

muzejipedagoga

rokasgrāmata

STUNDĀ

MUZEJĀ



Ievads

03

**Stunda muzejā –
formālās izglītības
sastāvdaļa**

08

**Stundas muzejā
plānojums
un struktūra**

14

**Informatīvā materiāla
vai preses lapas par
Stundu muzejā
veidošana**

**8 soļi uz veiksmīgu
Stundu muzejā**

26

Konteksts

04

**Stundas muzejā un
citu muzejpedagoģisko
nodarbību
salīdzinājums**

09

Izmēģini pats!

20

**10 veiksmes faktori
labai sadarbībai
ar skolotājiem**

28

Definīcijas

06

**Stunda muzejā –
prasības
un kvalitātes
kritēriji**

11

**Stundas muzejā paraugi –
no plānošanas
līdz analīzei**

22

Noslēgums

30

Kas ir
Stunda muzejā
un kāpēc tā
vajadzīga?

07

IEVADS

Nereti pirmais priekšstats par muzeju izveidojas tieši skolas laikā. Muzeja apmeklējums ar klasi var izrādīties izšķirošs zinātkāres un iztēles atbrīvošanai vai tieši pretēji – tās noslāpēšanai. Muzejpedagogu uzdevums ir rast labākos risinājumus veiksmīgai muzeja apmeklējuma pieredzei.

Formālās un neformālās izglītības sazone ir pārbaudīts veids, kā skolas vecuma grupu muzeja apmeklējumam piešķirt skaidras kontūras, paredzamību un struktūru, bet ne tikai. Ieviests praksē šāds mehānisms ļauj argumentēt par labu muzejam kā vispārējās izglītības nodrošinātājam, kura mūsu valstī pienākas visiem un bez maksas.

Šī rokasgrāmata ir domnīcas Creative Museum darba grupas veidots palīgs muzejpedagogiem. Tās uzdevums ir iedrošināt muzejpedagogus izstrādāt kvalitatīvu, standartam atbilstošu formālās izglītības piedāvājumu muzejā; mērķis – veicināt muzejpedagoģijas profesionalitāti un prestižu.

Rokasgrāmatā meklē atbildes uz šādiem jautājumiem:

Kas ir

Stunda muzejā?

Kādiem kritērijiem tā atbilst?

Kā piedāvāt

Stundu muzejā

mērķauditorijai? Kā informēt skolotājus, skolēnus un vecākus par muzeja piedāvājumu?

Kā plānot

Stundu muzejā?

Kam pievērst īpašu uzmanību nodarbības sagatavošanas un īstenošanas laikā?

KONTEKSTS

Vai esi ievērojis, ka vairāk var paveikt un labākās lietas notiek tad, kad zināšanas un prasmes tiek liktas kopā?

Kad 2006. gadā radoši cilvēki Latvijas Nacionālā mākslas muzeja Komunikāciju nodaļā sazinājās ar tikpat radošiem un zinošiem Izglītības satura un eksaminācijas centra ekspertiem, abas puses vienojās likt kopā labāko, kas tām bija: pieredzi un zināšanas skolu mācību stundas izstrādē un prasmes muzejpedagoģijas darbā. Tā radās **Stunda muzejā** – inovatīva programma skolēniem mācību vielas apgūšanai muzejā.

Kā pilnvērtīgs papildinājums skolā apgūstamajai mācību vielai, **Stunda muzejā** piedāvāja muzeja īpašo asociatīvo vidi un netradicionālas mācību metodes, lai atsvaidzinātu un dažādotu vispārīzglītojošo skolu mācību procesu.

Muzeja komunikāciju un muzejpedagoģu iniciatīvas iedibināta, ar ISEC informatīvās platformas atbalstu programma baudīja panākumus, tomēr lielāku kultūras un izglītības politikas veidotāju interesi nepiesaistīja un institucionalizēta netika. Mainoties cilvēkiem atslēgas pozīcijās, mainījās skatījums uz programmas nepieciešamību un tā tika piemirsta.

Kā tolaik, tā tagad, kad Creative Museum domubiedri idejai par **Stundu muzejā** no jauna ir nopūtuši putekļus un ar savu darbību pierādījuši programmas dzīvotspēju, ikviens praktizējošs muzejpedagogs ir laipni aicināts izsvērt tās lietderību savā muzeja darbā. Galvenais nosacījums muzejiem, kuri vēlētos šādu izglītojošā darba piedāvājumu veidot, ir konkrētās **stundas muzejā** atbilstība vispārējam izglītības standartam kādā noteiktā mācību priekšmetā.

Tā kā **Stundas muzejā** gadījumā runājam par vispārīzglītojošo skolu mācību standarta sazobes mehānismu ar muzeja piedāvātajām izglītošanās iespējām, tās izstrādē nepieciešams sekot noteiktiem kritērijiem.

*Citiem vārdiem,
par **Stundu muzejā**
mēs varam saukt pēc
noteiktiem kritērijiem,
konkrētai klasei,
konkrētu zināšanu vai
prasmju apgūšanai
izstrādātu mācību
piedāvājumu muzejā.*

Lai gan vairākos Latvijas muzejos **Stunda muzejā** kā piedāvājums ir sastopams, tomēr dažviet tas vairs nav saistīts ar vispārīzglītojošo skolu mācību standartu, nav pieskaņots konkrētai vecumgrupai, bet tiek pielāgots pieprasījumam pēc vajadzības.

Saprotot, ka **Stundas muzejā** izveide nav viegls uzdevums un muzejiem tā izstrādē nepieciešams metodiskais atbalsts, tika izveidota darba grupa ar mērķi izstrādāt praktiski lietojamu metodisko materiālu.

Darbs komandā – radošā un atvērtā vidē – ir mūsu kredo un daļa no projekta panākumiem. Darba grupas sapulces visbiežāk notika Rīgas centra muzejos, kafejnīcās, savureiz arī vīnotavās.

Regulāri tiekoties, pētot, diskutējot, daloties pieredzē un testējot idejas praksē, esam izstrādājuši kvalitātes kritērijus un metodoloģiju **Stundas muzejā** izstrādei.

Veicot šo uzdevumu, esam vairākkārt tikušies ar muzeju speciālistiem gan informatīvos semināros, gan testa grupās, gan diskusijās šaurākā dalībnieku lokā. Darba grupas dalībnieki vienlīdz savā individuālajā muzejpedagoģijas un menedžmenta praksē, kā arī darbojoties komandā, ir īstenojuši vairākas izglītības programmas uz **Stundas muzejā** metodoloģijas pamata, testējot izstrādātos kritērijus un, neslēpsim, to popularitāti.

Šo metodisko materiālu uzlūkojam kā starta punktu tālākai programmas attīstībai. Būsim priecīgi, ja muzejpedagogi testēs šīs mūsu kopīgi izstrādātās idejas praksē un neizpaliks arī atgriezeniskā saite – novērojumi, ierosinājumi, viedokļi un papildinājumi.

Dažkārt labākās lietas notiek darbojoties kopā.
Paldies visiem, kas ir piedalījušies šī materiāla tapšanā!

DEFINĪCIJAS

Stunda muzejā

Nodarbība, kas spēj aizvietot mācību stundu vispārizglītojošā skolā, piedāvājot unikālas mācību metodes tēmas apguvei, autentiskus priekšmetus un vidi.

Mācību ekskursija

Mācību organizēšanas forma noteiktas vietas (piemēram, muzeja) kolektīvai apmeklēšanai mācību nolūkā.

Izglītības programma

Ciklisks izglītošanas vai brīvā laika pavadīšanas aktivitāšu kopums, kurš ietver savstarpēji saistītas tēmas. Piemēram, lekcijas, nodarbības, sarunas u.tml.

Vispārējās izglītības standarts

Dokuments, kas nosaka izglītības programmu galvenos mērķus, uzdevumus un saturu, iegūtās izglītības vērtēšanas kritērijus.

Mācību priekšmeta standarts

Valsts vispārējā izglītības standarta sastāvdaļa, kas nosaka mācību priekšmeta galvenos mērķus un uzdevumus, mācību priekšmeta vai kursa obligāto saturu, izglītības sasniegumu novērtēšanas formas un kārtību.

KAS IR STUNDA MUZEJĀ UN KĀPĒC TĀ VAJADZĪGA?

Skolotājs Lauris: „Muzeja vai izstādes apmeklējums palīdz saistīt mācību saturu ar reālo dzīvi, turklāt koncentrētā un visaptverošā veidā. Muzejā vai izstāžu zālē ir droša vide mācīties, uzzināt, nepastarpināti iepazīt [dzīves] saturu, kas ir tik nozīmīgs, ka kļuvis par muzeja [eksponāciju] daļu. Tas arī dod iespēju pilnvērtīgi izmantot dažādas mācību metodes, kuras klasē ir daudz grūtāk lietot gan materiālā nodrošinājuma, gan telpas robežu, gan vides dēļ. Muzeja apmeklējums vienmēr arī ietver sarunu par vērtībām, īpaši, ja skolotājs un muzejpedagoģis ir pārdomājuši vērtību lomu konkrētajā nodarbībā. Nodarbība muzejā tiek balstīta uz eksponāciju saturu – tas veido kultūras pieredzi, kas nogulsniņas skolēna apziņā.”

Skolotāja Ance: „Tas ir nozīmīgi, lai vēl kāds izstāstītu to pašu, ko skolotāja jau ir vismaz vienreiz mācījusi – tā skolēnam labāk „iesēžas” atmiņā.”

Skolotāja Daiga: „Piemēram, dabas ziņā man nav iespējas visu to, kas varētu būt apskatāms Latvijas Dabas muzejā atnest uz klasi un tik kvalitatīvi to izrādīt. Muzejos, kur ir pārdomātas, praktiski izmēģināmas un aptaustāmas lietas, skolēniem ir iespēja uzzināt daudz vairāk caur darbošanos nekā klasē. Arī tas, ka nodarbību muzejā vada svešs – vēlams, enerģisks un atraktīvs cilvēks, kas var aizraut nodarbības dalībniekus un rosināt tos arī pēc tam interesēties par aplūkoto tēmu. Tas var būt arī emocionāls piedzīvojums, kas labi paliek atmiņā. Bet tas viss, manuprāt, ir pie nosacījuma, ka muzeja piedzīvojumu nevada darbinieks, kas zina visu, stāsta lēni, mierīgi, un 30 cilvēki kopā soļo no eksponāta pie eksponāta. No šādām savām bērības dienu skolas ekskursijām atceros nogurušas kājas, nekā nedzirdēšanu, neredzēšanu (biju isākā klasē) un skolotājas pamudinājumus būt klusākiem, mierīgākiem, uzmanīgākiem klausītājiem; [tas] nepalīdzēja apgūt vielu.”

07

Stunda muzejā ir nodarbība, kas spēj aizvietot vienu vai vairākas mācību stundas vispārīzglītojošā skolā, izmantojot autentiskus muzeja priekšmetus un vidi. Pēdējās desmitgadēs aizvien pašsaprotamāks kļūst uzskats, ka muzeju kolekcijas satur iespaidīgu izglītības potenciālu, tomēr par muzeju izglītības piedāvājumu pārsvarā tiek runāts neformālas izglītības kontekstā. **Stunda muzejā** ir domnīcas Creative Museum iniciatīva, kas cenšas veicināt formālās izglītības vajadzībām atbilstoša muzeju piedāvājuma attīstību Latvijas muzejos. Kāpēc šāds formālas izglītības piedāvājums muzejā nepieciešams? Creative Museum vairākkārt sastapies ar muzeju speciālistu iebildumiem, ka šāda muzejpedagoģijas formalizēšana ir lieka – tā ierobežojot muzeju apmeklētāju brīvību un samazina muzeja resursu radošo potenciālu. Tai pat laikā esam saņēmuši skolotāju atbalstu mūsu iniciatīvai.

Lūk, ko skolotāji saka, kāpēc mācību nodarbībai biežāk būtu jānotiek muzejā:

Tāpēc – ja reiz skolotāji tik augstu vērtē muzeju izglītojošo potenciālu, kādēļ tik salīdzinoši maz mācību stundu muzejos notiek? Iemesls ir komplekss. Kā šķēršļus muzeju apmeklējumam skolotāji min līdzekļu trūkumu ceļa izdevumiem un muzeja ieejas biļešu un pakalpojumu cenu, bet norāda arī uz muzeja piedāvājuma neatbilstību skolēnu vajadzībām. Piemēram, skolotāji iesaka: *muzejpedagoģam paralēli pastrādāt skolā, lai saprastu reālo situāciju un veidot interaktīvas izstādes, lai ieinteresētu skolēnus.*¹

Creative Museum ar šo metodisko līdzekli cenšas novērst vismaz vienu no šķēršļiem, kas kavē pilnvērtīgāku muzeju izglītojošā darba potenciāla izmantošanu vispārīzglītojošo skolu atbalstam – pieprasījuma un piedāvājuma neatbilstību.

STUNDA MUZEJĀ – FORMĀLĀS IZGLĪTĪBAS SASTĀVDAĻA

08

Lai izprastu *Stundas muzejā* vietu izglītības sistēmā, vispirms jānedefinē, ar ko atšķiras formālā un neformālā izglītība. Latvijas Republikas Izglītības likums skaidro, ka formālā izglītība ir *sistēma, kas ietver pamatzglītības, vidējās izglītības un augstākās izglītības pakāpes, kuru programmu apguvi apliecina valsts atzīts izglītības vai profesionālās kvalifikācijas dokuments, kā arī izglītības un profesionālās kvalifikācijas dokuments*, bet neformālā izglītība ir *ārpus formālās izglītības organizēta interesēm un pieprasījumam atbilstoša izglītojoša darbība*.²

Definīcijas izglītības likumā norāda uz atšķirību: formālā izglītība ir stingri regulēta sistēma ar noteiktiem kvalitātes kontroles un apliecināšanas mehānismiem, bet neformālās izglītības saturu un metodes nosaka dalībnieku intereses.

Stunda muzejā cenšas pārvarēt šo plaisu: piedāvāt muzeju resursus formālās izglītības prasībām un vajadzībām atbilstošā veidā. Līdz ar to būtiskākā *Stunda muzejā* atšķirība no citiem muzeja mācību piedāvājumiem ir tā atbilstība mācību priekšmetu standartiem.

Turpinājumā piedāvājam *Stundas muzejā* un citu muzejpedagoģijas nodarbību darba posmu salīdzinājumu, lai skaidrāk iezīmētu auditorijai sniegto izglītošanās iespēju līmeņu atšķirību.

STUNDAS MUZEJĀ UN CITU muzejpedagoģisko nodarbību salīdzinājums

VISC noteikto izglītības standartu pētīšana. Tēmas izvēle atbilstoši konkrētās klases mācību priekšmeta programmai.

Tēmas saskaņošana ar muzeja ekspozīcijas iespējām

Konkrētās klašu grupas vecumposma, uztveres un uzvedības īpatnību izpēte.

Skolēnu priekšzināšanu izpēte

Mācību mērķis izriet no:

- VISC noteiktajiem mācību standartiem
- tēmas satura
- auditorijas vajadzībām

Mācību metožu un formu izvēli nosaka:

- tēmas saturs
- mācību mērķis
- konkrētās klases īpatnības – skolēnu emocionālā un psiholoģiskā sagatavotība, priekšzināšanas
- muzeja unikālās iespējas
- pedagoga profesionālā sagatavotība un pieredze

Skolēnu darba un zināšanu vērtēšana atbilst:

- VISC standartos noteiktām prasībām
- nodarbībā izvirzītajam mērķim
- nodarbības sākumā izvirzītajiem grupas vai grupas vadītāja kritērijiem

Tēmas izvēle

Tēmas izvēle balstoties uz muzeja ekspozīcijas piedāvājumu

Auditorijas izpēte

Vispārēja vecumposma, uztveres un uzvedības īpatnību izpēte

Mācību mērķu izvirzīšana

Mācību mērķis izriet no:

- tēmas satura
- auditorijas vajadzībām

Mācību metožu un mācību formu atlase

Mācību metožu un formu izvēli nosaka:

- tēmas saturs
- mācību mērķis
- auditorijas vecumposma īpatnības
- muzeja unikālās iespējas
- pedagoga profesionālā sagatavotība un pieredze

Vērtēšana

Auditorijas darbu un zināšanu vērtēšana atbilst:

- nodarbībā izvirzītajam mērķim
- nodarbības sākumā izvirzītajiem grupas vai grupas vadītāja kritērijiem

Nem vērā!

Nodarbības **Stunda muzejā** formāts uzliek zināmus ierobežojumus, taču pieejamo mācību metožu un materiālu klāsts, kā arī muzeju izglītības personāla pieredze ļauj šo ierobežoto teritoriju radoši piepildīt. Izmantotās metodes nosaka auditorijas motivāciju mācīties un uzmanības noturību. Sākumskolas pirmo klašu audzēkņu uzmanību spēs noturēt tas, ko viņi spēj atpazīt. Viņi iegūmē labāk nevis saturu, bet ritmu, tāpēc mācīšanās paņēmieni var būt šādi: atkārtošana, asociāciju veidošana, klasifikācija, materiālu grupēšana, pazīmju meklēšana, numurēšana u.c. Savukārt pozitīvu attieksmi no pusaudžiem iegūsi, ja ļausi būt atbildīgiem, lemtspējīgiem un sociāli vienlīdzīgiem, bet uzmanību spēsi noturēt aktivitātēs, kuras veicot viņi iegūs personisku un subjektīvu jēgu.

Motivēti skolēni – tavs pedagoģiskā darba sasniegums!

Mācīšanās kvalitāti nosaka motivācija, no kuras likumsakarīgi izriet centība. Veidojot uzdevumu saturu un izvēloties metodes, nenovērtē savu auditoriju par zemu. Cieni to, runājot par lietām nopietni un radot apstākļus, kas prasa piepūli un atdevi uzdevumu risināšanā. Centība un patstāvība ir cieši saistīta ar piepūles faktoru. Jo vairāk skolēni pēc grūtību pārvarēšanas sajūtīs sasniegumu garšu, jo gatavāki viņi būs riskēt un eksperimentēt. Ja attīstās prasme piepūlēties, veidojas uz sasniegumiem un veiksmi orientēta personība ar veselīgu pašapziņu.

STUNDAS MUZEJĀ PRASĪBAS UN KVALITĀTES KRITĒRIJI

*Kuras no prasībām ir
tikai tavā atbildībā?
Kuras īstenoši sadarbībā
ar skolotāju,
muzeja kolēģiem,
vadību?*

Lai *Stunda muzejā* veiksmīgi iekļautos formālās izglītības ietvarā, tai jāatbilst visiem labas mācību stundas kritērijiem.
Prasības jebkuras pedagoģiskās darbības veikšanai:

Prasības
mācību procesa norisei:

mācību stundas plānojums, struktūra

Audzinašanas prasības:

saskarsmes kultūra, ētika, pilsoniskuma apziņa

Psiholoģiskās prasības:

atbilstība audzēkņu psiholoģiskajām īpatnībām (vecumposmam),
sagatavotībai un mācīšanās motivācijai

Vides prasības:

apgaisojums,
temperatūra,
sanitārās normas,
vide.

Kā top kvalitatīva stunda muzejā?

Tēmas izpēte

Stunda muzejā vadītājs labi orientējas un brīvi pārvalda izvēlēto tēmu.

Mērķu izvirzīšana

Izvirzītie mērķi veicina izpratni par izvēlēto tēmu un izvirzītie uzdevumi ir izpildāmi vienas nodarbības laikā.

Vecumposma izpēte

Nodarbība Stunda muzejā norit atbilstoši grupas vecumposma īpatnībām, kā arī skolēnu psiholoģiskajai un informatīvajai sagatavotībai.

Nodarbības plāna izstrāde

Stunda muzejā norit atbilstoši VISC vai Izglītības iestādes mācību programmas prasībām.

Metodisko paņēmieni atlase

Metodes ir izvēlētas lietderīgi, racionāli izmantojot laiku un materiālus; vide orientēta uz mācīšanos, komunikācija ir jēgpilna, pieeja individuāla, uzdevumi lietderīgi.

Materiālu atlase

Kā mācību līdzekļi tiek izmantoti muzeja krājuma vai palīgkrājuma priekšmeti.

Nodarbības vadīšana

Nodarbība tiek vadīta atbilstoši uzstādītajam mērķim un uzdevumiem, kā arī konkrētās auditorijas vajadzībām.

Izvērtējums

Cik lielā mērā Stundas muzejā uzdevumi ir izpildīti un mērķi sasniegti? Kas nākamreiz būtu jādara atšķirīgi?



STUNDAS MUZEJĀ PLĀNOJUMS UN STRUKTŪRA

Lai palīdzētu muzejpedagogiem sagatavot nodarību, šeit piedāvājam nodarbības *Stunda muzejā* apraksta veidlapu. Tā palīdzēs ne tikai plānot nodarbību, bet arī ātri un uzskatāmi atklāt nodarbības būtību skolu pedagogiem. Šis nav reklāmas materiāls, tam jābūt pēc iespējas precīzi formulētam un lietišķam.

Tēma

Esi radošs, nebaidies provocēt!

Mērķauditorija

Esi vērts un jūtīgs!

Atbilstība izglītības standartam

Seko aktualitātēm!

Starppriekšmetu piedāvājums

Domā plašāk!

Mērķis

Koncentrēties uz būtisko, atmet visu lieko!

Uzraksti mērķi un pārlasi to katrā nodarbības plānošanas posmā.

Izlasi to pirms un arī pēc nodarbības novadīšanas!

Mācību uzdevumi

Mācību uzdevumi, kurus veiks skolēni,

lai sasniegtu izvirzīto mērķi

Esi elastīgs!

Nodarbības plāns

Pedagoģiskā procesa veiksmi nosaka pareiza metožu izvēle!

Paturi plānu prātā, taču izmanto to vadoties pēc konkrētās mērķauditorijas īpatnībām un vajadzībām!

Kā mācīt? Kā ieinteresēt, motivēt? Kā, kādiem līdzekļiem un paņēmieniem skolēni apgūs saturu?

Kas jā māca? Ko skolēni jau zina, prot no mācību stundām skolās, citiem priekšmetiem, kāds ir mācību stundas mērķis?

Izmantojamie materiāli

Dalies ar to, kas tev pieejams, lepojies ar to, ko vari dot!

Cena un pieteikšanās kārtība

Vai mērķis attaisno līdzekļus?

Darba variants kāpēcīšiem

Tēma

Esi radošs, nebaidies provocēt!

Atbilstība izglītības standartam

ir obligāta prasība **Stundai muzejā**, lai pamatotu nodarbības saikni ar skolā apgūstamo mācību programmu.

Mērķauditorija

Izpēti savas mērķauditorijas vecumposma raksturīgākās pazīmes! No tām izrietēs auditorijas uztveres īpatnības, spēju un prasmju līmenis.

Starppriekšmetu piedāvājums

Ir lieliski, ja nodarbība saistīta ar vairāku mācību priekšmetu standartiem; norādi to kā starppriekšmetu piedāvājumu. Muzejam tas ir ērts veids, kā ekspozīciju atklāt plašākā aspektā, bet skolotājam – arguments skolas administrācijai, lai pamatotu muzeja apmeklējuma nepieciešamību.

Mērķis

Izvirzot mērķi, koncentrējies uz būtisko un atmet visu lieko! Mērķus iedala izglītojošos, attīstošos un audzinošos. Tos izvirza, ņemot vērā vecumposma īpatnības, grupas mācāmības īpatnības un temata specifiku. Mērķi var būt vairāki – iemācīties, aplūkot, uzzināt, izzināt, iegūt, apgūt –, tomēr vairāku mērķu sasniegšana vienā nodarbībā ir sarežģīts uzdevums.

Mācību uzdevumi

kurus veiks skolēni, lai sasniegtu izvirzīto mērķi. Piemērs atbilstoši B. Blūma definētiem izziņas līmeņiem:

- atcerēsies vai atpazīs;
- pielietos iepriekš mācīto jaunā situācijā;
- apstrādās iegūto informāciju, lietos prasmes, zināšanas, priekšmetus – grupēs, atlasīs utt.;
- esošās prasmes un zināšanas sintezēs ar jaunām, tās izmantojot radīs ko jaunu;
- vērtēs, analizēs jauniegūto informāciju un secinās, veiks praktisko, radošo darbu utt.

Nodarbības plāns

Pedagoģiskā procesa veiksmi nosaka metožu atbilstība mērķim un auditorijai

Nodarbības plānu veido mācību metodes, mācību procesa organizēšanas formas un mācību saturs. Mācību metodes ir skolotāja un skolēnu sadarbības paņēmieni sistēma, kuras ietvaros skolēni apgūst zināšanas, prasmes, attīsta izziņas spējas. Tās atbild uz jautājumiem: Kā mācīt? Kā ieinteresēt, motivēt? Kā, kādiem līdzekļiem un paņēmieniem skolēni apgūs mācību saturu? Mācību procesa organizēšanas formas atbild par iekšējām grupas attiecībām, kā arī saskarsmi ar nodarbības vadītāju un fizisko vidi. Kā pazīstamākie piemēri minami – grupu darbs, darbs pāros, apaļā galda diskusija, frontāls viena mācību procesa vadītāja darbs ar auditoriju, vairākas grupas un vairāki vadītāji, vadītāji no skolēnu vidus, u.tml. Mācību formas atbild par fizisko, emocionālo un psiholoģisko vidi nodarbības laikā. Mācību saturs ir tās informācijas un/vai prasmju kopsumma, ko mācību procesa rezultātā būtu jāiegūst skolēniem. Atbild uz jautājumiem: Kas jāmāca? Ko skolēni jau zina, prot no mācību stundām skolās, citiem priekšmetiem, kāds ir mācību stundas mērķis?

Izmantojamie materiāli

ir tehniskā, materiāla un saturiskā bāze, kas nepieciešama nodarbības īstenošanai. Tā ir būtiska komponente mācību procesā, īstenojot *skolēns = pētnieks* pieeju. Iesakām izmantot *hands on jeb touch on* (pieskarties drikst!) priekšmetus, kas **Stundai muzejā** piešķirs unikālu vērtību. Neaizmirstiet te minēt, kurā ekspozīcijā vai izstādē konkrētā nodarbība notiks.

Cena un pieteikšanās kārtība

Uzskaiti šeit visus tēriņus, ar ko jāreķinās nodarbības dalībniekiem: t.sk. ieejas maksas, maksu par nodarbības vadīšanu, mācību materiāliem.

Ar šīs veidlapas palīdzību izplāno jaunu nodarbību vai apraksti jau esošu. Ja nepieciešams, lūdz palīdzību kādam atbilstošā mācību priekšmeta skolotājam. Tas noteikti paaugstinās nodarbības atbilstību mērķauditorijas vajadzībām.

IZMĒĢINI PATSI!

Tēma

Mērķauditorija

Atbilstība izglītības standartam

Starppriekšmetu piedāvājums

Mērķis

Mācību uzdevumi

Nodarbības plāns

Izmantojamie materiāli

Cena un pieteikšanās kārtība

INFORMATĪVĀ MATERIĀLA VAI PRESES LAPAS VEIDOŠANA

Stundu muzejā var uzskatīt par saplānotu, kad atbildēs uz visiem nodarbības apraksta veidlapā uzdotajiem jautājumiem. Teksts veidlapā ir lietišķs, precīzs un izsmeļošs, taču diez vai tas būs piemērots auditorijas uzmanības iegūšanai; šajā nolūkā jāveido informatīvs materiāls publicēšanai muzeja interneta lapā, sūtīšanai uz skolām un drukāšanai bukletos.

*Pārskati savas
nodarbības aprakstu:*

a *Kas varētu ieinteresēt skolotāju, kurš plāno muzeja apmeklējumu?*

*Kas izceļ
nodarbības kvalitāti?*

b
c *Kas apliecina tās unikalitāti?*

Informatīvā materiāla mērķis ir izcelt nodarbības unikalitāti, kvalitāti un piemērotību auditorijas vajadzībām. Šīs rokasgrāmatas tapšanas laikā darba grupa kopā ar Latvijas muzejos praktizējošiem muzejpedagogiem analizēja internetā pieejamos dažādu muzeju nodarbību aprakstus. Diskusiju rezultātā esam nonākuši līdz uzskatam, ka nodarbības aprakstā noderīgi iekļaut šādu

informāciju:

Tēma un
ekspozīcija vai izstāde,
kurā tā tiks aplūkota

a

Nosaukums:

vienkāršs, īss, rosinošs,
nodarbības būtību izsakošs

Īss ieskats **norisē** un sasniedzamais **rezultāts**:

Nodarbības pamatdati:

- mācību priekšmets
- klašu grupa
- nodarbības ilgums
- valoda
- cena

Kontaktinformācija

un **saite**
uz pilnu
nodarbības
aprakstu.

f

g

Pēc izvēles aprakstā var iekļaut arī citu būtisku informāciju, ja tā palīdz piesaistīt auditorijas uzmanību vai palīdz vieglāk *pārdot* nodarbības tēmu un saturu.

Šim mērķim var kalpot:

- Nodarbības autora vai vadītāja personība
- Ieteikumi darbam pēc muzeja apmeklējuma
- Nozares pārstāvju rekomendācijas
- Nodarbības īpašais statuss: piemēram, vispieprasītākā programma Latvijā; muzeja jaunākais piedāvājums; starptautiskas sadarbības rezultāts; veidota pēc skolotāju pieprasījuma, u.tml.

Vismaz viens **attēls**:
ieskats nodarbības norisē,
interesantākie izmantotie eksponāti,
izstādes kopskats

Šādam nodarbības pieteikumam kopumā nevajadzētu būt garākam par 10 teikumiem. Tā uzdevums ir sniegt priekšstatu par nodarbības būtību un ieinteresēt potenciālo nodarbības dalībnieku vai grupas vadītāju tā, lai viņš pēc tam izlasītu nodarbības aprakstu un pieteiktos nodarbībai.

STUNDAS MUZEJĀ PARAUGI – NO PLĀNOŠANAS LĪDZ ANALĪZEI

Stunda Muzejā izstādē 1914 Plānojums un struktūra

Tēma

Cilvēks, karš un māksla

Mērķis –

iepazīstinot skolēnus ar izstādes 1914 ekspozīciju, rosināt apzināties sevi kā līdzatbildīgu vēstures un kultūras procesu dalībnieku.

Mācību uzdevumi,

kurus veiks skolēni, lai sasniegtu izvirzīto mērķi.

- Atcerēsies sev zināmo par Pirmā pasaules kara laiku;
- Iepazīsies ar 1914 trīs ekspozīcijas daļām – *Uz impēriju drupām, Aculiecinieki, 2014*;
- Katras daļas apskata beigās atbildēs uz jautājumiem par to saturisko koncepciju un jēgu kopējā izstādes kontekstā;
- Izstādes apskates beigās diskutēs par kara sekām, tā lietderību/jēgu, analizēs un noskaidros savu personisko attieksmi un ieguldījumu mūsdienu notikumu kontekstā.

Mērķauditorija:

8. klase

Atbilstība Valsts pamatizglītības standartam

Nodarbība izstrādāta atbilstoši VISC mācību priekšmetu programmu paraugiem Latvijas un pasaules vēsturē un Vizuālajā māksla.

Starppriekšmetu saikne

Vēsture un vizuālā māksla

Nodarbības plāns

Ievads (10 min):

- iepazīšanās ar grupu, tās priekšzināšanām par izstādes tēmu;
- iepazīstināšana ar kopējo izstādes koncepciju.

Izmantotās metodes

atkārtošana, jautājumi un atbildes, ekskursija.

Saruna izstādē (30-40 min):

- Iepazīstināšana ar konkrētām ekspozīcijas daļām, atsevišķiem eksponātiem un to nozīmi kopējā stāsta koncepcijā;
- Skolēnu viedokļa noskaidrošana katra stāstījuma, apskates posma beigās.

Izmantotās metodes

Stāstījums, saruna, jautājumi un atbildes, neliela diskusija, intriga un prāta vētra pie objektiem, kuru nozīme kopējā izstādē jānosaka intuitīvi.

Diskusija (15-20 min):

Jautājumi grupām – vai karš ir lietderīgs? Jāpamato un jāargumentē atbildes jā vai nē.

Individuālie jautājumi – vai jūsu ģimenē kāds ir piedzīvojis karu un par to stāstījis jums?

Kāda varētu būt aculiecinieku attieksme, atbildot uz jautājumu par kara jēgu?

Ko tu saglabātu no mūsdienām, kā laika un kultūras liecību nākamajām paaudzēm, jeb;

Kādu ieguldījumu tu kā personība vari dot šodien (sabiedrībai, kultūrai, pozitīvu notikumu veicināšanā)?

Izmantotās metodes

diskusija, provokācija, analīze, interpretācija, atkārtošana, apjēgšana, viedokļa un personīgās atbildības noskaidrošana.

Izmantotās formas

grupu diskusijas 1:1, apaļā galda diskusijas, individuālās uzstāšanās.

Stundas muzejā apraksts

STUNDA MUZEJĀ 8. KLASEI: CILVĒKS, KARŠ UN MĀKSLA

Nodarbība izstrādāta atbilstoši VISC mācību priekšmetu programmu paraugiem Latvijas un pasaules vēsturē un Vizuālajā mākslā.

Atbilstoši mācību priekšmeta obligātajam saturam 8. klases Latvijas un pasaules vēstures stundās, kā arī Vizuālajā mākslā, skolēniem jāiepazīst Pirmais pasaules karš un tā nozīme Latvijas vēsturē. Jāmācās vērtēt mākslas darbus kā kultūras un vēstures procesu sastāvdaļu, kā arī jāapzinās vispārīgo cēloņu un sekju mijiedarbība. Tāpat skolniekam ir jāspēj apzināties sevi kā vēstures procesa dalībnieku un izprast, ka jebkurš cilvēks, tajā skaitā arī viņš pats, ir līdzatbildīgs.

Nodarbības laikā skolēni tiks iepazīstināti ar 1914 ekspozīciju, kurā tiks apskatītas tematiskās daļas:

- *Uz impēriju drupām* – stāsts par kara laikā sagrauto impēriju agrāko varenību, kļūdām un zaudējumiem, akcentējot kultūras mantojuma bojāeju,
- *Aculiecinieki* – ekspozīciju veido strēlnieku fotogrāfijas un mākslas darbi, kuru autori bijuši Pirmā pasaules kara aculiecinieki, lielākā daļa no viņiem – tagad plaši atzīti modernisma klasiķi,
- *2014* – laikmetīgs komentārs, refleksija par vēsturi un karu no mūsdienu mākslinieku pozīcijām.

Pēc ekspozīciju apskates muzejpedagoga vadībā nodarbība turpinās diskusiju un sarunu formā, kurās skolēniem jāpamato savs viedoklis un attieksme pret vēstures notikumiem, jāsalīdzina laikmetīgās mākslas komentārs ar aculiecinieku sniegtajām *liecībām*, jāinterpretē pagātne un jāapzinās sevi kā vēstures procesa dalībniekus, līdzatbildīgus kultūras vērtību saglabāšanā.

Nodarbības jāpiesaka vismaz vienu nedēļu pirms plānotās Stundas muzejā.

Praktiskā informācija

Ieejas biļete izstādē skolēniem EUR 2,13 (1,42)* + gida pakalpojumi grupai EUR 5,69

*Iekavās norādīta cena vienam apmeklētājam grupā, kurā ir vismaz desmit dalībnieki.

Grupas vadītājam ieeja bezmaksas.

Papildus informācija un pieteikšanās:

T: (+371) 67 357527 E.: Marta.Pallo@lnmm.lv

Analīze un secinājumi

- Lai gan piedāvājums nav inovatīvs, taču sava starpdisciplinārā un interaktīvā piedāvājuma dēļ guva lielu atsaucību gan 8.klašu grupām, gan arī vidusskolas klasēs.
- Skolēni šajā vecumā ir pasīvi, tāpēc atteikšanās no praktiskas darbošanās, tā vietā liekot uz domāšanu vērsta diskusijas, arī bija viens no veiksmes nosacījumiem.
- Skolēni ir uz sevi vērsti, taču to viedoklis vēl nav noformulējies, bieži vien tas diskusijas laikā atspoguļojās mulsās klusuma pauzēs, taču izmantojot provokāciju, sarunas noritēja daudz raitāk.
- Pārsvarā skolēnu priekšzināšanas bija līdzvērtīgā līmenī un neradīja problēmas grupu darbos, sarunās un diskusijās.
- Tā kā mācību process tika centrēts uz audzēkni kā personību un pieeja saturiski bija orientēta uz vērtībām, tad visas grupas (un to dalībnieki) bija ļoti labi motivēti nodarbībai un neradās uzvedības problēmas nodarbību laikā.
- **Iepriekš izstrādātais Stundas muzejā satura, uzdevumu un laika plānojums ļāva iekļauties un nepārtērēt laiku, kuru grupas varēja atļauties pavadīt muzejā.**
- Kopumā visas grupas sasniedza iepriekš izvirzīto mērķi - iepazīstot izstādes 1914 ekspozīciju, apzināties sevi kā līdzatbildīgu vēstures un kultūras procesu dalībnieku, jo nodarbības beigās ikviens tās dalībnieks (neatkarīgi no grupas lieluma) sniedza apstiprinošu un jēgpilnu atbildi uz iepriekš uzdotajiem jautājumiem.

Stunda Muzejā izstādē Lai gadījums kļūtu par notikumu Plānojums un struktūra

Tēma

Mūsdienu tehnoloģijās balstīta izglītojoša spēle 9. – 12. klašu skolēniem

Mērķis –

iepazīstināt skolēnus ar to, kas ir laikmetīgā māksla un kā to saprast, vienlaikus parādot, kā skolā apgūtās zināšanas dažādos priekšmetos var izmantot praksē.

Mācību uzdevumi,

kurus veiks skolēni, lai sasniegtu izvirzīto mērķi.

- Noklausīsies asistenta stāstījumu par *ABLV Bank* veidotās laikmetīgās mākslas kolekcijas izstādi ... *lai gadījums kļūtu par notikumu...* un spēles noteikumiem.
- Tiks sadalīti grupās pa 5–7 cilvēkiem, saņems individuāli pildāmas darba lapas.
- Grupās pārvietosies pa izstāžu zāli, vienlaikus pildot grupu uzdevumus planšetdatoros, kas saistīti ar dažādiem mācību priekšmetiem un individuāli atbildot uz radošajiem jautājumiem darba lapās.
- Noslēgumā piedalīsies asistenta vadītā diskusijā, kurā skolēni kopīgi nonāks pie paši sava laikmetīgās mākslas raksturojuma.
- Atgriezoties skolā, kopā ar klasesbiedriem un skolotāju veiks radošo darbu, lai piedalītos konkursā.

Mērķauditorija:

9. – 12. klase

Atbilstība Valsts pamatizglītības standartam

Tika ņemta vērā 9.–12. klases mācību viela, izstrādājot uzdevumus planšetdatoros.

Starppriekšmetu saikne

matemātika, fizika, ķīmija, bioloģija, vēsture, kulturoloģija un informātika

Nodarbības plāns

Ievads (15 min):

- Asistents uzaicina klasi uz diskusiju zonu; iepazīstās ar klasi, iepazīstina ar sevi;
- Asistents stāsta, ar ko šī izstāde ir īpaša, kā skatīt laikmetīgo mākslu;
- Asistents skaidro spēles noteikumus;
- Asistents sadala klasi mazākās grupās, iepazīstina ar pārējiem asistentiem, kas palīdzēs orientēties izstāžu zālē;
- Asistents izdala skolēniem darba lapas; skolēni, atbilstoši darba lapai / kartei dodas izstādē, asistentam vienlaikus pārvietojoties pa zāli un atbildot uz skolēnu jautājumiem.

Izmantotās metodes

lekcija, jautājumi, saruna, grupu darbs.

Spēle (40 - 50 min):

- Skolēni grupās iepazīstās ar darba lapās atrodamo karti, kas rāda, kā pārvietoties par ekspozīciju;
- Sekojot norādēm, skolēni nonāk pie uzdevumiem planšetdatoros, kurus pilda grupās, analizējot mākslas darbus;
- Sekojot norādēm, skolēni nonāk pie radošajiem uzdevumiem, kas pildāmi individuāli un prasa subjektīvu iedziļināšanos mākslas darbos;
- Skolēni ekspozīcijā satiek asistentus, kuri palīdz orientēties zālē, atbild uz jautājumiem, pastāsta kādu specifisku nišas par kādu mākslas darbu.

Izmantotās metodes

grupu darbs, kartes lasīšana, sekošana spēles nosacījumiem, komandas darbs, pildot uzdevumus planšetdatoros, kas prasa dažādu mācību priekšmetu zināšanas, individuāls darbs, kas prasa subjektīvu iedziļināšanos mākslas darbos, jautājumi, sarunas, azarts.

Diskusija (15-20 min):

- Asistenta vadībā norit diskusija, kuras laikā tiek apspriestas radošo uzdevumu atbildes.
- Asistents vada sarunu, kurā skolēni cenšas atbildēt uz jautājumiem:
 - Kā Jums patika izstāde?
 - Kurš darbs ārpus spēles uzdevumiem Jums piesaistīja uzmanību? Kāpēc?
 - Kas, JŪSUPRĀT, ir raksturīgs laikmetīgajai mākslai?
 - Vai izstādē bija kāds mākslas darbs, kurā saskatījāt saistību ar savu ikdienu, skolas dzīvi, attiecībām ar draugiem, ģimeni, interesēm, hobijiem?
 - Kāda, JŪSUPRĀT, ir zinātnes un mākslas saistība 21. gadsimtā? Un kā tas atšķiras no iepriekšējiem gadsimtiem? Padomājiet par to, ko redzējāt izstādē!

Izmantotās metodes

diskusija, provokācija, analīze, interpretācija, atkārtošana, apjēgšana, viedokļa un personīgās atbildības noskaidrošana.

Izmantotās formas

grupu diskusijas 1:1, apaļā galda diskusijas, individuālās uzstāšanās.

Stundas muzejā apraksts

MŪSDIENU TEHNOLOĢIJĀS BALSTĪTA IZGLĪTOJOŠĀ SPĒLE IZSTĀDĒ ...LAI GADĪJUMS KĻŪTU PAR NOTIKUMU...

Aicinām skolu grupas apmeklēt mākslas izstādi un izspēlēt izglītojošu spēli, kuras uzdevums ir palīdzēt skolēniem uzzināt vairāk par to, kas ir laikmetīgā māksla un kā to saprast, vienlaikus parādot, kā skolā apgūtās zināšanas dažādos priekšmetos var izmantot praksē.

No 2013. gada 20. septembra līdz 27. oktobrim Rīgas Mākslas telpā notiks *ABLV Bank* veidotās laikmetīgās mākslas kolekcijas izstāde ... *lai gadījums kļūtu par notikumu*... Vienlaikus izstādē tiks īstenota mūsdienu tehnoloģijās balstīta izglītojoša spēle 9.–12. klašu skolēniem. Šis projekts ir unikāls, jo pirmo reizi Latvijā ir radīta īpaša multimedāla mācību programma izstādei.

Spēle uzskatāmi demonstrē, kā mākslas darbus iespējams pētīt un izprast, izmantojot matemātikas, fizikas, ķīmijas, bioloģijas, vēstures, kulturoloģijas un informātikas zināšanas, savukārt paši mākslas darbi palīdz ilustrēt teorētisko vielu, kas, sēžot skolas solā, dažkārt šķiet pavisam atrauta no reālās dzīves.

Spēle izstrādāta radoši izmantojot iespējas, ko sniedz mūsdienu tehnoloģijas. Asistentu vadībā, mazās grupās vai individuāli, skolēni veiks uzdevumus planšetdatoros, kas novietoti pie mākslas darbiem, kā arī atbildēs uz jautājumiem darba lapās. Izpildot visus spēles ceļā paredzētos uzdevumus, varēs piedalīties aizraujošā konkursā un laimēt vērtīgu balvu.

Praktiskā informācija

Iepriekš pieteiktām 9.–12. klašu skolēnu grupām ieeja izstādē ir bez maksas.

Aicinām pieteikt skolēnu grupas, sūtot e-pastu uz maksla@ablv.org.

Pieteikties iespējams uz šādiem laikiem:

no otrdienas līdz svētdienai plkst. 11:00, 12:00, 13:00, 14:00, 15:00, 16:00.

Neskaidrību gadījumā sazinieties ar mums,

rakstot uz maksla@ablv.org vai zvanot – 67 281 383.

Analīze un secinājumi

Izstādes ... *lai gadījums kļūtu par notikumu*... izglītības projektā – interaktīvajā, izglītojošajā spēlē vidusskolēniem piedalījās 252 iepriekš pieteiktas skolēnu grupas.

Uzsākot darbu pie izglītības projekta, tika izvirzīti divi mērķi – atvest uz izstādi 3000 skolēnus no visas Latvijas (programmā piedalījās 3236 skolēni un interese par iespējām piedalīties turpinājās arī pēc tam, kad visi nodarbību laiki jau bija aizņemti) un izglītojošā, interaktīvā veidā stāstīt par *ABLV Bank* Laikmetīgās mākslas kolekcijas darbiem, veidojot ciešu saikni ar mācību priekšmetiem. Abi mērķi tika sasniegti.

Programmas veiksmes aspekti bija vidusskolēnu auditorijas izpēte, pasaules prakses muzejpedagoģijā pētīšana, mācību vielas pielāgošana un sadarbība ar skolotājiem.

Skolēnus dalībai izglītojošajā, interaktīvajā spēlē vienlīdz aktīvi pieteica gan humanitāro (54%), gan eksakto (46%) priekšmetu skolotāji no Rīgas (74%), kā arī no citām pilsētām (26%) – Jūrmalas, Ogres, Jelgavas, Siguldas, Ventspils, Balviem, Aizkraukles un Alūksnes.

Skolēnus izstādē sagaidīja, iepazīstināja ar ekspozīciju un palīdzēja spert pirmos soļus laikmetīgās mākslas iepazīšanā 9 brīvprātīgās asistentes, kuru darbu atzinīgi vērtē ne tikai projekta veidotāji, bet arī skolotāji, sakot, ka *grupu vadīja kompetenti, ieinteresēti asistenti, kuri stāstīja par izstādes mākslas darbiem, spēja paskaidrot, kas ir laikmetīgā māksla, kā tā atšķiras no iepriekšējo gadsimtu mākslas*.

Pēc izstādes apmeklējuma 86% skolēnu atzina, ka izstādes apmeklējums viņiem ir patīcis, sniedzot ievērojami mazāk atbildes – nē, nepatika (4%), nezina (9%).

Turklāt uz jautājumu: *Vai Tev izdevās uzzināt ko jaunu?*, skolēni atbildējuši – jā (78%), nē (11%), nezina (11%).

Taču jautājums, kas projekta veidotājiem ļāva globāli novērtēt mērķa sasniegšanu bija: *Vai pieauga Tava interese par laikmetīgo mākslu?*, uz kuru nedaudz vairāk kā puse atbildēja apstiprinoši (52%), noraidoši (18%), nespēja izlemt (30%).

8 SOĻI UZ VEIKSMĪGU NODARBĪBU

a

Materiāla atlase

Tev ir jāapzinās sava muzeja kolekcijas un ekspozīcijas vērtības, ar kurām tu gribi dalīties un jāatbild uz jautājumu: vai tu aktualizēsi piemērus no patstāvīgās ekspozīcijas, kādus unikālus eksponātus, vienu saturisko vadlīniju, kas caurvij ekspozīciju vai unikālu izstādi, kuras ietvaros veidosi stundas muzejā nodarbību.

Izpēti vecumgrupu

Katram vecumposmam ir savi niķi un prasības, kā arī mācīšanās īpatnības neatkarīgi no tā vai mēs tos saucam par bērniem, vai jauniešiem.

b

Izpēti VISC **C** izglītības saturu un programmas mācību priekšmetos

Lasi arī to priekšmetu saturu, kas it kā neattiecas uz tava muzeja ekspozīcijas tematiku. Visrosinošākie ir ētikas, psiholoģijas, ģeogrāfijas, literatūras un fizikas priekšmeti, jo tajos sniegtās zināšanas praktiski tiek izmantotas sadzīvē. Un par ko gan citu ir muzeju ekspozīcijas, ja ne par dzīvi. Starppriekšmetu saikne noder plašākai auditorijas piesaistei un tēmas aktualizēšanai dažādu interešu pārstāvjiem.

Izvēlies **d** tēmu

Tai jābūt ne tikai intriģējošai un saistītai ar VISC standartiem, bet gan tādai, kas tev pašam šķiet saistoša un pētniecības vērtā, jo tu ar to strādāsi daudz un ilgi. Ieinteresēts un motivēts pedagogs ir puse no nodarbības veiksmes.

Izvirzi **e** mērķus

Reizēm mazāk ir vairāk, tomēr nebaidies riskēt, jo tikai tā varam iemācīties ko jaunu.

Izvēlies **f** metodes

Tās atlasi atbilstoši tēmai, mērķim un vecumposmam, taču pārāk nepieķeries tam, kas rakstīts tavos plānos. Reizēm grupas sagatavo dažādus pārsteigumus saviem grupu vadītājiem. Esi noteikts, bet tajā pašā laikā gatavs riskēt un eksperimentēt.

Komunicē ar **g** skolotājiem

Tieši viņi būs tie, kas atvedīs grupas uz muzeju. Dodies uz skolām vai rīko muzejā skolotājiem paredzētus pasākumus, kurā ziņo par muzeja jaunākajiem piedāvājumiem. Varbūt vari vienoties ar VISC un uzstāties ar prezentācijām metodisko apvienību sanāksmēs?

h Izvērtē rezultātu

Anketē skolotājus, apmainies ar e-pastiem pēc nodarbībām, kuras esi novadījis. Palūdz kādam uzticamam kolēģim veikt tavu nodarbību hospitāciju, nebaidies no citu viedokļiem vai vienkārši pēc nodarbības pats sev atbildi uz jautājumu – vai iepriekš uzstādītais mērķis ir sasniegts. Savu kļūdu un panākumu atzišana palīdzēs veiksmīgāk veidot nākamās nodarbības!

10 VEIKSMES FAKTORI LABAI SADARBĪBAI AR SKOLOTĀJIEM

a Apzināta mērķauditorija

Atbildi uz jautājumu, kurus skolotājus tu vēlies uzrunāt - konkrētu mācību priekšmeta pasniedzējus vai klašu audzinātājus? Varbūt tā būs skolu vadība? No tava pirmā lēmuma izrietēs pārējie sadarbības soļi.

Izvirzīti mērķi

C Atbildi uz jautājumiem - kāpēc tu skolotājus uzrunā? Vai lai gūtu ierosinājumus savai līdzšinējai darbībai, vai informētu par pakalpojumiem, bet varbūt, lai iedvesmotu vai atvieglotu viņu darbu skolā, vai piesaistītu lielāku auditorijas uzmanību muzeju piedāvājumam?

Apzināti komunikācijas veidi

b Vai tā ir privāto e-pastu vākšana caur dažādām atsauksmēm un anketām, vai datu bāzes veidošana ar google.com palīdzību, tomēr e-adrešu datu bāze būs visērtākais veids, kā skolotājiem izziņot vēlamo informāciju. Reizēm noder sadarbība ar privātajām vai valsts institūcijām, kas ikdienā informē skolotājus par dažādām viņiem nozīmīgām aktualitātēm. Taču privāta/individuāla uzruna joprojām ir līdzvērtīga tai, kura nāk caur skolas vadību. Turklāt pēdējā gadījumā skolotāju muzeja (semināru vai nodarbību) apmeklējumam pamudinās un atbalstīs viņa priekšniecība un viņam pašam nevajadzēs izlauzt ceļu.

Izvēlēta sadarbības forma

d Izvēlies piemērotāko sadarbības formu, izejot no sava darba kapacitātes un iespējām. Tā izrietēs arī no izvirzītajiem mērķiem – vai tā ir individuālā sadarbība, semināri, ekskursijas vai darbnīcas, –sadarbībai ir jābūt abpusēji ērtai un izdevīgai.

Aktualizēta tēma

Ja tavs mērķis ir skolotāju ne tikai informēt, bet piesaistīt plašāku uzmanību, tad noteikti der paskatīties lidzi esošajām izglītības aktualitātēm. Pedagoģija ļoti ātri noveco, un gandrīz ik gadu parādās jauni pedagoģiskās domas virzieni (it īpaši audzināšanas jautājumos), kuru metodiku noteikti ir iespējams sasaistīt ar to, kas jau tiek praktizēts tavā muzejā notiekošajās nodarbībās. Piemēram, radošā domāšana, līdzietības un empātijas veicināšana, personīgās atbildības rosināšana u.c. audzināšanas aktualitātes, kuras pēdējā laikā tiek apskatītas masu medijos. Jo aktuālāka tēma, jo motivētāki būs skolotāji atsaukties uz sadarbību. Zināšanas par to, ko runā sabiedrībā, noderēs tev jebkuras nodarbības veidošanā.

g

Personību iesaiste

Ja tikko esi uzsācis sadarbību ar skolotājiem, tad rēķinies, ka viņi nepazīst tevi vai tavu muzeju, tāpēc uzrunā auditoriju ar kādas tai interesējošas personas starpniecību - vai tā būtu kāda autoritāte, vai progresīvs jaunais nozares censonis, vai arī pārstāvis no izglītības pārvaldes iestādēm - tā būs tava brīvbiļete uz lielāku mērķauditorijas atsaucību.

f

Sasaiste ar praksi

Atbildi uz jautājumu – ko skolotājs iegūs no šīs sadarbības? Iegūtajai informācijai ir jābūt lietderīgi izmantojamai un lietojamai viņa praksē. Piemēram, ziņojumā nestāstiet to, ko jau var izlasīt mājas lapā. Ilustrējiet to ar metodiskiem piemēriem vai iedodiet gatavu saturu patstāvīgam muzeja apmeklējumam, vai darbam klasēs.

h

Atbilstošas saskarsmes metodes

Skolotāji ir viena no visgrūtākajām auditorijām. Kāpēc? Tāpēc, ka viņi *visu zina* arī bez tavas palīdzības. Protams, šeit neiet runa par izņēmumiem, bet gan par kopējo nostāju. Pat tad, ja viņi ir ieinteresēti un atvērti jaunai sadarbībai, tomēr jārēķinās ar pasīvu un skeptisku attieksmi. Tāpēc, tu šajā sadarbībā nedrīksti būt skolotājs! Tu esi partneris, kolēģis, kas arī mācās un vēlas izvirzīt kopīgus mērķus, kuru labā darboties.

i

Bonusi

Kāpēc gan reklāmiskais *divi vienā* nevarētu attiekties arī uz muzeju sadarbību ar skolotājiem? Piemēram, tiem, kuri apmeklē informatīvo semināru, ir iespēja kā pirmajiem pieteikties uz ekskluzīvām darbnīcām, vai tie kuri apmeklē visus seminārus, saņem gada abonementu uz patstāvīgo ekspozīciju. Savukārt tie, kas atved *n* skolēnu grupas, iegūst kvalitatīvas eksponātu reprodukcijas, kuras nav jāmeklē bibliotēkās un ir ērti izmantojamas arī darbam klasēs.

j

Atgriezeniskās saiknes veidošana

Anketēšana ir diezgan bezpersonisks veids, taču ļoti ērts un praksē vienmēr attaisnojas. Tomēr atgriezeniskai saiknei vienmēr nav jābūt masveidīgai vai kolektīvai. Tā ir nepieciešama tev sava darba izvērtēšanai un veiksmīgākai turpmākās sadarbības uzturēšanai, tāpēc tikpat vērtīgi ir privāta e-pastu apmaiņa, zvani vai individuālas atkaltikšanās muzeja ekspozīcijā.

NOSLĒGUMS

Istenojot šo projektu,
Creative Museum
ambīcija ir:

Sekmēt radošu un uz izziņu balstītu izglītības
iegūšanu (skolēnu mērķauditorijai) un profesionālās
kvalifikācijas paaugstināšanu (muzeju speciālistiem un
vispārizglītojošo skolu pedagogiem) kultūras jomā.

a

Attīstīt muzeju un vispārizglītojošo skolu pedagoģisko
iniciatīvu, kura ilgtermiņā var sekmēt dotācijas piešķiršanu
publiskajiem muzejiem programmas īstenošanai, kas
nodrošinātu iespēju skolēnu grupām mācību programmas
ietvaros muzejus apmeklēt bez maksas.

d

Nodrošināt kultūras vērtību pieejamību
iespējami plašām mērķauditorijām.

Veicināt Latvijas muzeju izglītības
produkta konkurētspēju.

CREATIVE MUSEUM

ir eksperimentāla un neatkarīga domnīca, kas analizē muzejus, meklē stratēģiskus risinājumus un piedāvā profesionālus padomus.

Radošais muzejs ir zināšanu, pieredzes, inovāciju un radošuma apmaiņas vieta.

CREATIVE
MUSEUM

www.creativemuseum.lv

Autori: Marta Pallo | Ineta Zelča Šimansone | Danute Dūra | Lauris Bokišs

Redaktors: Raivis Šimansons

Dizains: Edvards Percevs

Projekta vadītāja: Ineta Zelča Šimansone

Fotogrāfi: Didzis Grodzs | Rolands Krutovs

Atbalsta: Valsts Kultūrkapitāla fonds | Žaņa Lipkes Memoriāls

Izdevējs: Creative Museum

© Creative Museum, 2014

Druka: Jelgavas tipogrāfija

ISBN 978-9934-14-262-8