym kształceniu ustawicznym, domaga się myślenia alternatywnego — „jakościowego”, które jest charakterystyczne dla percepcji estetycznej (John

Dewey)¹. W edukacji kulturalnej sztuka i wychowanie estetyczne zajmują znaczące miejsce i stanowią o swoistej percepcji rzeczywistości. „To, czego uczy nas sztuka, to sposobu doświadczania, owego swobodnego, estetycznego rytmu, który otwierając przed nami bogactwo jakościowego świata, wzmacnia jednocześnie nasze moce duchowe, wiodąc nas do szczytowego momentu — spełnienia — gdy życie staje się sztuką. Sztuka jest tu rozumiana jako sposób życia i zarazem miernik jego jakości. Nie jest utopijną krainą szczęścia, gdzie można się schronić przed ciężarem i udręką spraw świata, lecz jest swoistym rytmem życia, odnajdywanym przez człowieka stawiającego czoła naciskom rzeczywistości”².

W kształceniu kadr dla edukacji kulturalnej-muzealnej, odnosząc się do teorii Johna Deweya, można stwierdzić, że szczególnie ważna jest „jakość” kształcenia, odzwierciedlająca się w „percepcji estetycznej” i „doświadczaniu doświadczanego”.

W ostatnich latach problematyce wartości i jakości studiowania, rozwoju kształcenia uniwersyteckiego poświęcono wiele rozpraw i artykułów³. Przygotowanie kadr dla animacji i edukacji muzealnej wymaga dostosowania treści i metod kształcenia do aktualnych problemów i wyzwań współczesności. W edukacji kulturalnej ważne miejsce odgrywają instytucje kultury, a w szczególności współczesne muzea, które od lat osiemdziesiątych XX wieku w szczególności ewoluują, przystosowując ekspozycje i oferty edukacyjne, rozrywkowe do potrzeb i wymagań społeczności. Historyczne dziedzictwo kultury to skarbiec dóbr i wartości zakotwiczone w zarówno materialnych, jak i niematerialnych wytworach człowieka. Zawarte są w kulturze narodu, państwa, miasta, regionu czy lokalnej społeczności. Muzea należą do zinstytucjonalizowanych obszarów kultury, które w jej upowszechnianiu odgrywają istotną rolę. Jako nieformalne przestrzenie edukacji współpracują z instytucjami kształcenia

¹ John Dewey myśleniu abstrakcyjnemu przeciwstawił „myślenie jakościowe” (*qualitative thought*), charakterystyczne dla estetycznej percepcji. Doświadczenie estetyczne uważał za istotną jakość wyznaczającą sposób percepcji świata. Analizę koncepcji Deweya przeprowadziła Krystyna Wilkoszewska w pracy *Sztuka jako rytm życia. Rekonstrukcja filozofii sztuki Johna Deweya*. Kraków, Universitas, 2003, s. 168.

² Ibidem, s. 168.

³ Na przykład na Uniwersytecie Gdańskim prowadzony jest Projekt REA (Rozwój Edukacji Akademickiej), który jako cykl konferencji poświęconych aktualnym problemom szkolnictwa wyższego ma stanowić grunt dla zmian w kształceniu akademickim i wizerunku współczesnych studiów uniwersyteckich (stan na dzień 19.04.2013). Problematykę kształcenia na Uniwersytecie podejmują również prace: J. KOSTKIEWICZ (red.): *Uniwersytet i wartości*. Kraków, Oficyna Wydawnicza Impuls 2007 oraz J. KOSTKIEWICZ (red.): *Aksjologia w kształceniu pedagogów*. Kraków, Oficyna Wydawnicza Impuls, 2008. Współczesnym studentom poświęcona jest praca D. PAULUK (red.): *Student na współczesnym uniwersytecie. Ideały i codzienność*. Kraków, Oficyna Wydawnicza Impuls 2011. Na Uniwersytecie Jagiellońskim wprowadzono programy mające wspierać i podnosić jakość kształcenia uniwersyteckiego: <http://www.jakosc.uj.edu.pl/jakosc-ksztalcenia/historia> (dostęp: 18.04.2013).

formalnego, a szczególnie ze szkołą. Nowa muzeologia otworzyła niedostępne świątynie sztuki dla nowej, szerszej publiczności, dotąd w muzeach nieobecnej. Wprowadzając organizację i aranżację przestrzeni typu forum, a nawet agory, muzea stały się miejscem edukacyjnych doświadczeń, dyskursu, partycypacji, proponując nową jakość w procesie nabywania wiedzy i doświadczeń. Współczesne muzea dysponują przestrzeniami estetycznej percepcji, animowanej działaniami projektowanymi, prowadzonymi przez edukatorów, artystów czy animatorów. Swoje programy edukacyjne kierują do coraz młodszej publiczności, nie zapominając przy tym o seniorach. Animowanie społeczności poza „białym sześcianem” wskazuje na poszerzanie się repertuaru metod działań muzealnych o nowe formy współpracy, np. typu *community art*, „rozumiane jako działania artystyczne przeprowadzane wspólnie z wybranymi środowiskami, nie zaś dla nich lub o nich. Polegają one na współdziałaniu z różnymi grupami (mniejszościami narodowymi, imigrantami, społecznościami lokalnymi, subkulturami itp.); partycypujący w nich uczestnicy mają możliwość podejmowania tematów aktualnych i ważnych dla nich samych, stając się autorami prac. Obserwowany w ostatnich dziesięcioleciach poszerzający się dostęp (*access*) nowej, aktywnej publiczności (*outreach*) do sztuki, instytucji kultury, muzeów jest symptomatyczny dla rozwijającego się i demokratyzującego społeczeństwa wiedzy⁴.

Nowoczesne światowe muzea w ostatnich dwóch dekadach zamieniły się w tętniące życiem centra kultury. Nie wszystkie jednak muzea są forami czy nawet agorami, gdzie prowadzony jest dialog, toczą się rozmowy, „konsumuje się” (również kulturę). Są i takie, które pragną ocalić tradycyjny, kontemplacyjny i ascetyczny niemal charakter *templum*, umożliwiając zwiedzającym wyciszenie się, kontemplację, spotkanie z dziełem sztuki, z sobą samym („sam na sam”). Zachowanie muzealnej różnorodności wydaje się koniecznością w spluralizowanym społeczeństwie, aby móc odpowiadać na różne potrzeby, zainteresowania widzów, tym samym niejako je kreując.

Jak pokazują statystyki, muzea zatrudniają coraz więcej przewodników, edukatorów i animatorów. Pomimo zastosowania nowych technologii, samosteregujących technik muzealnej nawigacji typu *audioguide*, to spotkanie z drugim człowiekiem — animatorem wnosi jakość, której nie można zastąpić niczym innym. W dobie atomizacji społeczeństwa, wszechpanującego Internetu z nie-

⁴ J. BYSZEWSKI, M. PARCZEWSKA: *Muzeum jako rzeźba społeczna*. Warszawa, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski. laboratorium Edukacji Twórczej, 2012, s. 8—19. O muzeum partycypacyjnym pisze N. SIMON: *The participatory museum*. San Francisco 2010. Por. J. KARGUL: *Upowszechnianie, animacja, komercjalizacja kultury. Podręcznik akademicki*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012, s. 251. „Zadaniem animatora artysty (*community arts*) działającego ze społecznością lokalną jest nie tylko kreacja określonego dzieła mającego walory estetyczne, ale oferowanie społeczności określonych środków, instrumentów, pozwalających na bycie czynnymi i twórczymi obywatelami przemawiającymi własnym głosem”.

ograniczoną dostępnością do informacji, cyfryzacji różnych dziedzin sztuki, wirtualizacji społecznej kultury, symptomatyczne jest wzrastające zapotrzebowanie na animacyjne działania w przestrzeniach, które jeszcze do niedawna uchodziły za niedostępne, wymagające przygotowanego, wykształconego odbiorcy. Dlatego też muzea potrzebują wykształconych, pełnych pasji i zaangażowania animatorów, którzy wprowadzać będą nową publiczność w meandry muzealnego świata, pomagając tym samym otworzyć się na niezgłębione zasoby wiedzy, doświadczeń estetycznych, pomogą w odkrywaniu siebie, własnej tożsamości, rozwoju i afirmacji życia w procesie nieustannego uczenia się i partycypacji. Kształcenia, wymiany doświadczeń i wzajemnej aspiracji potrzebuje również społeczność muzealników. Nie bez znaczenia kongres przedstawicieli ICOM-u odbył się w sierpniu 2013 roku w Brazylii, w Rio de Janeiro, pod hasłem „The New World of Community Museology”⁵.

W tym kontekście nasuwa się pytanie: Jakie kompetencje powinien posiadać animator edukacji muzealnej? Można spróbować określić ich wymiar i je zdefiniować, jednak nie jest to zadanie łatwe⁶. Animator edukacji muzealnej to osoba o wielorakich i zróżnicowanych kompetencjach. Stawia się jej podobne wymagania jak animatorom kultury: posiadanie zintegrowanej wiedzy pedagogicznej, psychologicznej, socjologicznej, kulturoznawczej⁷. Wymagane są umiejętności interpersonalne, komunikacyjne czy organizacyjne, poszerzone o wiedzę z zakresu wybranych dziedzin nauki odpowiadających kolekcji zbiorów i adekwatnym dziedzinom nauki: historii, historii sztuki, archeologii, etnografii. Animator edukacji muzealnej powinien dodatkowo posiadać podstawową wiedzę z zakresu muzeologii/muzealnictwa oraz zarządzania instytucją kultury. Powinien dysponować wiedzą na temat podstaw projektowania działalności edukacyjno-kulturalnej, poszerzoną o znajomość zasad ekonomiki i zarządzania zasobami ludzkimi w odniesieniu do specyfiki instytucji muzeum. W szczególności powinien posiadać umiejętność wnikliwej obserwacji, analizy, syntezy, empatii, aby umieć zdiagnozować potrzeby publiczności, społeczności lokalnej, a w tym celu zaprojektować i przeprowadzić dla wybranej grupy działania edu-

⁵ <http://www.icomrio2013.org.br/en/news/notes-for-icom-2013> (dostęp: 17.04.2013).

⁶ Zob. J. KARGUL: *Upowszechnianie, animacja, komercjalizacja kultury...* s. 175—187. Autor w części II, w rozdziale 10, pt. *Wokół animatora*, odnosi się do różnych autorów i charakterystyk animatora w literaturze.

⁷ Sylwetki absolwentów opisują instytucje kształcące w tym kierunku: „Animator kultury powinien dysponować zintegrowaną wiedzą pedagogiczną, psychologiczną, socjologiczną, kulturoznawczą. Wiedza ta pozwala zrozumieć procesy wychowania i kształcenia (osobistego rozwoju, wrastania jednostki w społeczeństwo i kulturę, zmieniającą się rzeczywistość społeczno-kulturową lokalną i globalną), procesy i zjawiska zachodzące w grupach, społecznościach lokalnych stanowiących kontekst rozwoju jednostki, związku kultury z wychowaniem, twórczość, tożsamość kulturową. Istotna jest też znajomość instytucji, podstaw prawnych i ekonomicznych działalności kulturalnej, teorii zarządzania, polityki kulturalnej”. Więcej: <http://studiumkrosno.pl/2011/?q=sylwetka-absolwenta> (dostęp: 18.04.2013).

kacyjne, artystyczne, kulturalno-rozrywkowe. Animator kultury — edukacji muzealnej jest wnikliwym obserwatorem życia społeczno-kulturowego, aktualnych problemów i zainteresowań społecznych, które potrafi uczynić tematem spotkań z publicznością, ważnych wydarzeń artystycznych. Łączy praktyczną i teoretyczną wiedzę pedagogiczną i kulturoznawczą w programowaniu działań edukacyjnych dla potencjalnych grup odbiorców, koordynuje prace muzealników w działaniach wystawienniczych, wykazuje umiejętności interpersonalne, podtrzymuje dobre relacje w grupie, tworzy sieć kontaktów z otoczeniem, stale współpracując z partnerami, organizatorami muzealnej instytucji.

W Polsce nie ma jednolitych studiów przygotowujących do pełnienia funkcji animatorów — edukatorów muzealnych. Edukatorzy pracujący w polskich muzeach (ale nie tylko) posiadają najczęściej podstawowe wykształcenie adekwatne do typu muzeów: historyka, historyka sztuki, archeologa, etnografa, rzadziej pedagoga czy nauczyciela. Uzupełniają oni swoje kwalifikacje pedagogiczne na dodatkowych kursach, najczęściej z własnej inicjatywy. Bardzo często intuicyjnie opracowują programy edukacji muzealnej, opierając się na fachowej wiedzy merytorycznej o prezentowanych zbiorach, co nierzadko odzwierciedla się w mało zróżnicowanych metodach pośredniczenia, a oferta jest jednakowa dla wszystkich grup docelowych. Taki model funkcjonuje jeszcze w wielu muzeach, jednak w większych miejskich muzeach odszedł lub właśnie odchodzi do lamusa.

Jak już wspomniano, coraz częściej w działaniach edukacji muzealnej pojawiają się wykształceni animatorzy kultury, którzy w proponowane działania włączają aktywne i angażujące formy uczenia się i rozrywki (*edutainment, infotainment*). Proponują przyjazne „towarzyszące” zwiedzanie ekspozycji, współtworzą interaktywne wystawy, zachęcają do odkrywania świata w procesie interpersonalnej komunikacji i interakcji. Inspirując refleksje, prowadząc dialog, proponują warsztaty twórcze i podróż w głąb siebie poprzez wychodzenie z działaniami również poza przestrzeń muzealnych ekspozycji⁸. Działania animacji edukacji muzealnej adresowane są do dzieci, młodzieży, dorosłych i seniorów, grup o specjalnych wymaganiach i potrzebach. Animatorzy, traktując zwiedzających personalnie, towarzyszą im w zwiedzaniu, przyjmują jak oczekiwanych, wyjątkowych gości, a nie intruzów (w starym modelu muzeum

⁸ Działania tego typu od lat osiemdziesiątych proponują Janusz Byszewski i Maria Parczewska — twórcy Laboratorium Edukacji Twórczej w Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie. Od 2007 roku w wielu miejscach w Polsce i za granicą realizują projekt *Muzeum otwarte LET*. Jest to projekt prezentujący sztukę współczesną w przestrzeni publicznej, zwiększający możliwość dostępu do nowych form i poszerzający zdolności odbioru trudnych problemów sztuki współczesnej. Są też autorami wieloetapowego projektu artystyczno-edukacyjnego *Muzeum bez ścian*, który w założeniu ma podnosić kwalifikacje zawodowe osób związanych z kulturą i edukacją, zwiększać świadomość społeczną o sztuce współczesnej oraz promować projekty realizowane również poza muzeami w sposób „atrakcyjny, nowoczesny i nienachlany”. J. BYSZEWSKI, M. PARCZEWSKA: *Muzeum jako rzeźba społeczna...* s. 19.

jak intruzów traktowano nieraz rozbrykanych uczniów klas szkolnych, co, można mniemać, zniechęcało ich do ponownego przyścia⁹. Miłe, przyjazne i dobre doświadczenia, zdobyte przez zwiedzających w muzealnych przestrzeniach, wymagają od instytucji stosownych zabiegów, przeorganizowania metod pracy, zarządzania, skupienia uwagi na potrzebach odbiorców.

Dlatego też współczesne muzealnictwo proponuje zróżnicowane formy aktywności: poprzez warsztaty twórcze, projekcje filmowe, wykłady, kluby dyskusyjne czy kursy rzemiosła artystycznego, malarstwa aż po rozbudowane projekty lokalno-społeczne, wychodzące w przestrzeń pozamuzealną (rzeczywistą i cybernetyczną). Liczne wydawnictwa edukacyjne, przewodniki, katalogi, komiksy, malowanki przeznaczone dla dzieci i młodzieży, ale również dorosłych „laików”, napisane są przystępnym językiem, opatrzone fotografiami i reprodukcjami.

Obserwując rozwój edukacji muzealnej w polskiej rzeczywistości w ostatniej dekadzie, można powiedzieć, że dużo się zmieniło. Zauważalny jest znaczny rozwój i zróżnicowanie metod i form edukacji i animacji muzealnej¹⁰. Przyspieszony po latach stagnacji rozwój muzealnictwa krystalizuje się w działalności edukacyjnej. Szczególnie zaobserwować to można w większych aglomeracjach miejskich, gdzie powstało wiele nowych muzeów o charakterze edukacyjnym (np. Muzeum Powstania Warszawskiego i Muzeum Chopina w Warszawie, Muzeum Historyczne Miasta Krakowa Fabryka Schindlera), odrestaurowano i zmodernizowano budynki muzealne i wystawy, w muzeach pojawiło się więcej edukatorów muzealnych, zróżnicowano ofertę edukacyjną, dostosowując ją do potrzeb dzieci, młodzieży, dorosłych, grup społecznie dysfunkcyjnych, osób niepełnosprawnych. Pojawiły się interesujące programy — projekty dla grup mniejszościowych, zagrożonych społecznym wykluczeniem (np. Muzeum Etnograficzne w Tarnowie i społeczność romska). Wśród muzeów przodujących w działaniach animacyjno-edukacyjnych należy wymienić: Muzea Narodowe w Krakowie, Poznaniu, Warszawie, Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie, a także Muzeum Regionalne w Stalowej Woli, które w szczególności sposób dostosowało programy i infrastrukturę dla potrzeb osób niepełnosprawnych. Właściwie można poszukiwać w wymienionych praktykach pewnych standardów edukacji muzealnej, które wykształciły się na polskiej scenie¹¹.

Reasumując, animacja i edukacja muzealna są współcześnie ważnymi formami edukacji kulturalnej, które, jak podkreślają znawcy i badacze, są istotne w ogólnym kształceniu i rozwoju kompetencji kulturalnych, artystycznych,

⁹ Tego typu uwagi padały często w rozmowach autorki ze studentami, którzy wspominali swoje pierwsze wizyty w muzeach.

¹⁰ *Informator o działalności edukacyjnej Muzeum Narodowego w Krakowie*. Kraków, MNK 2008.

¹¹ R. PATER: *W poszukiwaniu standardów edukacji muzealnej*. „Muzealnictwo”, 2012, nr 52, s. 134—143.

twórczych pojedynczych jednostek i grup społecznych. Edukacja kulturalna, w tym muzealna, wspiera rozwój człowieka w ciągu jego całego życia, pomaga sprostać nowym i zmiennym warunkom życia, rozwijać zainteresowania, wyrastać ponad samoograniczenia w samosterującym i autoedukacyjnym procesie rozwoju osobowości¹². Inspirowanie postawy kreatywnej i twórczej ekspresji w kontakcie z muzeum są przedmiotem badań „pedagogiki muzealnej”¹³.

Literatura przedmiotu w języku polskim w tym zakresie jest skromna. Jeszcze do niedawna na polskich uczelniach edukacja muzealna była teoretycznym pojęciem, opisywanym w nielicznych artykułach i rozprawach. Właściwie funkcjonowało pojęcie pracowników działów naukowo-oświatowych w muzeach, którzy wypełniali zadania upowszechniania kolekcji muzealnych. Ich sprawozdania i działania publikowane były na łamach branżowych czasopism: „Muzealnictwo”, „Zdarzenia muzealne” czy „Opuscula Musealia”. O pedagogice muzealnej szerzej w swych pracach wypowiadali się Irena Wojnar i Tadeusz Gołaszewski (*Muzeum, czyli trwanie obecności; Dziecko w muzeum*). Większe zainteresowanie tematyką edukacji muzealnej spotykamy w literaturze światowej w ostatnich latach XXI wieku.

Studentom pedagogiki zostały zaproponowane zajęcia dotyczące edukacji muzealnej; w pierwszej edycji było to lektorium (Ireny Wojnar *Muzeum, czyli trwanie obecności*). Temat spotkał się z zainteresowaniem studentów, jednak forma zajęć nie do końca była adekwatna do potrzeb, nie odpowiadała animacyjnym oczekiwaniom studentów. Jak wynikało z ewaluacji zajęć, studenci chętniej uczestniczyliby w warsztatowej formie ich prowadzenia, najchętniej poprzez bezpośredni kontakt z obiektami, na wystawach muzealnych.

W następnym roku studentom zaproponowano warsztaty edukacji muzealnej, podczas których poznawali metody edukacji muzealnej, pracy z obiektem i jego kontekstualną oprawą. Zajęcia częściowo odbywały się w wybranych muzeach, studenci mieli również możliwość przedyskutowania problemów z pracownikiem działu edukacji muzealnej w wybranej instytucji.

Kolejnym krokiem upowszechniania wiedzy o edukacyjnej funkcji muzeów było wprowadzenie na kierunku Animacja społeczno-kulturowa, w ramach ścieżki artystycznej, dwóch przedmiotów: pedagogika muzealna (wykład i ćwiczenia) oraz metodyka działań edukacyjno-muzealnych dla studiów pierwszego stopnia, a dla studiów drugiego stopnia — przedmiotu wystawiennictwo i eks-

¹² Udokumentowaniem wieloletnich badań jest ostatnia publikacja E. HOOPER-GREENHILL: *Museums and Education*. London—New York, Routledge 2007, s.106—138.

¹³ W polskich tekstach można spotkać ujęcie pedagogiki muzealnej jako subdyscypliny pedagogicznej w tekstach np. Stanisława Palki; tej nazwy używała również w swoich artykułach Irena Wojnar. Obok pedagogiki muzealnej wymienia się pedagogikę teatralną, pedagogikę medialną itp. Termin „pedagogika muzealna” („pedagogika muzealnictwa”) występuje w terminologii w języku niemieckim: *Museumspädagogik*. Termin „edukacja muzealna” jest terminem szerszym i w literaturze polskiej pojawił się później, w tłumaczeniu z języka angielskiego.

pozycje edukacyjne. Założeniem podstawowym było przekazanie studentom poprzez zaproponowane przedmioty podstawowej wiedzy z zakresu muzeologii, odnosząc się do teorii pedagogiki muzealnej. Należy zaznaczyć, że wykłady w dużym stopniu oparte były na tłumaczeniach i badaniach własnych autorki, odnosiły się do literatury niemiecko- i anglojęzycznej. W Polsce badania w zakresie edukacji muzealnej są znikome, brak również literatury, tłumaczeń, przekładów dotyczących tej tematyki. Wspomniane ćwiczenia odbywały się częściowo na ekspozycjach w wybranych krakowskich muzeach (w licznych oddziałach Muzeum Narodowego, Muzeum Historycznym Miasta Krakowa, Galerii w Międzynarodowym Centrum Kultury, Muzeum Farmacji, Muzeum Inżynierii Miejskiej, Muzeum UJ Collegium Maius). Różnorodność tematyczna kolekcji i ekspozycji była zamierzona dla ukazania różnorodności tematycznej i zróżnicowanej problematyki. Z niektórymi instytucjami zostały podpisane stosowne umowy o stałej współpracy. Ewaluacja prowadzonych działań dydaktycznych wskazywała na zainteresowanie studentów muzealną edukacją i animacją. W ich wypowiedziach odzwierciedlało się niejako stereotypowe traktowanie muzeum; przyznawali, że na nowo odkrywali walory edukacyjne i animacyjne muzealnych zbiorów, dostrzegli animacyjne możliwości nowoczesnego wystawiennictwa, nastawionego na interakcję i społeczną komunikację. Szukając metod angażujących i zarazem pozwalających studentom na realizację własnych pomysłów, postanowiono prowadzić zajęcia metodyczne bezpośrednio w środowisku lokalnym, nawiązując współpracę ze szkołą i muzeum. Działania animacyjne miały na celu wypracowanie metod edukacji muzealnej, opartych na współpracujących ze sobą, bezpośrednio zainteresowanych podmiotach, tym samym umożliwiając zapoznanie się w praktyce z metodami edukacji muzealnej. Wykorzystując teoretyczną wiedzę z zakresu pedagogiki, dydaktyki muzealnej, studenci mieli za zadanie skonstruowanie własnych scenariuszy działań edukacyjnych w muzeum, które jednocześnie spełniałyby kilka kryteriów odpowiadających zainteresowaniom i potrzebom współpracujących podmiotów.

Modyfikacją działań dydaktycznych w zakresie edukacji muzealnej było ponowne sformułowanie założeń i celu ogólnego, celów szczegółowych przedmiotu. Określono działania praktyczne, podczas których studenci mogli sprawdzić animacyjne umiejętności, wykorzystując wiedzę z zakresu pedagogiki i edukacji muzealnej. Przedmiot metodyka działań edukacyjno-muzealnych został zrealizowany w formie ćwiczeniowo-projektowej. Zadaniem studentów było przygotowanie scenariusza zajęć muzealnych i poprowadzenie ich dla wybranej wcześniej grupy docelowej. Istotnym aspektem ćwiczeń była konieczność zdiagnozowania potrzeb grupy i konsultowania zaproponowanych działań i treści z nauczycielem, wychowawcą lub opiekunem. Zdecydowano się na współpracę z grupą przedszkolną, klasą szkoły podstawowej, gimnazjalnej oraz grupą rodziców z uczniami w trakcie sobotniego spotkania w muzeum. Niejako w bez-

pośrednim działaniu animatorzy musieli ustalić, jakie treści realizowane są aktualnie w programie nauczania, jakie zainteresowania i wiedzę o muzeach i ich edukacyjnych walorach posiadają uczniowie i nauczyciele. W tym celu, udając się do szkoły, studenci przeprowadzili wywiad i rozmowę, była to też możliwość spotkania się i zapoznania z grupą uczniów i nauczycielem.

Celem zajęć było również pokazanie istotnych założeń wynikających z edukacji muzealnej, odnoszących się do współpracy z instytucją edukacji formalnej, z której wynika, że efektywność wycieczki do muzeum, popartej odpowiednim przygotowaniem wizyty w klasie szkolnej i omówieniem jej po wizycie, znacznie podnosi jakość percepcji¹⁴.

Przygotowane scenariusze zajęć następnie zostały przesłane nauczycielom i edukatorom muzealnym do konsultacji merytorycznych. Konsultacje miały na celu uzgodnienie wymagań, określenie stopnia trudności i kontekstów proponowanych zadań i działań w muzeum, co umożliwiło studentom zapoznanie się z praktyką realizacji podstawy programowej w szkole oraz powiązanie jej z treściami zawartymi w zbiorach kolekcji muzeum. Była to również okazja do kształtowania umiejętności współpracy, przyjmowania krytyki, prowadzenia poszerzonej dyskusji merytorycznej ze specjalistami, jak również wykorzystania w praktyce edukacyjnej i animacyjnej metod aktywizujących. Studenci mieli także możliwość przeprowadzenia wywiadów z edukatorami muzealnymi, obserwacji działań prowadzonych przez edukatorów — animatorów dla wybranej grupy docelowej. Obserwacje odbywały się w parach lub grupach trzy-, czteroosobowych. Jak potwierdzili studenci, było to dla nich dobre doświadczenie, gdyż już na początku mogli skonfrontować swoje wyobrażenia i teoretyczny scenariusz zajęć z faktycznymi wymaganiami i możliwościami działania z grupą.

Punktem kulminacyjnym zajęć było samodzielne przeprowadzenie działań edukacyjnych z wybraną klasą uczniów lub dziećmi z przedszkola w asyście nauczyciela i edukatora muzealnego. Ponadto obserwacja działań edukacyjnych i ich ocena przez studentów, którzy akurat nie prowadzili zajęć. Po zakończonych zajęciach animacyjno-edukacyjnych dokonano ich ewaluacji. W rozmowie podsumowującej omówiono działania opatrzone w komentarze grupy obserwującej, prowadzącego zajęcia oraz obecnego edukatora muzealnego i nauczyciela. Poszerzona ewaluacja i rozmowa były bardzo emocjonującą i merytorycznie ciekawą częścią zajęć.

Jak wynika z informacji zwrotnych i ewaluacji zajęć, studenci (konkretnie 80% osób) w dużej mierze po raz pierwszy mieli możliwość przeprowadzenia działań edukacyjnych z dziećmi lub młodzieżą. Byli bardzo zaangażowani

¹⁴ Tezę tę potwierdzają wyniki badań prowadzonych przez angielską badaczkę Eileen Hooper-Greenhill, jak również rozmowy i wywiady z nauczycielami i muzealnikami prowadzone przez autorkę.

w trakcie zajęć, chociaż nie wszyscy w równym stopniu włączali się w ich przygotowanie. Zadaniem grupy było wstępne opracowanie scenariusza zajęć, przydział obowiązków i zadań w zależności od możliwości i predyspozycji jej członków. Współpraca bezpośrednia na zajęciach nie zawsze była łatwa. Najtrudniejsza okazała się część komunikacyjna, zorganizowanie i skoordynowanie zajęć w pierwszej edycji, zaplanowanie i dostosowanie terminów spotkań do możliwości wszystkich członków grupy i partycypujących instytucji, wyznaczenie dogodnego dla wszystkich podmiotów terminu realizacji zajęć. W skoordynowaniu współpracy między trzema instytucjami potrzebny jest dłuższy czas na zaplanowanie działań oraz wstępne określenie terminów, co w następnych edycjach uczyniono z trzymiesięcznym wyprzedzeniem.

W bieżącym roku akademickim jest to już czwarta edycja zajęć organizowanych w ramach współpracy trzech instytucji: Uniwersytetu Jagiellońskiego, Muzeum Narodowego w Krakowie oraz Zespołu Szkół Ogólnokształcących w Bibicach i Przedszkola nr 137 w Krakowie. Jak podkreślają zaangażowani w nie nauczyciele i edukatorzy muzealni, jest to ciekawa forma współpracy i prowadzenia badań w działaniu, które pomagają w weryfikowaniu praktyki dydaktycznej, realizowanej przez nauczycieli, oraz metodycznej, realizowanej przez pracowników muzeum. Nauczyciele czerpią od studentów nowe pomysły, obserwują niestandardowy sposób komunikacji, dzięki czemu mogą spojrzeć na uczniów z innej perspektywy. Zajęcia poprowadzone w ten sposób wniosły także nową jakość do kształcenia akademickiego, co potwierdzają studenci.

Przygotowanie kadr dla animacji muzealnej jest dzisiaj wyzwaniem, na które należy odpowiedzieć. W Polsce nie ma stosownych studiów przygotowujących do tego zadania. Edukatorzy, animatorzy muzealni to osoby o różnym wykształceniu podstawowym, niekoniecznie z przygotowaniem pedagogiczno-psychologicznym czy posiadający doświadczenia metodyczno-komunikacyjno-mediacyjne. W wielu polskich muzeach zadania edukacji muzealnej realizują osoby na stanowisku kustosa czy kuratora wystaw, dla których edukacja i promocja muzeum są dodatkowym obowiązkiem. Potrzebna jest szersza promocja i włączenie instytucji muzealnych w animacyjne działania przyszłych animatorów kultury.

Animator w edukacji muzealnej jawi się jako ten, który buduje mosty (o różnej architekturze, różnymi metodami, „technologiami” — metodologiami, materiałami) między muzeum (czyli eksponatami z ich treścią, symboliką, wartościami, kontekstami — przekazem) a publicznością. Nawiązuje i podtrzymuje relacje z pojedynczymi zwiedzającymi, gośćmi muzealnymi, grupami. Jest architektem i mediatorem sytuacji, spotkań, których sednem są relacje nawiązywane w przestrzeni ekspozycji. Poprzez zastosowanie odpowiednich środków, metod, technik wzmacnia motywację, ukierunkowuje uwagę, budzi zainteresowanie światem, drugim człowiekiem, własną egzystencją w interakcji. Dyskretnie i nienachalnie wprowadza w świat wartości, różnic kulturowych. Animator

edukacji muzealnej to również „dyrygent muzealnej orkiestry”, w której współgrają obiekty, artefakty wybrane i zaaranżowane przez liczne grono specjalistów, muzealnych kustoszy, konserwatorów. Wszyscy razem tworzą wspólną kompozycję z obiektów, ich kontekstów w aranżacji treści, form, wartości.

Animatorzy wprowadzają widza w wystawę, proponując „doświadczenie doświadczonego”. Jakość spotkania zawsze zależy od kondycji intelektualnej, psychofizycznej, ogólnego nastawienia, motywacji i kompetencji osób w nim uczestniczących. Jest w dużej mierze wypadkową jakości zbiorów, wyboru treści i zastosowanych metod przekazu — animacji. Perspektywa terażniejszości, aktualności współczesnego widza w muzeum skłania do pytania o relacje między osobami biorącymi udział w warsztatach, działaniach muzealnych oraz o relacje zachodzące między osobą a ideą czy obiektem. Jak twierdzi Janusz Byszewski, autor wielu animacyjnych projektów i warsztatów muzealnych Laboratorium Edukacji Twórczej: „animacja muzealna powinna każdemu odbiorcy pomagać w tworzeniu jego indywidualnych relacji ze światem sztuki [...] i działania animacyjne umożliwiają doświadczenie siebie w nowej twórczej sytuacji, ułatwiają budowanie relacji z innymi uczestnikami warsztatów/projektów czy też z nowymi ideami. Umożliwiają zajęcie osobistego stanowiska wobec problemów współczesności, otwierają na nieznanne, poszerzają pole aktywnej ekspresji w językach sztuki współczesnej”. W tym kontekście autor definiuje muzeum jako „miejsce kolekcjonowania indywidualnych doświadczeń”.

Zadaniem animatora, jak sama nazwa wskazuje, jest „ożywienie” muzealnego środowiska artefaktów, przekazów poprzez nawiązanie komunikacji z publicznością. W interpersonalnej komunikacji publiczność wchodzi w relacje z treścią przekazów i sobą nawzajem, prowokowana jest często do działania, wyrażania sądów, opinii, podejmowania dialogu. Goście indywidualni są zachęceni, motywowani (poprzez wybór obiektów, konkretne treści umieszczone w opisach, pytania, zadania w kartach pracy, katalogach czy książeczkach edukacyjnych) do autorefleksji, wejrzenia w głąb siebie, autoanalizy i syntezy własnych spostrzeżeń. „Animator w muzeum, poprzez «zauważenie» gościa muzealnego, wysyła informację o uznaniu wartości i znaczeniu drugiej osoby, potwierdza jej wyjątkowość (w rozumieniu psychologii komunikacji interpersonalnej), swoją postawą wyraża uznanie i akceptację. [...] Zachowanie akceptujące ma strukturę dialogu, jest obopólną aktywnością, polegającą na wspólnej rozmowie, a czasami na wspólnym milczeniu. [...] Jest to złożone działanie, w którym każdy uczestniczy zarówno jako podmiot, jak i jako przedmiot, przyczyna i skutek zachowania drugiej osoby, jest to proces, w którym jednostka uczestniczy”¹⁵.

¹⁵ J. BYSZEWSKI, M. PARCZEWSKA: *Muzeum jako rzeźba społeczna...* s. 12—18.

Ważnym aspektem pracy animacyjnej w muzeum są konkretne grupy docelowe o określonych wymaganiach¹⁶. Integracja treści poprzez zastosowanie metod animacji w zależności od możliwości i kompetencji jej członków wydaje się priorytetowa. Szczególnie istotne jest zainteresowanie rodzin edukacją muzealną. Dzieci przybywające do muzeów w towarzystwie dorosłych, najczęściej swoich rodziców czy dziadków, stanowią dla animatorów muzealnych szczególne wyzwanie. Różne grupy wiekowe o różnych zainteresowaniach należy poprowadzić tak, aby obydwie strony wyniosły ze spotkania w muzeum багаż dobrych doświadczeń, niezapomnianych przeżyć, i chciały tam jeszcze powrócić. Jest to wyzwanie, przed którym stoją nie tylko edukatorzy i animatorzy muzealni, ale również muzealnicy, projektanci wystaw. Międzypokoleniowe uczenie się od siebie znajduje w muzeum swoistą przestrzeń. Obiekty będące dzisiaj przedmiotem tematyzowanych wystaw historycznych często znajdowały się w otoczeniu życia dziadków czy rodziców współczesnego pokolenia. Rozmowa na ich temat daje możliwość wspominania i niejako na bieżąco tworzenia *oral history*, zbioru przeżyć ważnych i aktualnych dla danej rodziny, a zarazem niepowtarzalnych w kontekście zwiedzanych wystaw czy obiektów. W społeczeństwie wiedzy, nowych technologii, które w coraz bardziej zintensyfikowanych formach obecne są w ekspozycjach muzealnych, młode pokolenie ma z kolei możliwość przekazywania wiedzy technologicznej dorosłym poprzez poszukiwanie stosownych informacji, rozwiązywanie zagadek ukrytych w muzealnej ekspozycji. Takie sytuacje dają możliwości dostrzegania zdolności i umiejętności, które posiadają dzieci i młodzież, a których często nie opanowali dorośli. Wzajemna wymiana wiedzy, umiejętności i doświadczeń tworzy naturalny klimat do rozmowy. Muzeum w tym kontekście jest przestrzenią nawiązywania dobrych relacji, budowania międzypokoleniowych mostów, miejscem kulturowej transgresji, kulturotwórczą przestrzenią edukacji. Rodziny w muzeum stawiają nowe oczekiwania i wymagania wobec muzealnych edukatorów czy animatorów, pragnąc tym samym zapewnić swoim najmłodszym jakościowe przeżycia i doświadczenia.

„Rodzice w muzeum są bardziej pragmatyczni i nastawieni na kształcenie. Częściej decydują się na zajęcia przeznaczone wyłącznie dla dzieci. Dlatego wybierają programy z udziałem profesjonalnych animatorów muzealnych potrafiących pracować z dziećmi, a zarazem przygotowanych merytorycznie w zakresie treści zajęć. [...] Seniorzy w muzeum z kolei są bardziej emocjonalni i zainteresowani aspektami wychowawczymi. W trakcie wizyty odwołują się częściej niż rodzice do własnych doświadczeń, wspomnień i wiedzy. Samodzielnie organizują przebieg wizyty łącznie z wyznaczeniem trasy, wyboru środków transportu, czasu na posiłek i wypoczynek. Podobnie jak dzieci

¹⁶ B. WOLF, E. WOOD: *Integrating Scaffolding Experiences for the Youngest Visitors in Museum*. „Journal of Museum Education”, Volume 1, Spring 2012.

(szczególnie młodsze) wymagają spełnienia specjalnych warunków zwiedzania, np. miejsc odpoczynku czy czytelnych informacji na temat miejsca i kolekcji. Zdarza się nawet, że przed planowaną wizytą z wnukami sprawdzają wcześniej nie tylko program i uwarunkowania komunikacyjne, ale również warunki wizyty. Jeśli zwiedzanie muzeum związane jest z udziałem dzieci w specjalnie dla nich przygotowanych formach, seniorzy uczestniczą w zajęciach razem z wnukami. Uczestnictwo to jednak dalekie jest od prostego dydaktyzmu. Seniorzy częściej przyznają rację prowadzącym i dzieciom, życzliwie odnoszą się do projektów, ale i błędów, jakie w trakcie zajęć popełniają dzieci, ich komentarze nie przyjmują formy recenzji, ale są dopowiedzeniem, rozszerzeniem lub podkreśleniem pewnych elementów i treści¹⁷.

Aby przygotować muzea dla tych grup docelowych, zarówno animatorzy, jak i muzealnicy muszą sprostać wymaganiom i potrzebom, akceptując i respektując ich możliwości i preferencje. Animator muzealny musi być przygotowany na potencjalne oczekiwania publiczności, znać je i reagować na nie z wyprzedzeniem. Zróżnicowane grupy odbiorców wymagają różnorodnych propozycji ofert muzealnych.

W działaniach dydaktycznych prowadzonych ze studentami dobierane są specjalnie zróżnicowane grupy docelowe, aby można było przygotować różne scenariusze i poznać preferencje grup. Jak wynika ze zdobytych doświadczeń dydaktycznych, istotna dla przygotowania kadr dla animacji i edukacji muzealnej jest nie tylko teoria, ale działania praktyczne, możliwość czynionych obserwacji, ćwiczenia i warsztaty. *Learning by doing* to metoda, która również w dydaktyce akademickiej powinna znaleźć szersze uznanie, a badania w działaniu — szersze zastosowanie do analizowania codziennej praktyki edukacyjnej i ewaluacji prowadzonych programów. Jak podkreślali studenci w rozmowach i ewaluacji przedmiotów, zaproponowane działania miały dla nich ważny walor jakościowy poprzez bezpośredni wymiar praktyczny.

Współczesne muzealnictwo posiada ogromny potencjał społecznego oddziaływania poprzez treści i wartości, które rekomendują kustosze, kuratorzy, przewodnicy i edukatorzy muzealni. Oddziałują oni na obywateli poprzez prowadzoną otwartą edukację. Publikując i upowszechniając wyniki badań nad obiektami, które następnie udostępniane są publiczności w ekspozycjach, wystawach, wydawnictwach, tworzą swoistą przestrzeń kształcenia człowieka w kwestii społeczeństw, kultur, cywilizacji, wynalazków, dzieł sztuki, wytworów kultury i natury, trwających i rozwijających się na ziemskiej przestrzeni od tysięcy lat. Należy ten potencjał stosownie wykorzystać, przygotowując i kształcąc kadry kompetentnych animatorów dla szeroko rozumianej edukacji muzealnej zarówno w świecie realnym, jak i w cyberprzestrzeni.

¹⁷ J. SKUTNIK: *Rodziny w muzeum — wybrane obszary analizy*. W: Portal Forum Edukatorów Muzealnych, <http://www.edukacjamuzealna.pl/artykuly.aspx?o=4795&&&&&pg=5> (dostęp: 16.03.2013).

Bibliografia

- BYSZEWSKI J., PARCZEWSKA M.: *Muzeum jako rzeźba społeczna*. Warszawa, Centrum Sztuki Współczesnej, Zamek Ujazdowski, Laboratorium Edukacji Twórczej, 2012.
- HOOPER-GREENHILL E.: *Museums and Education*. New York 2010.
- KARGUL J.: *Upowszechnianie, animacja, komercjalizacja kultury. Podręcznik akademicki*. Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012.
- WILKOSZEWSKA K.: *Sztuka jako rytm życia. Rekonstrukcja filozofii sztuki Johna Deweya*. Kraków, Universitas, 2003.
- SIMON N.: *The Participatory Museum*. San Francisco 2010.
- SAJDAK A., SKULICZ D. (red.): *Paradygmaty akademickiego kształcenia pedagogów*. Kraków, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2010.

Animators of museum education. In search of “quality” of innovation for academic didactics

S u m m a r y

The author of this article points to institution of museum as an important nowadays field of cultural and educational animation activities. Regarding to modern cultural and social phenomenon, virtualization of social life, she also points to importance of personal communication and meetings among aesthetic areas of museum exhibitions. The author emphasizes the role of content-related and practical preparation quality of cultural educators and animators. As one of the form of methodological and teaching workshops with future museum and cultural animators author offers the development of useful skills as designing of museum and educational activities and projects in cooperation with other formal educational institutions, for example schools.

In this article there are described some examples of workshops with academic students of social and cultural animations. The aims of these workshops are establish cooperation and work out museum and animation activities for the specific target group as well as diagnostic and evaluation research. The author of this article emphasizes also the innovative and ‘new quality’ character of that activities in teaching and animation work.

In academic teaching author demands broadening the cooperation between three subjects: university, cultural institutions and institutions of formal education /student, academic lecturer, museum educator and curator, school teacher and school student/ as an important impact in preparing the future cultural and museum animators.

Key words: museum education, animator at the museum, innovation in teaching, methodology of work.