

Ze zákulisí příprav dětského muzea

Petra Caltová, Zdeňka Kulhavá

From Backstage of the Children's Museum Preparations

The ambition of the Children's Museum exposition, which is being created in the New Building of the National Museum, is to offer visitors a space for entertainment, relaxation and education. The exposition will introduce them, in an entertaining way, the natural and cultural heritage of the Czech lands in connection with unique exhibits of the new exhibitions in the Historical Building of the National Museum. The visitors will go through various historical events by means of the "time machine" of a scientist. The exposition will utilise a number of mechanical interactive elements, as well as modern audio-visual media. The creative team, composed mainly of museum pedagogues, will make use of their vast experience of working with children.

Keywords: Children's Museum, Interactivity, Museum Pedagogy, Hands On, Experience Pedagogy, Informal Education

Ačkoliv primární rolí muzeí byla, je a vždy bude sbírkotvorná činnost, začínají tyto instituce hrát důležitou roli ve vzdělávání a smysluplném trávení volného času široké veřejnosti. Stále častěji je proto v rámci příprav nových výstav a expozic kladen větší důraz na komunikaci mezi muzeem a jeho návštěvníky.¹ Z pohledu návštěvníků se muzea mění v místa nabízející zážitek, relaxaci a v neposlední řadě přístup k novým, zajímavým informacím.

Škola hrou

Je známo, že učení se hrou² je mnohem účinnější než pouhé memorování. Dnešní výstavnictví podporuje aktivní zapojení návštěvníka za využití aktivizujících metod a zážitkové pedagogiky. Interaktivní prvky (mechanické i virtuální) se pomalu stávají běžnou součástí výstav. A sám návštěvník se spontánně rozhoduje, zda a do jaké míry se pomocí těchto aktivit zapojí do jejího průběhu.

I přes zapojení množství různorodých aktivit většina výstav není a ani nemůže být v plném rozsahu koncipována zároveň pro dospělého i dětského návštěvníka. Tyto cílové skupiny jsou zcela odlišné svými znalostmi, zkušenostmi, schopnostmi, pohledem na svět, ale také způsobem komunikace, který ze strany muzea vyžadují.³

Vzhledem k tomu, že děti tvoří v muzeích stále početnější skupinu návštěvníků, reagují na to tyto paměťové instituce různými způsoby – např. specificky upravenými odpočinkovými zónami, dětskými koutky nebo přímo jim určenými dětskými muzei.⁴

Dětská muzea

Zpočátku se interpretace sbírek evropských muzeí zaměřovala především na dospělé návštěvníky, na rozdíl od severoamerického muzejnictví, kde byly vzdělávací cíle součástí muzejních aktivit již od 18. století. Pravděpodobně proto bylo první dětské muzeum zaměřené na poučení a zábavu dětských návštěvníků otevřeno v roce 1899 v New Yorku.⁵ Postupem času vznikají podobné projekty po celém světě.

Dětská muzea se vymykají tradičnímu pojetí muzejního prostoru jakožto místa s vystavovanými exponáty, kterých se návštěvníci nesmí dotýkat. Architektonicky i graficky jsou prostory dětského muzea naopak koncipované pro časté využití metody „hands on“⁶ a vybízejí návštěvníky svou atraktivností a originálním pojetím k vlastnímu zkoumání a učení se všemi smysly.⁷

Jedná se o specifické prostory, které návštěvníkům nabízí možnost kontaktu

1 MCLEAN, Kathleen. Washington, DC: Association of Science-Technology Centers, 2011, s. 196.

2 Učení hrou – od pojmu J. A. Komenského „škola hrou“, kterým byl myšlen rozvoj osobnosti žáka vlivem dramatické výchovy (viz Komenský, Škola hrou), se význam dnešního pojmu „učení hrou“ změnil, přesto má stejná východiska. Cílem učení hrou je rozvoj osobnosti žáka, jeho znalostí, schopností, zkušeností a dovedností zábavnou, hravou formou.

3 HOOPER-GREENHILL, Eileen. The Educational Role of the Museum. London: Routledge, 1999, s. 347.

4 MAYFIELD, Margie I. Children's museums: purposes, practices and play? Early Child Development and Care, 2005, roč. 175, č. 2, s. 179–192.

5 JÚVA, Vladimír. Dětská muzea jako nová forma edukace. Pedagogika, 2006, roč. 56, č. 4, s. 395–404.

6 Viz CAULTON, Tim. Hands-on Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centres. London: Routledge, 1998, s. 157.

7 MAYFIELD, Margie I. Children's museums: purposes, practices and play? Early Child Development and Care, 2005, roč. 175, č. 2, s. 179–192.

Ing. Petra Caltová

Národní muzeum –
Přírodovědecké muzeum
petra_caltova@nm.cz

PhDr. Zdeňka Kulhavá

Národní muzeum, oddělení
vzdělávání
zdenka_kulhava@nm.cz

s vystavenými objekty, jejich kopiemi nebo faksimilemi na základě vlastního rozhodnutí a zájmu o aktivitu. Návštěvníci jsou přímo vybízeni se exponátů dotýkat a pracovat s nimi, což rozvíjí dětskou kreativitu a podporuje učení.⁸

Muzeum je definováno jako „stálá nevydělečná instituce ve službách společnosti a jejího rozvoje, otevřená veřejnosti, která získává, uchovává, zkoumá, zprostředkovává a vystavuje hmotné doklady o člověku a jeho prostředí za účelem studia, vzdělání, výchovy a potěšení“.⁹ I přestože náplň dětského muzea tvoří z větší části interaktivní prvky, mají významnou roli samotné vystavované exponáty,¹⁰ jejichž hodnota ani podmínky vystavení se nikterak neliší od exponátů v klasických muzejních výstavách či expozicích. Dětský návštěvník se zde nevzdělává jen v rámci tématu expozice, ale získává také povědomí o sbírkotvorné činnosti muzea a jejím vý-

znamu v zachování přírodního a kulturního dědictví.

Stroj času

V Národním muzeu jsou interaktivní prvky běžnou součástí výstav a expozic již řadu let.¹¹ Přestože jsou interaktivní prvky často považovány za dětskou linku výstavy, jsou oblíbené a přínosné nejen pro děti, ale ve velké míře také pro dospělé návštěvníky.¹²

V rámci budování nových expozic je v Nové budově Národního muzea plánováno otevření dětského muzea, specifického prostoru určeného především dětem, potažmo rodinám. Vznikne zde interaktivní prostor, kde si budou moci děti svobodně hrát, poznávat a objevovat; kreativní místo, které kombinací metody



V Retroherně byla ve velké míře využita metoda „hands on“. Návštěvníci si kromě dobových hraček mohli vyzkoušet např. jízdu na kole s berany, práci na šicím stroji nebo telefonování vytáčecím telefonem. Foto archiv NM.

8 KARADENIZ, Ceren. Children's museums and necessity for children's museums in Turkey. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 2010, č. 2, s. 600–608.

9 ICOM. International council of museums (ICOM) – Statutes [online]. 2017 [cit. 29. 8. 2017]. Dostupné z: <http://icom.museum/the-organisation/icom-statutes/>.

10 JÚVA, Vladimír. Dětská muzea jako nová forma edukace. *Pedagogika*, 2006, roč. 56, č. 4, s. 395–404.

11 Např. POHUNEK, Jan. Problémy muzejní prezentace všedního života na venkově. *Východočeské listy historické*, 2015, roč. 34, s. 71–76; NÁRODNÍ MUZEUM. Výstavy Historického muzea: Retro [online]. 2017a [cit. 29. 8. 2017]. Dostupné z: www.nm.cz/Hlavni-strana/Vystavy-HMI/Retro.html; NÁRODNÍ MUZEUM. Oblíbené přírodovědecké expozice Národního muzea se vrací. *Archa Noemova vyplouvá z Nové budovy Národního muzea!* [online]. 2017b [cit. 29. 8. 2017]. Dostupné z: www.nm.cz/Hlavni-strana/Pro-novinare/vystavy-press/Oblibene-prirodovedecke-expozice-Narodniho-muzea-se-vraceji-Archa-Noemova-vyplouvaz-Nove-budovy-Narodniho-muzea.html; výstavní projekty *Lovci mamutů* (11. 10. 2006 – 2. 9. 2007), *Příběh planety Země* (30. 9. 2009 – 6. 7. 2010), *Krása motýlích křídel* (5. 8. 2011 – 1. 5. 2012), *Světlo a život* (28. 7. 2017 – 31. 12. 2018).

12 WOLF, Jakub. Interaktivita v muzeu. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*, 2009, roč. 47, č. 1, s. 32–37.



Našeho vědce fascinovala jak historie, tak příroda. Např. samci největšího brouka české přírody, roháče obecného, kteří používají k zápasům mezi sebou velká kusadla připomínající paroží. Foto archiv NM.

„hands on“ a klasické interakce návštěvníka s autentickým sbírkovým předmětem ho inspiruje k dalšímu bádání a spontánnímu učení.

Zaměřit celou expozici plně na dětského návštěvníka je nový, v Národním muzeu dosud nerealizovaný model. Z toho důvodu se autorský tým složený především z muzejních pedagogů inspiroval úspěšnými zahraničními projekty dětských muzeí a vlastními bohatými zkušenostmi v práci s touto cílovou skupinou. A to mimo jiné z projektu tzv. Retroherny, interaktivního prostoru, který byl součástí dlouhodobé výstavy Retro.¹⁵ Na téměř 300 m² byly návštěvníkům představeny možnosti trávení volného času v předrevoluční době, a to jak pomocí vystavených exponátů ve vitrínách, tak především bohatou nabídkou interaktivních prvků. Návštěvníkům byly hravou formou představeny tehdejší běžné volnočasové aktivity, jako např. kutilství nebo domácí ruční práce, a jejich význam pro společnost.¹⁶ Protože byla výstava návštěvnícky velmi úspěšná¹⁷, získal autorský tým množství zkušeností a podnětů, které budou přínosem při budování stálé expozice dětského muzea.

Cílem expozice dětského muzea je návštěvníkům přiblížit hravou formou hodnoty přírodního a kulturního dědictví českých zemí v návaznosti na unikátní exponáty umístěné v nových expozicích Historické budovy.

Představení sbírek Národního muzea celistvě v rámci jedné expozice bylo vzhledem k jejich objemnosti pro autorský tým oříškem. Vzniklo několik námětů, z nichž byl po zralé úvaze vybrán příběh horlivého vědce.



Ilustrace prvohorního moře, u kterého začíná cesta časem. Autor Jan Sovák.

Návštěvníci v úvodu vstupují do vědecké laboratoře inspirované steampunkem a světem Julese Verna. Vědec, jemuž laboratoř patřila, byl fascinován historií a cestováním v čase, díky němuž by mohl zažít život v dobách, ze kterých pocházejí exponáty v muzeích, která tak rád navštěvuje. Nakonec se mu opravdu podařilo sestavit funkční stroj času. To se však stalo před desítkami let a teď je jeho laboratoř opuštěná a stroj času zapomenutý. Mezi množstvím zajímavých, užitečných i obskurních vynálezů, exponátů, knih a pokusů návštěvníci objeví funkční stroj času. Ten je přenesen do vybraných momentů české historie. Po návratu do současnosti se návštěvníci ocitnou v prostoru, kde se budou moci hlouběji seznámit s jednotlivými obdobími, která navštívili na své cestě časem. Každý se tak stane prostřednictvím časostroje dobrodruhem, který jde ve vědeckých šlépějích.

Podstatou celé expozice je autentičnost prostoru. Dětský návštěvník se ocitne přímo ve vyprávěném příběhu, respektive ve věrohodných kulisách odpovídajících

15 Výstava *Retro* v Nové budově Národního muzea byla zahájena 17. června 2016 a probíhala do 23. července 2017.

16 MUZEUM 3000. Děti baví *Retro!* [online]. 2017 [cit. 29. 8. 2017].

Dostupné z: www.muzeum3000.cz/clanek/deti-bavi-retro; BURIANOVÁ, Miroslava, et al. *Retro*. Praha: Národní muzeum, 2016, s. 64.

17 NÁRODNÍ MUZEUM. Na výstavu *Retro* v Nové budově Národního muzea dorazil 150 000 návštěvníků [online]. 2017c [cit. 29. 8. 2017].

Dostupné z: www.nm.cz/Hlavni-strana/Pro-novinarelakce-pressi/Na-vystavu-Retro-v-Nove-budove-Narodniho-muzea-dorazil-150-000-navstevnik.html.



Emil Holub (1847–1902).

modelové situaci. Vitríny s exponáty i interaktivní prvky vkusně doplní atmosféru příběhu. Závěrečná část bude cíleně v kontrastu ke zbytku expozice jednoduchá, ale pestrá, co se týče barev, tvarů i odlišného uspořádání prostoru, což vzbudí pozornost a zájem pro další bádání.

Záměrem je vytvořit expozici plnou možností objevování, koncipovanou pro dětské oči trochu tajemně a kouzelně. Zajímavosti, aktivity i některé exponáty budou umístěny skrytě. Při každé další návštěvě tak návštěvníci objeví nový podnět, drobnost, díky které nikdy nebude následující návštěva stejná jako ta předchozí.

Tvorbou expozice dětského muzea vstupuje Národní muzeum do nové etapy přístupu k návštěvníkům, jejich zájmům a potřebám. Jedná se o unikátní projekt cílený na dětského návštěvníka, kde se poznávání snoubí se zábavou. Kde se muzeum stává místem plným zábavy, kam je radost se vracet.



Použité zdroje

BURIANOVÁ, Miroslava, et al. *Retro*. Praha: Národní muzeum, 2016, s. 64.

CAULTON, Tim. *Hands-on Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centres*. London: Routledge, 1998, s. 157.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge, 1999, s. 347.

ICOM. *International council of museums (ICOM) – Statutes* [online]. 2017 [cit. 29. 8. 2017]. Dostupné z: <http://icom.museum/the-organisation/icom-statutes/>.

JŮVA, Vladimír. Dětská muzea jako nová forma edukace. *Pedagogika*, 2006, roč. 56, č. 4, s. 395–404.

KARADENIZ, Ceren. Children's museums and necessity for children's museums in Turkey. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 2010, č. 2, s. 600–608.

MAYFIELD, Margie I. Children's museums: purposes, practices and play? *Early Child Development and Care*, 2005, roč. 175, č. 2, s. 179–192.

MCLEAN, Kathleen. *Washington, DC: Association of Science-Technology Centers*, 2011, s. 196.

MUZEUM 3000. *Děti baví Retro!* [online]. 2017 [cit. 29. 8. 2017]. Dostupné z: www.muzeum3000.cz/clanek/deti-bavi-retro.

NÁRODNÍ MUZEUM. *Výstavy Historického muzea: Retro* [online]. 2017a [cit. 29. 8. 2017]. Dostupné z: www.nm.cz/Hlavni-strana/Vystavy-HM/Retro.html.

Návštěvníci na své cestě časem zavítají i do dob vzniku Národního muzea spojených se jménem známého cestovatele Emila Holuba.

- NÁRODNÍ MUZEUM. *Oblíbené přírodovědecké expozice Národního muzea se vracejí. Archa Noemova vyplouvá z Nové budovy Národního muzea!* [online]. 2017b [cit. 29. 8. 2017]. Dostupné z: www.nm.cz/Hlavni-strana/Pro-novinare/vystavy-press/Oblibene-prirodovedecke-expozice-Narodniho-muzea-se-vraceji-Archa-Noemova-vyplouva-z-Nove-budovy-Narodniho-muzea.html.
- NÁRODNÍ MUZEUM. *Na výstavu Retro v Nové budově Národního muzea dorazil 150 000. návštěvník* [online]. 2017c [cit. 29. 8. 2017]. Dostupné z: www.nm.cz/Hlavni-strana/Pro-novinare/akce-press/Na-vystavu-Retro-v-Nove-budove-Narodniho-muzea-dorazil-150-000-navstevnik.html.
- POHUNEK, Jan. Problémy muzejní prezentace všedního života na venkově. *Východočeské listy historické*, 2015, roč. 34, s. 71–76.
- WOLF, Jakub. Interaktivita v muzeu. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*, 2009, roč. 47, č. 1, s. 32–37.