

განათლების სახელმძღვანელო

მეთოდები და ტექნოლოგიები
მუზეუმისა და მემკვიდრეობის
საგანმანათლებლო სფეროში

არია ვან ველდჰეიზენი



განათლების სახელმძღვანელო

მეთოლები და ტექნოლოგიები

მუზეუმისა და მემკვიდრეობის საგანმანათლებლო სფეროში

არია ვან ველლჰეიზენი





შინაარსი

შინათქმა

3

შესავალი

როგორ გამოვიყენოთ ეს სახელმძღვანელო?

4

მეთოდების მიმოხილვა

6

დაყოფილია ქვეთავებად შემდეგი
მახასიათებლების მიხედვით:
 ვიზიტორის ტიპი / მომხმარებლის
გამოცდილება
 სამიზნე ჯგუფი
 დროისა და საბიუჯეტო რესურსების
ინკუსტირება

მეთოდები

1. ტურები გილების თანხლებით

10

2. დიალოგი

12

3a. დამალული წივთების ძიება/ განძის ძიება -
შეკითხვების გარეშე

14

3b. დამალული წივთების ძიება/ განძის ძიება -
შეკითხვებით/ აქტივობებით

16

4. აქტივობები გავრცელების ცენტრალური
პუნქტიდან

18

5. აქტივობიდან დისკუსიამდე

20

6. ვიზიტორები გილობას უწევენ ერთმანეთს

22

7. კეთებით სწავლება

24

8. ფოტოგაფალება, ხატვა და ვიდეო აქტივობები

26

9. შემოქმედებითი პროცესი

28

10. ასოციაციური აქტივობები

30

11. ვიზიტორები თავად სვამერ ჰითხვებს

32

12. ექსპონატის ანალიზი

34

13. ინტერვიუები

36

14. ამბის თხრობა / StoryTelling

38

15. თხრობა / ლექცია / პრეზენტაცია

40

16. თეატრი / იმპროვიზაცია / ცეკვა

42

17. აუდიოვიზუალური და ციფრული მეცნა
მემკვიდრეობის ძეგლებზე

44

18. ელექტრონული სწავლება / დისტანციური
სწავლება

46

*კოლოფონი

48

*კოლოფონი - ცნობები ავტორის, მთარგმნელის, გამომცე-
მლის, გამოცემის ადგილის, დროის შესახებ, რაც წიგნებში
ძირითადი ტექსტის ბოლოსაა განთავსებული (რედაქტორის
შენიშვნა).

წინათქმა

მთელი მსოფლიოს სამუზეუმო განათლების სფეროს წარმომადგენლები თავიანთ საქმიანობაში აქტიურად იყენებენ დიდაქტიკურ მეთოდებსა თუ ტექნიკურ საშუალებებს. ადამიანთა უმრავლესობას სმენია გიდის თანხლებით ტურქისა და დამალული განძის ძიების შესახებ, მაგრამ მათ გარდა, არსებობს კიდევ ბევრი სხვა მეთოდი! მუზეუმისა თუ მემკვიდრეობის სხვა ინსტიტუციის საგანმანათლებლო დეპარტამენტის (მათ შორის, დამწყებ) თანამშრომელთავის სასარგებლო იქნება ჰქონდეთ მეთოდებისა და კარგი პრაქტიკის ფართო სპექტრის შემცველი სახელმძღვანელო, რომელსაც შეუძლიათ დაეყრდნონ საჭიროების შემთხვევაში.

რეინვარდტის აკადემიის სტუდენტებისთვის როცა ვეძებდი პუბლიკაციებს, სადაც აღწერილი იქნებოდა მრავალფეროვანი მეთოდები, მოვიდიე საქმაოდ დიდი რაოდენობის ლიტერატურა ტურქზე გიდის თანხლებით, მაგრამ მუზეუმზე დაფუძნებულ დიდაქტიკურ მეთოდებზე - თითქმის ვერაფერი. როგორც ჩანს, საგანმანათლებლო სფეროს წარმომადგენლები უფრო მეტად პრაქტიკოსები არიან, ვიდრე თეორეტიკოსები...

წონერ ამიტომ შევადგინე განათლების ეს მეთოდური სახელმძღვანელო და მინდა იგი გავუზიარო ჩემს კოლეგებსაც. ეს გამოცემა აღწერს 18 სამუშაო მეთოდს, რომელთა თანმიმდევრობა დამყარებულია შემთხვევითობის პრინციპზე. ისინი ნაწილობრივ ემთხვევა ხოლმე ერთმანეთს და ხშირად გამოიყენება ერთმანეთთან კომბინაციაშიც.

ეს მეთოდები მე აღვწერე დაახლოებით იმ კულინარიული

რეცეპტების მსგავსად, რაც შთამაგონა ჩემი ადგილობრივი სუპერმარკეტის რეცეპტების ბარათებმა.

თითოეული "რეცეპტი" შეიძლება განხორციელდეს სხვადასხვა ფორმით, დიდი თუ პატარა მასშტაბით, ჩაირკიტებით თუ ზედაპირულად, ან სულაც, ჯერ კიდევ აღმოსაჩენი მეთოდებით. ამასთან, განათლების სფეროს თითოეულ წარმომადგენლებს აქვს თავისი პერსონალური სტილი, თავისი პირადი მიღორბა. ასე რომ, შეგიძლიათ გამოიყენოთ ეს პუბლიკაცია თქვენებურად!

სტრუქტურა

პირველ თავში ახსნილია, თუ როგორ უნდა გამოვიყენოთ ესა თუ ის მეთოდი. განმარტებულია, რომ ახალი საგანმანათლებლო პროგრამის მომზადების პროცესში ისინი წარმოადგენენ მხოლოდ რიგით ინგრედიენტებს და საშუალებას, რომლითაც შესაძლებელია ჩვენი პროგრამის მიზნების მიღწევა. ამას მოსდევს თითოეული მეთოდის მახასიათებლების ახსნა, რაც გამიზნულია სათანადო ფორმატის არჩევაში დასახმარებლად. შემდეგ მას უკვე მოჰყვება თავად "რეცეპტების ბარათები" - თითოეული სამუშაო მეთოდის განმარტებით.

წინამდებარე სახელმძღვანელო არ არის ამომწურავი - არსებობს კიდევ ბევრი მეთოდი, რომელიც კარგად "მუშაობს" და მეც სიამოვნებით გავიზიარებ დამატებით იდეებსა და მაგალითებს ყოველდღიური პრაქტიკიდან.

გისურვებთ წარმატებას! ისიამოვნეთ ამ მეთოდებზე ექსპერიმენტირებით თქვენს პირად პრაქტიკაში!

მინდა მადლობა გადავუხადო ჩემს კოლეგებს, რომლებმაც მხარი დაუჭირეს ამ მეთოდური სახელმძღვანელოს გამოცემას და ყველას, ვინც დამეხმარა მის შექმნაში, Studio Flip-ს არაჩეულებრივი ილუსტრაციების მონოდებისათვის და ოლივებ ვან კეულენს ახალი დიზაინის შექნისათვის. თითოეული მათგანი ენთუზაზმით მუშაობდა შედეგის მისაღწევად. განსაკუთრებული მადლობა ლიზბეტ ტონკენსს და განდი ვან დეიკს, ჩემს სარედაქციო ჯგუფს. მათი განსაკუთრებული წვლილისა და ძალისხმევის შედეგად, ეს მეთოდური სახელმძღვანელო ბევრად გაუმჯობესდა, სასიამოვნო იყო მათთან მუშაობა. და ბოლოს, რაც არანაკლებ მნიშვნელოვანაა, უღრმეს მადლობას უქმდი ინგა ქარაისა ამ პუბლიკაციის ქართულად თარგმნის ინიციორებისთვის, რაც უდიდესი პატივია ჩემთვის.



არია ვან ველდჰუიზენი
arjanvanveldhuizen@gmail.com



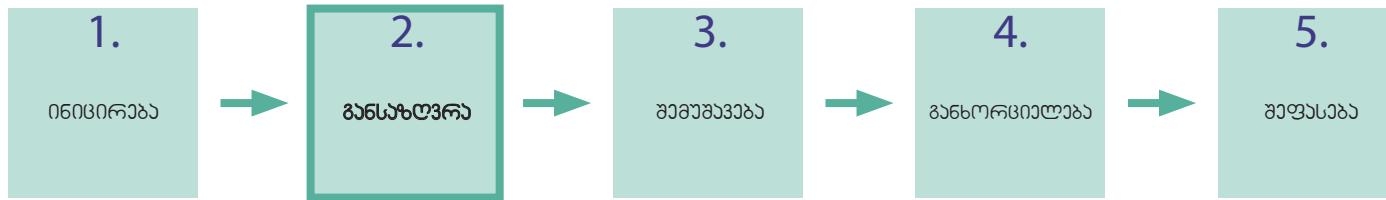


გასავალი

როგორ გამოვიყენოთ ეს პუბლიკაცია?

განათლების ეს მეთოდური სახელმძღვანელო დაწერილია მათთვის, ვისაც გარკვეული გამოცდილება გააჩნია მუზეუმების/ მემკვიდრეობის ძეგლებისათვის საგანმანათლებლო პროგრამების შემუშავების სფეროში. სახელმძღვანელოში ყურადღება გამახვილებულია სამუზეუმო განათლების კონკრეტულ ასპექტზე - დიდაქტიკური მეთოდებისა და ტექნოლოგიის შერჩევასა და დანერვვაზე. დიდაქტიკური მეთოდი წარმოადგენს საგანმანათლებლო პროგრამების შემოქმედებითი პროცესის მხოლოდ ერთ-ერთ ინგრედიენტს. ტექნოლოგიის შერჩევა დამოკიდებულია იმ კონტექსტზე, რომელშიც იქმნება პროგრამა და მნიშვნელოვანია, რომ მან ხელი შეუწყოს წინასწარ განსაზღვრული მიზნების მიღწევას.

ქვემოთ მოყვანილია მარტივი გეგმა, რომელიც ნაბიჯ-ნაბიჯ წარმოაჩენს საგანმანათლებლო პროგრამის განვითარების პროცესს¹. ეს სახელმძღვანელო განსაკუთრებით გამოსადეგია მეორე ფაზაში.



კველაზე მნიშვნელოვანი გადაწყვეტილებები მიიღება ინიციატივის ფაზაში, იმ კონტექსტის გათვალისწინებით, რასაც ორგანიზაცია ეყრდნობა (საკუთარი წესდების თანახმად და მომხმარებელთა მოთხოვნების ჩათვლით). ამ ფაზაში განისაზღვრება სამიზნე ჯგუფი და ამოცანები პოტენციურ პარტიორებთან კოორდინაციით. საქმიანობის გაგრძელების (ან შენკვეტის) გადაწყვეტილება მიიღება პროგრამის რელევანტურობის შეფასების საფუძვლზე. მეორე ფაზაში გეგმები მუშავდება შინაარსობრივი და პრაქტიკული კუთხით და ხდება მათი განხორციელებადობის ტესტირება (ძრო, ფინანსები, სივრცე, ადამიანური რესურსი, ცოდნისა და ტექნოლოგიების ხელმისაწვდომობა და სხვ.). ტექნოლოგიების/მეთოდების გამოყენების თაობაზე პირველი იდეები გამოითქმება სამიზნე ჯგუფსა და შინაარსზე დაყრდნობით. როგორი ფორმატი შეესაბამება ყველაზე მეტად სასურველი ეფექტის მიღწევას ამ კონკრეტულ კონტექსტში? ამგვარად, ესაა პროცესის ის ფაზა, რომელიც ეს სახელმძღვანელო შეიძლება ყველაზე მეტად გამოსადეგი იყოს. დაგეგმვის ფაზაში პროგრამა იხვეწება, მზადდება და

გამოცდება, რის შემდეგაც ის უკვე შეიძლება განხორციელდეს და შეფასდეს.
ICOM/CECA-ზ (მუზეუმების საერთაშორისო საბჭოს სამუზეუმო განათლების კომიტეტი) შექმნა “საუკეთესო პრაქტიკის სახელმძღვანელო”² - გულმოდგინედ დამუშავებული და დეტალური მოდელი საგანმანათლებლო პროგრამის შესაქმნელად. ტექნოლოგიების არჩევა შესულია “საუკეთესო პრაქტიკის სახელმძღვანელოს” I-9 ფაზაში და ჰქვია “მინიდების საშუალებები”³: იგი შეგნიშულად ირჩევს ინფორმაციის გადაცემის საუკეთესო გზას არჩევანის ფართო სპექტრსა და თვით პროგრექტის კრიტერიუმებზე დაყრდნობით. “მინიდების საშუალებები” ასევე გვეხმარება განვითარების საუკეთესო სტრუქტურა პროგრამისათვის. როგორ მუშაობს იგი პროგრამის დასაწყისა და დასასრულს, სად და როგორ გამოიყენება თითოეული მეთოდი? როგორ უნდა მივიღოთ საუკეთესო სტრუქტურა თასტიმალური სასწავლო გამოცდილების მისაღებად?

განათლების ეს მეთოდური სახელმძღვანელო დაგეხმარება, თუ ინფორმაციის გადაცემის როგორი გზაუნდა აირჩიოთ გემის

განხორციელების პროცესში. მსგავსი არჩევანის გაკეთებისას გარკვეულ როლს თამაშობს ყველანაირი მოსაზრება. პროგრამა აგებულია თხორბაზე თუ ფოკუსირებულია ექსპონატზე? როგორი სამეცნიერო მნიშვნელობა აქვს პროექტს? როგორია სანაცვლების ხედვა მუზეუმში ან მემკვიდრეობის ძეგლზე? ამ ყველაფერთან ერთად, საუკეთესო არჩევანს ყველაზე უკეთ განაპირობებს პასუხი კითხვაზე: **რატომ?** მიაღწევენ ვიზიტორები ჩვენთვის სასურველ შედეგს/სწავლების მიზნებს ამ ფორმატის მშევრის?

ამ სახელმძღვანელოში ზოგიერთი სამუშაო მეთოდი (მაგ., “აქტივობიდან დასკუსიამდე” ან “ვიზიტორები გიდობას უწევენ ერთმანეთს”) მოიცავს მუზეუმში/ძეგლზე სრულ ვიზიტს, დანარჩენები შეგვიძლია გამოვიყენოთ სხვა მეთოდებთან ერთობლიობაშიც. მაგალითად, ეს ეხება ასოციაციურ აქტივობებს, ინტერვიუებს, ფოტოგრაფიულ დავალებებსა და “კეთებით სწავლებას”.

მათოლების მიმოხილვა

ვიზიტორის/მომხმარებლის გამოცდილების ტრაქის მიხედვით

	1. ტურისტის მიზანის თანხლებით	2. ფოსტოგვი	3. დამწყვეტილი ნივთების მიხედვის/განხილვის მუხტი	4. გამოცდილი ნივთების მიხედვის/განხილვის მუხტი	5. კარიტეტიული სატელევიზიურო გარემონდა	6. კარიტეტიული დისცისიამდებით გენტლური	7. ცირკულარული დიდი უნივერსიტეტი	8. ფილმების დარღვევა, ხატვა და გადაურჩა	9. უშმიქმედებილი სამუშაო	10. ასოციაციური პროცესი	11. ვიზუალური აქტორობები	12. უსაკანალის ანალიზი	13. ორგანიზირებული უნივერსიტეტი	14. აშშის თხრობა/Storytelling	15. თხრობა/ლექცია/პრეზენტაცია	16. რეატრი/ინიციატივები/გენერაცია	17. აუდიოვიზუალური და ციფრული მედია	18. ულიცისტიური მედიების და ციფრული სივრცების/
მემკვიდრეობის მხარდაჭერის საჭიროება	++	++	-	-/?	++	±	-/?	+	?	+	+	++	-/?	-/±	++	++	±/?	-/?
დამოუკიდებელი	-	-	++	++	+	+	++	+	+	+	-	±	+	+	-	-	+	+
თანამშრომლობა	-	±	±	+	+	++	+	?	?	?	?	±	?	+/-++	-	-	-/?	?
გამოკითხვა	-	±	-	-	+	++	++	±/+	±	±	+	±/+	+	+	-	-	?	+/-++
ვიზიტორის/მომხმარებლის ნებისმიერობა	±	++	-	-/±	+	+	++	±	++	++	++	+	+	+	-	-	?	?
ცოდნის გადაცემა	++	+/-++	+	+	±	+	+	±	±	±	±	±	+	±	+	±	+	+
კოლექციის/მემკვიდრეობის მნიშვნელობა	++	+	+	+	+	++	++	±/?	+	?	+	±	++	-/?	?	?	+/?	?

? = შესაძლო, მაგრამ არა აუცილებელი

გათოლების მიმოხილვა

სამიზნე კვეთის მიხედვით

დაწყებითი და საშუალო სკოლა	1. ტერიტორიული მიმოხილვა																																		
	1. ტერიტორიული მიმოხილვა		2. დიალოგი		3. დაწყებითი და საშუალო სკოლა		4. დაწყებითი და საშუალო სკოლა		5. დაწყებითი და საშუალო სკოლა		6. დაწყებითი და საშუალო სკოლა		7. დაწყებითი და საშუალო სკოლა		8. დაწყებითი და საშუალო სკოლა		9. დაწყებითი და საშუალო სკოლა		10. ასოციაციური კომუნიკაცია		11. პოზიტიური კომუნიკაცია		12. უკანასკნელი ანალიზი		13. ორგანიზაციური კომუნიკაცია		14. ამბეჭდის თერობა		15. თერობა / ლექცია / Storytelling		16. ღია ტრანსფორმაცია / სრული მიმოხილვა		17. უკანასკნელი კომუნიკაცია / ცენტრი		18. უკანასკნელი კომუნიკაცია / სრული მიმოხილვა
4-5 წელი	-/-	+	-	-	-	-	-	-	++	±	++	-	-	-	-	+	-	++	±	++	-	-	-	-	-	-	-	-							
6-9 წელი	-/-	+	-	±	±/+	-	-	-	++	+	++	±	-	±	-	++	-	++	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+							
10-12 წელი	±	++	-	++	++	±	+	++	++	++	++	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+							
12-14 წელი	-/-	++	-	++	+	++	++	++	+	++	+	++	+	++	+	++	-	-	±	++	++	+	+	+	+	+	+	+							
15-18 წელი	±	++	+	+	±	++	++	±/+	++	+	++	+	++	+	++	±	++	-	±	±	++	++	+	+	+	+	+	+							
ზოგადი სრულები	++	+	++	±	-	+	+	+	±/+	+	+	+	+	+	+	±	-	±	++	±	±	±	±	+	+	+	+	+							
ოჯახები	+	+	+	+	+	+	±	±	++	±	++	+	±	±	±	-	++	±	++	+	+	+	+	+	+	+	+	+							



გათოლების მიმოხილვა

დროითი და საბუჯეტო რესურსების ინვესტიციების მიხედვით

კატეგორია დაზღვევის ფაზა	მიმოხილვის მიზანები																	
	1. ტურისტის მიზანის მიზანებით	2. დასალიგი	3. დამატებული წერტილის მიზანის/განრის მიზანის მიზანებით	4. დამატებული წერტილის მიზანის მიზანებით/ძირითადის მიზანებით	5. უკრიანისტური გარემოების მიზანის მიზანებით	6. გამოყენებული დისციპლინის უკრიანისტური მიზანის მიზანებით	7. სამომავალის მიზანის უკრიანისტური მიზანის მიზანებით	8. გამოტოვებული გადამარცვა, ხატებადაშემცველი მიზანის მიზანებით	9. უკრიანისტური გადამარცვა, ხატებადაშემცველი მიზანის მიზანებით	10. ასკერიანისტური კრიტიკის მიზანის მიზანებით	11. მაგისტრური აქტივობების მიზანის მიზანებით	12. უსამართლებო თავმადებრების მიზანის მიზანებით	13. ონლაინ-სანალიტიკის მიზანის მიზანებით	14. ამას თხრობას/Storytelling	15. თხრობას/ლექცია/პრეზენტაცია	16. რესტრი/იმპორტის მიზანის მიზანებით	17. უფლისების უზრუნველყოფა/ცეკვა	18. უსამართლებო მიზანების მიზანებით
განსაზღვრისა და დაგენერირების ფაზა	მოსამზადებელი საათების რაოდენობა	±	-/±	++	+++	+	+	++	+	-/+	+?	±/+	-	+	±	+	++	+++
	ბიუჯეტის მომზადება	-	-	+	+	±	-	-/?	+/++	?	+?	-/+	-	-/±	-	-	++	+++
განხორციელების ფაზა	განხორციელებისთვის საჭირო საათების რ-ბა	++	++	-	-	++	±/+	-/±	+	-/+	++	+	++	-	±	++	++	-/±?
	განხორციელებისთვის საჭირო ბიუჯეტი (ადამიანური რესურსის გამოყენებით ⁴)	-	-	±	±	-/±	-	-	+/++	?	+	-/±	-	-/±	-	-	+++	-/±?

4. თუ პროგრამაში მონაწილე ადამიანთა (მაგალითად, მუზეუმის შტატგარეშე მასწავლებლები/ მედიატორები) საქმიანობა ანაზღაურებადია, ამ ხაზში ქულები საგრძნობლად შეიცვლება.

5. ამ მიმოხილვაში იგულისხმება, რომ მემკვიდრეობასთან დაკავშირებულ ორგანიზაციას არა აქვს გამოცდილება თეატრის/იმპროვიზაციის/ქორეოგრაფიის სფეროში.

ეთოლები და ტექნოლოგიები





1. ტური გილის თანხლებით

... დიდი მოცულობის ინფორმაციის გადაცემა დროის მოქლე

პერიოდში, ჯგუფის დონესა და საჭიროებებზე მორგებით და ერთობლივი სასიამოვნო გამოცდილების შეთავაზებით.

განმარტება

ტრადიციული ფორმა: გილს მიჰყავს ადამიანთა ჯგუფი სხვადასხვა ადგილას (მაგალითად, სამუზეუმი ექსპონატებთან, ისტორიულ ნაგებობებთან ან ხელოვნების ნიმუშებთან) და აწვდის ინფორმაციას მათზე. ესაა ყველაზე ძველი და დღემდე ყველაზე პოპულარული დიდაქტიკური მეთოდი მუზეუმში.

ვარიანტები

- სავალდებულო ტურები გილების თანხლებით, რადგან მემკვიდრეობის ძეგლზე (მაგ., ისტორიულ სახლებში) ფართო საზოგადოება არ დაიშვება თანმხლები პირის გარეშე.
- ინტერაქტიული ტურები გილების თანხლებით (პუბლიკის აქტიური ჩართვა სხვადასხვა მეთოდის გამოყენებით).
- გილების განთავსება ერთ ადგილზე, რათა ჯგუფებს ახსნა-განმარტება შესთავაზონ თავდაპირველ ადგილზე/in-situ, მაშინ, როცა პუბლიკა გადაადგილდება ადგილმდებარეობის სხვადასხვა ნაწილში.
- ქალაქის ტურები/City walks
- თანატოლი მასწავლებლები: თითქმის თანატოლების მიერჩატარებული ტურები.

შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

შესაძლებელია გამოვიყენოთ თითქმის ყველა სამიზნე ჯგუფსათვის. ფრთხილად იყავით სასკოლო ჯგუფებთან - ეს მეთოდი სწრაფად შეიძლება იქცეს მათთვის მოსაწყენად და ზედმეტად პასიურად.



და აი აქ თქვენ ხედავთ სწორედ იმ ნიმუშს, რომელზეც მოგიყევით

და ბლა ბლა ბლა ბლა.

მამა... ეს კაცი კიდევ დიდხანს იღაპარაკებს?



უკირატესობები

- შეიძლება გამოვიყენოთ მოქნილად.
- მორგებადია!
- მნიშვნელოვანი ინფორმაციას გადასცემს.
- სოციალური ბუნებისაა (ეს ჯგუფური პროცესია).
- გიდი ქმნის კომუნიკაციას, უზრუნველყოფს სტრუქტურას (ექსპანსია) და ახდენს ფოკუსირებას დეტალებზე.
- კარგ გიდებს ასევე შეუძლიათ ემოციისა და ენთუზიაზმის გადმოცემა.

უკრიუოთი მხარეები

- აუდიტორია პასიურ როლშია.
- მოქცეულია გიდის ხელმძღვანელობის ქვეშ მთლიანი ტურის მანილზე, საკუთარი კონტროლის გარეშე.
- სხვადასხვა გიდის მიერ ჩატარებული ტურების ცვალებადი ხასიათი.
- ზოგიერთი გიდი ვერ ხვდება, როდის უნდა დაამთავროს ტური.
- უკან მდგარ ადამიანებს ცუდად ესმით.

როლის გამოვიყენოთ

- შეიძლება გამოვიყენოთ ძალიან ფართოდ, მემკვიდრეობის სხვადასხვა სახეებთან მიმართებით და ქუჩაშიც კი.

წარმატების ფაქტორები

- კარგი გიდი, რომელსაც ესმის თავისი საქმე.
- მაქსიმუმ 15-კაციანი ჯგუფები, რათა ჯგუფის თითოეული წევრი გრძნობდეს ტურში პერსონალურ ჩართულობას.
- ჯგუფის კარგი ინტერაქტიულობა, გიდი, რომელიც ზედმეტად ბევრს არ საუბრობს.
- ჯგუფის ვიზიტის მიზეზის ცოდნა და ადეკვატურად შერჩეული ტური.
- ფოკუსირება ექსპანსიურის - კარგი ტური შეიცავს თვალიერების სწავლებას.
- საემარისი დროის მიცემა დასათვალიერებლად.
- ტური არ უნდა იყოს ზედმეტად გრძელი – მაგალითად, 1 საათი (დროის მორგება აუდიტორიაზე).

მაგალითები

- ვიზიტი ქალაქების/ციხე-სიმაგრეში, ღია ცის ქვეშ მუზეუმებში, ქარხნებში და სხვა: გიდი აღებს სანახაობის კარს პირდაპირი მნიშვნელობით და ასევე გადატანითი მნიშვნელობითაც, როდესაც მასზე ჰყვება.
- განსაზღვრული ტური თვის რომელიმე კონკრეტულ კვირა დღეს: ჯგუფი ივსება ტურში მონაწილეობის მსურველი ვაზიტორებისაგან.
- ტურები გიდების თანხლებით სპეციალური ჯგუფებისათვის ვიზიტის მრავალფეროვანი მიზნებით - საგანმანათლებლოდან კორპორატიული დღის ან ბებიის დაბადების დღის აღნიშვნამდე.
- ტურები უქმე დღეებში, როდესაც განსაკუთრებული აქცენტი ეკოდება ბავშვებზე და ტური ტარდება პრაქტიკული ნივთების გამოყენებით (ტური, რომელიც მოიცავს, მაგალითად, ციხე-სიმაგრეში გადაცმის შესაძლებლობას).
- ტური სიბნელეში, ჩირალდნის შუქზე.





2. დიალოგი

...ჯერთა აქტიურად ჩართვისა და მათ (შინაგან) სამყაროსთან სრული კავშირის დამყარებისათვის, რათა მექანიზმის მიღებულმა გამოცდილებამ ვიზიტორზე რეალური ეფექტი მოახდინოს

განმარტება

საუბრისა და დიალოგის ყველა ფორმა.

ვარიანტები

- გიდის თანხლებით რეაგულარული ტურის ნაწილი.
- შეკითხვებზე აგებული საუბარი (ფასილიტატორი ესაუბრება ჯგუფს კითხვების გამოყენებით).
- სოკრატესული საუბარი*.
- “მე ვეკითხები”, კითხვებზე ორიენტირებული მეთოდი, რომელიც წაახალისებს ვიზიტორთა „გახსნას“ და მოიცავს მთლიან ვიზიტს მოსვლიდან წასვლამდე.
- ხილვადი აზროვნებისა და ვიზუალური აზროვნების სტრატეგიების გადაცემა, რაც ემყარება ნელი ტემპით დათვალიერებას, რათა ვიზიტორსა და ექსპონატს / მემკვიდრეობის ძეგლს შორის დამყარდეს ინტენსიური ურთიერთებას. ვიზიტორებს შორის დიალოგი პროვოცირებულია დაკვირვებით.
- ფილოსოფია: მემკვიდრეობის/სამუზეუმო ექსპონატები ზემოქმედებას ახდენს ჯგუფის წერებზე, რომლებიც ერთობლივად განიხილავენ უმაღლესი რანგის კითხვებს. უფრო ღრმა დონე მიიღწევა არგუმენტირებული მსჯელობის საფუძველზე.
- ფართობასშტაპიანი ან მცირე დებატები დიალოგის ლიდერის ან ვიზიტორთა განცხადებებისა თუ წინადადებების საფუძველზე.
- ხელვანთა საუბრები, სადაც მხატვრები ჰყვებიან თავიანთ ნამუშევრებზე და ასევე ესაუბრებიან ვიზიტორებს.

შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

გამოიყენება სხვადასხვა ასაკის ჯგუფში, განსაკუთრებულია X-XII კლასის მოსწავლეებთან, რადგან ესაა პერიოდი, როდესაც ახალგაზრდები დაკავებული არიან საკუთარი იდენტობის კვლევით და მნიშვნელოვანია მათი პირადი აზრის ჩამოყალიბება.

* სოკრატესული მეთოდი ენდეგბა თანამედროვე პედაგოგის ერთ-ერთ ძირითად მიდგომას, რომელიც ხელს უწყობს მოსწავლების მაღალი საზროვნო უნარების განვითარებას (სხვადასხვა მოსაზრების ანალიზს, შეფასების, პრობლემის გადაწყვეტის უნარის გამომტანებას და სხვ.). კითხვებზე პასუხის პროცესში აქტიურად ჩართვის გზით (რეაქტორის შენიშვნა).



უპირატესობები

- ვიზიტორები მუდმივად ჩართულნი არიან ტურის მიმდინარეობის პროცესში, მუდმივად აქტიურობენ (ზოგჯერ რიტორიკული) შეკითხვებით.
- დიდია ვიზიტორის პირადი წელილი, რაც ტურს მეტად მორგებულს ხდის.
- სიღრმისეული საუბრის ტექნიკა შეიძლება იყოს ძალიან პერსონალური.
- ხდება ვიზიტორთა წახალისება, გამოხატონ თავიანთი აზრი და ისწავლონ საგნების სხვადასხვა პერსპექტივიდან დანახვა.
- დებატებში ვიზიტორებს აგულიანებენ, რომ ინფორმაციის გადამუშავების შემდეგ თავიანთი წელილიც შეიტანონ დასკუსიაში.

მაგალითები

- ტურის დროს: მოსწავლები დროდადრო გამოიქვამენ თავიანთ აზრს ნიშნების საშუალებით (“მომხრე” / “წინააღმდეგი” / “ნეიტრალური”), შემდეგ ეს ინფორმაცია რაიმეში გამოიყენება.
- “მე ვეკითხები” არის ვიზიტორთან დამოკიდებულება, რომელიც შემუშავა ეპრაცელთა ისტორიის მუზეუმშია და ორთედუცატიონ-მა ასტერდამში. მისი საწყისი ეტაპია იმის გარკვევა, თუ რა მოქმედება მნახველზე. “მე ვეკითხები” ხელმისაწვდომია ინგლისურადაც და ჰოლანდიურადაც.
- ხილვადი აზროვნება. ეს მეთოდი შეიძულებას სკოლაში და შედგება 20-ზე მეტი “რუჩინისგან”, რომელიც აქტიურებს აზროვნების სხვადასხვა ფორმას: დაკვირვებას, სიღრმისეული კითხების დამსისა და დასკვნების გამოყრინის უზრუნველყოფა. ხილვის აზროვნება მორგებადია - შესაძლებელია რუჩინების კომბინირება და კონტექსტური ინფორმაციის დამატება დაალიგოს დასაწყიბად. იგი შეიძლება გამოვიყენოთ ინდივიდუალურად ან ჯგუფურად (ან სამუშაო ფურცლებზე). ენვიეთ: <http://thinkingmuseum.com/> <http://www.visiblethinkingpz.org/>
- ვიზუალური აზროვნების სტრატეგიები არის მეთოდი, რომელიც შეიძულებას ხელოვნების მუზეუმებში და მისი მიზანია ვიზიტორებისათვის უკეთესი დაკვირვების უზარის გამომუშავება და კონკრეტური აზროვნების

უარყოფითი მხარეები

- ფასილიტატორისაგან მოითხოვს ძალიან კარგ საკომუნიკაციო უნარებს.
- ინფორმაციის გადაცემა შესაძლებელია უფრო შეზღუდული იდენტობით, ვიდრე “ჩვეულებრივი” ტურის პროცესში, უფრო ნაკლები ექსპონატები ან ადგილმდებარეობა “მიმაგრებული”.
- წარმოუდგენელია წინასწარ გამოიცნო, თუ რა მიმართულებით წარიმართება იგი.
- ანალოგიურად, მხოლოდ კითხვების დასმა შეიძლება ძალიან დამდლელი აღმოჩნდეს.
- თუ ვიზიტორები არ არიან ამ მეთოდისათვის კარგად მომზადებულნი, შეიძლება ამან გაუგებრობები გამოიწვიოს.

როგორის გამოვიყენოთ

- ვიზიტიორთა აქტიურად ჩართვისათვის, მათ პირად ლირებულებებათა გამოვლენისა და მათივე ვიზიტამდელ ცოდნასა და ინტერესებთან კავშირის დამყარებისათვის. კარგად იმუშავებს, როგორც ინტერაქტიული ტურის ნანილი.
- ვიზიტორებში აზროვნებისა და კრიტიკული შეფასების უნარების განსავითარებლად.
- იმის განსამარტად, რომ შეიძლება საგნებს ხედვის მრავალი პერსპექტივა გააჩნდეთ; იმისათვის, რათა გამოვევეთოთ ნიუანსები და წარმოაჩინოთ, რომ ადამიანები საგნებს სხვადასხვაგვარად აღიქვამენ.

წარმატების თაქტორები

- ადეკვატური კითხვების დასმა, მოერიდეთ შეკითხვებს კითხვების შესახებ.
- ტურის პროცესში ჯგუფიდან მიღებული პასუხების რეალურად დამუშავება.
- შესაბამისი დრო.
- გარემო, რომელიც არ ინვევს ყურადღების გაფანტვას.
- ფასილიტატორი, რომელიც კარგი “შუამავალია” და შეუძლია ჯგუფი სხვა სიბრტყეზე აიყვანოს კითხვა-პასუხის მეშვეობით.





3ა. დამალული ნივთების ან განძის ძირება¹ - შეკითხვების გარეშე

ვიზიტორისათვის მქაფიოდ ჩამოყალიბებული სტრუქტურის შეთავაზება გასაგები და სახალისო გზით
მუზეუმის მემკვიდრეობის დამოუკიდებლად აღმოსაჩენად

განმარტება

ნერითი ტური სხვადასხვა ინტერესის მიხედვით.
თითოეულ პუნქტში მოცემულია მოკლე ახსნა-განმარტება.

ვარიანტები

- ყურადღების გამახვილება ძიების ელემენტზე, გეზის/სწორი ადგილის/ექსპონატის მოძიებაზე აქცენტის დასმით.
- ყურადღების გამახვილება ვიზუალურ მხარეზე
(ფოკუსირება თავად ექსპონატებსა და მათ გარშემო არსებულ თემებზე).
- დამოუკიდებელი ან ურთიერთდაკავშირებული თემები (თემატური).
- ციტატების გამოყენება.
- ფოტოს ძიება (შესაფერისია პატარა ბავშვებისთვისაც).
- განძის ძიების ორი ვერსია: პროცესის ისეთნაირად ორგანიზება, რაც ბოლოში მოახდენს თანამშრომლობის ან შედარების მნიშვნელობის დემონსტრირებას.

შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

თეორიულად განკუთვნილია ნებისმიერი სამიზნე ჯგუფი-სა და ასევე, ინდივიდუალური ვიზიტორებისთვისაც. განსაკუთრებით პოპულარულია ბავშვიან ოჯახებში. კოზეის ცოდნა ხშირად აუცილებელი პირობაა და ამიტომ ეს მეთოდი არ გამოიყენება მცირებლოვან ბავშვებთან მიმართებით.

¹ დამალული ნივთების ძიება (scavenger hunt) გულისხმობს მოთამაშეებისთვის დამალულ საგნების ან შესასრულებელი დავალებების სის მიცემას დროის გარეულ შეზღუდულ მონაცემთში მათ მოსაძიებლად, წინასწარ განსაზღვრული მოშრუტის გარეშე. განძის ძიების (treasure hunt) შემთხვევაში, მოთამაშება მიჰყებიან წინასწარ განერილ მარშრუტს და მინშებების მეშვეობით პოულობრენ განძს (მთარგმნელის - სალომე ფაჩუაშვილის შენიშვნა).



მმმ, გასასვლელი, მოიცა მოვიფიქრო... ხო... მმმ, მინოტავრი... გთხოვთ არ აჭამოთ. უი. ვაიმე. კვალის აღმოჩენა

უპირატესობები

- ვიზიტორები აქტიურად არიან ჩართულნი.
- ინფორმაციის გადაცემა ხდება მცირე დოზებით.
- მუშაობა მიმდნარეობს დამოუკიდებლად, საკუთარი ტემპით.
- არ არის დამოკიდებული ფასილიტატორის მომზადების დონეზე.
- ვიზიტორმა იცის, რასაც მიიღებს.
- დასასტურებელი ვიზუალური სისტემის განვითარება.
- დიდი დროის ერთჯერადი ინგესტირებით ხორციელდება აქტივობა ფაქტობრივად განუსაზღვრელი რაოდნობის ვიზიტორთათვის.

უარყოფითი მხარეები

- არ არის მორგებული ვიზიტორის ინდივიდუალურ მოთხოვნილებებზე.
- საჭიროებს სირბილს ერთი ადგილიდან მეორეზე.
- საკმაოდ რთულია დათვალიერება და კითხვა ერთდროულად.
- ზოგჯერ მოითხოვს ბევრი რამის წაკითხვას, ანუ თავისი ბუნებით ლინგვისტურია.

როდის გამოვიყენოთ

- თუ გიდის შეთავაზება შეუძლებელია ფინანსური ან სხვა რაიმე მიზეზით.
- როცა ვიზიტორებს სურთ დამოუკიდებლად რაიმე ქმედების განხორციელება, ცხადია, გარკვეული სტრუქტურის გათვალისწინებით.
- შესაძლებელია ამ მეთოდის შედარებით დიდ ჯგუფებთან გამოყენებაც. თუ ასეა, დარწმუნებული უნდა იყოთ, რომ შეგიძლიათ რამდენიმე საწყისი პუნქტის შეთავაზება.
- შესაძლებელია სხვა მეთოდებთან გაერთიანებაც.

წარმატების ფაქტორები

- თავდაპირველად ვმუშაობთ ექსპონატის შესახებ ფონურ ინფორმაციაზე (background) და არა პირიქით.
- ყურადღებას ვამახვილებთ ვიზუალურ ასპექტზე (ანუ იმაზე, რაც ჩანს).
- ტესტირება აუცილებელია! მათ შორის, რამდენიმე კუთხით:
 - 1) იდეის შინაარსის განვითარებისას: ტექსტი გასაგებია? მთავარი აზრი ადვილად მისახვედრია?
 - 2) მარშრუტის შექმნისას: ინსტრუქციები გასაგებია? იციან ადამიანებმა, თუ საით უნდა წავიდნენ?
 - 3) დიზაინი: დიზაინი გასაგებია? ხელს უწყობს დათვალიერების პროცესს?
 - 4) ლოჯისტიკა: დროის სწორად განაწილება და როტაცია ჯგუფებად დაყოფის შემთხვევაში.
- კარგი ორგანიზება გადამწყვეტია: ჯგუფის დაყოფა, სხვადასხვა საწყისი პუნქტი ან დაწყების დრო.
- ინფორმაციის კარგი გაურცელება.
- მიმზიდველი დიზაინი.

მაგალითები

- გამორჩეული ექსპონატების ტური.
- იმ ექსპონატების აღმოჩენა, რომლებიც ხშირად რჩება შეუმჩნეველი.
- თემატური მარშრუტი (მაგ., ჰოლანდიის აღმოსავლეთი ინდოეთის კომპანიის ტური, არტ ნუვოს საფეხმავლო ტური ქალაქში, ან ყველა ყვითელი ფერის ექსპონატის ძიება მუზეუმში და ა.შ.).
- Y ციხე-სიმაგრის ყველა X საიდუმლოს მოძიება.
- ვიზიტორები ეძებენ გასაღებს რაიმე საიდუმლოებით მოცული ამბის ამოსახსნელად მარშრუტის ყველა განსხვავებულ “სადგურში” შეგროვებული ინფორმაციის საფუძველზე.
- დათვალიერების გზამყვლევი მშობლებისათვის, რომელიც მიმართულია შეიღებთან მათი საუბრისკენ დასათვალიერებელი ექსპონატების გარშემო (დიალოგისა და წერითი ფორმატის კომბინაცია).
- რაიმე სახის საძიებო ტური ორი ვერსიით, მაგალითად, ვერსია ბავშვებისათვის და უფროსებისათვის, რაც წაახალისებს თაობათა შორის აზრების გაცვლა-გამოცვლას.
- მარშრუტი განძის ძიების სხვადასხვა ადგილზე ეყრდნობა არა ტექსტს, არამედ ექსპონატებს (მაგალითად, მუზეუმის თანამედროვე ექსპონატები მიანიშნებენ გზას მათი “წინაპრებისაკენ”).



38. დაგალული ნივთების ან განძის ძირი - განათხვაზე/დავალებებით

... ვიზიტორებს მიეცეთ შესაძლებლობა, გამოიჩინონ რაოდ აქტივობა და შესარეალონ
დავალებები დამოუკიდებლად (მარტო ან ჯგუფურად), რათა აღმოაჩინონ და შეიძყონ მეტი

განმარტება

წერითი ტური ინტერესის სხვადასხვა სფეროს გარშე-
მო. თითოეულ პუნქტში მოცემულია მოკლე ახსნა-გან-
მარტება და ერთი ან რამდენიმე შეკითხვა/დაგალება.

ვარიანტები

- ვარიაცია კითხვების/დავალებების ტიპებში.
- ვარიაცია კითხვებზე/დავალებებზე საჭირო პასუხის
ტიპებში (ლია პასუხები, ხატვა, მონიშვნა, დამატება,
დაკავშირება, შემოსახაზი, თემის მომცველი პასუხები,
ფოტო-გადალება და სხვ.).

შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

ფართოდ გამოიყენება კითხვების/დავალებების
შემცველ საგანმნათლებლო კონტექსტში.
ბავშვებს უნდა შეეძლოთ კითხვა, ამიტომ ეს მეთოდი
არაა განკუთვნილი მცირებლოვანებისათვის.



აუ ხალხო კიდევ ბევრი დარჩა?
7 გავაკეთე, 7 გავაკეთე.
მე-8 კითხვის პასუხი რა არის?
ფის მინდა.
აგერაა მე-10 კითხვის პასუხი



უკირატესობები

- მასწავლებელი ზუსტად ხედავს, თუ როგორ უკავშირდება პროგრამა სასწავლო მასალას.
- წინასწარ შეიძლება განისაზღვროს, მისაღებია თუ არა შეკითხვების დონე და რა კითხვები უნდა დაისვას.
- საჭიროების შემთხვევაში, მასწავლებელს შეეძლება შეფასება და ნიშნის დაწერა.
- შესაძლებლობას იძლევა, რომ დისკუსია გაგრძელდეს შინ ან სკოლაში.

უარყოფითი მხარეები

- საქმაოდ რთულია რეალურად კარგი კითხვების დასმა.
- ბავშვები „გადარჩიან“ ერთი შეკითხვიდან მეორეზე.
- „სკოლის მსგავსი“ ხსაიათი.
- ერთმანეთისაგან გადაწერა/მშობლები კარნახობენ, თუ რა უნდა თქვას შეიღმა.

როლის გამოვიყენოთ

- თუ გიდის შეთავაზება შეუძლებელია ფინანსური ან სხვა რაიმე მიზეზით.
- როცა ვიზიტორებს სურთ დამოუკიდებლად რაიმე ქმედების განხორციელება, ცხადია, გარკვეული სტრუქტურის გათვალისწინებით.
- შესაძლებელია ამ მეთოდის შედარებით დიდ ჯგუფებთან გამოყენებაც. თუ ასეა, დარწმუნებული უნდა იყოთ, რომ შეგიძლიათ რამდენიმე საწყისი პუნქტის შეთავაზება.
- შესაძლებელია სხვა მეთოდებთან გაერთიანებაც.

წარმატების ფაქტორები

- განსხვავებული კითხვები.
- პასუხის განსხვავებული ფორმატები.
- კითხვის ისე დასმა, რომ რეალურად დაინახონ ექსპონატი/ ნაგებობა.
- კითხვების ისე აგება, რაც შექმნის მეტი სიღრმით აღქმის შესაძლებლობას.
- გამოცდა აუცილებელია! იხ. მეთოდი 3ა, და დამატებით: 5) კითხვები გარკვევითაა დაწერილი? საკმარისად მრავალფეროვანია? 6) აღნევენ შეკითხვები იმ შედეგს, რაც ჩაიფიქრეთ? საფუძვლიანი კითხვებია?
- მკაფიო, მიმზიდველი დიზაინი.
- პასუხების ფურცლის ხელმისაწვდომობა.
- ყოველთვის განიხილეთ!
- იფიქრეთ საწერი დაფებისა და ფანქრების დარიგებაზე.

მაგალითები

- ასოების გახსნა კითხვებზე პასუხით და ამ გზით კოდის გაშიფრა.
- შეკითხვები ორი სხვადასხვა პერსპექტივიდან (გამოყოფილია ორი ფერით/სვეტებად და სხვ.). მაგალითად, ორი სხვადასხვა პერსონაჟისათვის: მდიდარი/ლარიბი, ახალგაზრდა/მოხუცი და სხვ. ჯგუფის ნახევარი მიჰყვება ერთი პერსპექტივის მარშრუტს, მეორე კი - მეორეს. შემდეგ ხდება შედარება.





4. აქტივობები გავრცელების ცენტრალური პუნქტიდან

... მიეცეთ მომხმარებლებს საშუალება, აქტიურად ჩაერთონ საგნების აღქმაში და მიღონ ცოდნა

განმარტება

ვიზიტორთა ინდივიდუალური ან პატარა ჯგუფები
ასრულებენ მცირე დავალებებს, რომლებსაც ისინი
ხელმძღვანელისაგან იღებენ ცენტრალურ პუნქტში.
დავალების შესრულება დასტურდება ცენტრალურ
პუნქტში და აქედანვე გაიცემა ახალი დავალებაც.

ვარიანტები

- შეიძლება დაემატოს შეჯიბრის ელემენტი.

შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

ძირითადად გამოიყენება ბავშვებისათვის, სკოლაში
ან მის გარეთ. ასევე სკოლის დაწყებით საფეხურზე,
როცა მოსწავლეებს უკევე შეუძლიათ კითხვა. შეიძლება
აგრეთვე მისი გამოიყენება საშუალო სკოლაშიც (განსა-
კუთრებით შედარებით დაბალ ასაკობრივ ჯგუფებში).

სტრესი?
არა ბატონი - 15 წელია მე ამ
სამუშაოს ვასრულებ



უპირატესობები

- ვიზიტორები მაქსიმალურად აქტიურები არიან, რაც სახალისო და ამაღლვებელია.
- ბავშვები თავად ახდენებ გავლენას თავიანთი ვიზიტის მიმდინარეობაზე.
- მთელი ენერგია იხარჯება ბავშვების მხრიდან (ნაცვლად მუზეუმის გიდისა, როგორც ხშირად ხდება ტურის პროცესში).

მაგალითები

- მაგალითი ლეიიდნის ბიომრავალფეროვნების ცენტრიდან (Naturalis Biodiversity Center): ვიზიტი იწყება გიდის თანხლებით საორიენტაციო ტურით და გრძელდება დავალება-შეკვებით. მოსწავლეებს ურიგდებათ შეკითხვები და პასუხებს ყოველ ჯერზე აპარებენ აქტივობის მაგიდასთან. მუზეუმის თანამშრომელი ყურადღებას აქცევს, რომ ყველაფერი სწორად გაეცემა. მოსწავლეებს შეუძლიათ აირჩიონ შესაბამისქულიანი შეკითხვები სამი სხვადასხვა დონიდან.

უარყოფითი მხარეები

- ქაოტურია, შესაძლოა გადავიდეს ბავშვთა მცდელობაში, რომ შეძლებისძაგვარად მეტი დავალება შეასრულონ, რაც ძაბას მათ და ამცირებს სწავლების შედეგებს.
- გავრცელების ცენტრალურ პუნქტში საჭიროებს მშვიდ და განონასწორებულ თანამშრომლებს.
- წინასწარ შედგენილი დავალებები, რომლებიც ვერ შეიცვლება ინდივიდუალური შემთხვევებისთვის.
- ბოლომდე ვერ შევაფასებთ, თუ რას ისწავლის თითოეული ვიზიტორი.

როდის გამოვიყენოთ

- გამოფენაზე, სადაც დამთვალიერებლებს შეუძლიათ დამოუკიდებლად გააკეთონ ბევრი რამ. მაგალითად, სამეცნიერო ცენტრებში ან ინტერაქტიულ და მულტიმედიურ ინსტალაციებთან.

წარმატების თაქტორები

- ინტერესის აღმძღვრელი დავალებები.
- აქტივობები, რომლებშიც მაქსიმალურად გამოიყენება მემკვიდრეობის გარემო.
- შესაბამისი შინაარსი.
- მრავალფეროვანი აქტივობები.
- მიღებულ შთაბეჭდილებათა მინი-ასახვის სასარგებლო მომენტები ვიზიტორთა გამოცდილებასა და აღმოჩენებზე დაყრდნობით გავრცელების პუნქტში.

- სტუდენტი-პედაგოგები ქმნიან აქტივობების მაგიდას. ისინი ბავშვებს აძლევენ მთელ რიგ მოკლე, სიტყვიერ ინსტრუქციებს თითოეულ დავალებაზე. ყველა დავალების შესარულებლად ბნელ ციხე-სიმაგრეში. ვასუხის მოძიებისთანვე, ჯგუფი პრუნდება თამაშის ხელმძღვანელთან და იღებს “საფასურს” ყველა სწორ პასუხისათვის.



5. აქტივობისან დისკუსიაზე

... გაზრდილი ინტერესი და დავალების დამოუკიდებლად შესრულების გაზრება, როცესაც, ფასილიტორის დახმარებით, შედეგები განიხილება უფრო ფართო კონტექსტში

განმარტება

დამოუკიდებელი კვლევისა და ერთობლივი რეფლექსის კომბინაცია საუბრის კონტროლირებადი ფორმით. მონანილები კითარდებიან ფასილიტატორის ხელმძღვანელობით, რათა გახდნენ “ექსპერტები” გარკვეული ასპექტით.

თითოეული მცირე ჯგუფი იღებს განსხვავებულ და-

ვალებას - მოიარონ და დაათვალიერონ “თავიანთი” ექსპონატ(ებ)ი/ადგილმდებარეობა „რაღაცების“ დასადგენად და დასკვნების გამოსატანად.

შემდეგ ფასილიტატორს მიჰყავს მოული ჯგუფი სხვადასხვა კონკრეტულ ექსპონატთან/ადგილმდებარეობასთან. მისი მოთხოვნის თანახმად, თითოეულმა ჯგუფმა შემდეგ თავიანთი აღმოჩენები უნდა გაუზიაროს დანარჩენებსაც. ამგვარად, თავის მხრივ, ყველა ჯგუფი არსებულ ინფორმაციას ამდიდრებს რაღაც განსხვავებულით. შემდეგ ფასილიტატორი საშუალებას აძლევს ჯგუფებს, გაავლონ პარალელური ექსპონატებსა და საღისკუსიო თემებს შორის.

ვარიანტები

- ექსპონატებისათვის/ადგილმდებარეობისათვის განკუთხილი დავალებები გაიცემა ვერბალურად.
- დავალებები განვითაროთ ქალალდის ფურცელზე.
- ჯგუფიდან გამომდინარე, შეიძლება შეიცვალოს მოთხოვნილი შედეგების სტრუქტურა.
- შესაძლებელია პრეზენტაციის პრაქტიკის შემოტანა. მაგალითად, სხვა ენაზე ჩატარება ამ ენის შესწავლის მსურველთათვის ან იმ ახალჩამოსულებისათვის, რომლებიც მეორე ენას სწავლობენ.
- ვიზიტის თემა შეიძლება ნინასწარ მომზადდეს, თუმცა ეს არ არის სავალდებულო.





შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

ფორმალური და არაფორმალური სწავლება (მაგალითად, რაიმე კურსის მიმდინარეობის პროცესში). მოსწავლეებს უნდა შეეძლოთ დამოუკიდებლად მუშაობა და შემდეგ შედეგების წარდგენა. აქედან გამომდინარე, ეს მეთოდი ყველაზე უკეთ შეესაბამება სკოლის დაწყებითი და საშუალო კლასების მოსწავლეებს.

უპირატესობები

- კარგად ერგება აღმოჩენებზე დამყარებულ სწავლებას.
- ვიზიტორები აქტიურ როლს თამაშობენ და პირდაპირ გავლენას ახდენენ ვიზიტის მიმდინარეობაზე.
- აქტიური მეთოდების გამოყენებით მას შეუძლია ხანგრძლივი შთაპეჭდილების მოხდენა.
- ექსპონატების/ადგილმდებარეობის სწორი განლაგებით შეიძლება ოპტიმალური ეფექტის მიღწევა.
- ერთმანეთისაგან გამიჯნულ ექსპონატებს/ადგილებს აერთიანებთ ფასილიტატორის დამაკავშირებელი როლი.
- წინაწარი მომზადება ყოველთვის არ არის აუცილებელი.

უარყოფითი მხარეები

- მოითხოვს გარკვეული ხარისხის კონცენტრაციას ვიზიტორთა მხრიდან.
- ზოგიერთს უჭირს ადგილზევე ჩააბაროს ანგარიში შესრულებული სამუშაოს შესახებ.
- ინფორმაციის გადაცემა ვერ ხერხდება, თუკი ჯგუფის წევრები ერთმანეთს არ უსმენენ.

როლის გამოვიყენოთ

- ეს მეთოდი განსაკუთრებით გამოსადევია ექსპონატების/ადგილების შესაძარებლად; მაგალითად, თემები, პერიოდები ან ხელოვანები.
- კარგად გამოიყენება იმ შემთხვევაში, თუკი მნიშვნელობა ერიქება თანამშრომლობას.
- კარგად გამოიყენება საბაზო საფეხურის მაღალ კლასებში, რომელებსაც შეუძლიათ გაუმკლავდნენ დამოუკიდებელი მუშაობისა და მოკვლევის სირთულეებს.

წარმატების ფაქტორები

- ხელმძღვანელი კარგი ფასილიტატორია: ქმნის უსაფრთხო გარემოს, წაახალისებს ვიზიტორებს და ამყარებს კავშირებს.
- რაც უფრო ძლიერია კავშირი ქვეჯგუფების “მინი-კვლევებს” შორის, მით უფრო წარმატებულია მეთოდი.
- კავშირი სასკოლო პროგრამასთან.

მაგალითები

- ძველი ლარნაკის პროგრამა სიძეველეთა მუზეუმში, სადაც თითოეული ჯგუფი იყვლევს ლარნაკებს სხვადასხვა კულტურიდან სპეციფიკური შეკითხვების მეშვეობით, რაც დამყარებულია დათვალიერებაზე და მოიცავს ადამიანთა გამოსახვის თავისებურ მეთოდებს. კვლევის ჩატარების შემდეგ, ერთობლივი ანალიზის პროცესში, თითოეული ჯგუფი ახდენს „მის“ ლარნაკზე აღმოჩენილი მონაცემების დემონსტრირებას. შემდეგ მიმდინარეობს განხილვა, როცა ხდება თითოეული ლარნაკის ფორმის, მასალის, ფერის, დამზადების მეთოდის, გამოსახულებებისა და სხვა მონაცემების შედარება.
- საერთაშორისო გაცვლითი პროგრამები (საბაზო საფეხური): სატუმარი და მასპინძელი სკოლის მოსწავლეები ქმნიან შერწყულ ჯგუფებს და ერთობლივად მუშაობენ.
- უცხო ენის შემსწავლელი ვიზიტორები იყენებენ მატერიალურ კულტურულ მემკვიდრეობას ლექსიკურ მარაგის გასამდიდრებლად. ისინი ვარჯიშობენ საუბარში დავალებების შესრულების პროცესში და ასევე, შემდეგ გამართული დისკუსიის მეშვეობით.



6. 30%იტორები გილობას უწევენ ერთმანეთს

... ვიზიტორებს უვარებიშდებათ პრეზენტაციის უნარები გარკვეულ დონეზე; ღრმად იაზრებენ კონკრეტულ სუბიექტს/ობიექტს და ამგვარად, იზრდება მათი ჩართულობა

განმარტება

ვიზიტორები ინდივიდუალურად ან ჯგუფურად ამზადებენ მინი-ტურს ექსპონატზე/ადგილმდებარეობაზე.

შემდეგ დგება ახალი ჯგუფი, რომლის ყველა წევრი ორიენტირებულია სხვადასხვა ექსპონატზე/ადგილმდებარეობაზე. „ექსპერტის“ ხელმძღვანელობით, ყველა ჯგუფი ერთად ნახულობს თითოეულ ექსპონატს/ადგილმდებარეობას.

სწორად დაგეგმილ აქტივობაში ყველა ექსპონატს/ადგილმდებარეობას შორის არსებობს კავშირი, რის შედეგადც სხვადასხვა „ექსპერტთა“ ისტორიები გარდაიქმნება ერთმანეთის შემავსებელ ნაწილებად.

ვარიანტები

- მომზადება წინასწარ ან ადგილზევე.
- მოსამზადებელი მასალები ბეჭდური ან ელექტრონული სახით (მაგალითად, ელექტრონული სწავლების მასალები/ვებქვესტები).
- მემკვიდრეობის ინსტიტუციის წარმომადგენლის მეთვალყურეობით ან მის გარეშე.
- გამოსადევია პრეზენტაციის პრაქტიკისათვის. პრეზენტაციები შეიძლება შეაფასონ ჯგუფის ლიდერებმა ან მისმა წევრებმა.
- პრეზენტაციები შეიძლება იყოს უცხო ენაზე ან გამიზნული უცხო ენის გაკვეთილებისათვის.
- შესაძლებელია თანამშრომლობა პიბლიოთეკებთან, არქივებთან, მემკვიდრეობის სხვადასხვა ასოციაციებთან და ა. შ.
- ქალაქის ტურებისათვის შექმნილი.

და ეს... და ასე შემდეგ... და... ესეც... შეხედეთ





შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

- ფორმალური და არაფორმალური სწავლებისათვის (სხვადასხვა კურსები). საგანმანათლებლო ჯგუფების მონაბილებს უნდა შეეძლოთ დამოუკიდებლად მუშაობა და ერთმანეთისათვის გიდობის განვითარება.
- პრატკიკამ აჩვენა, რომ აღნიშნული მეთოდი ნაკლებად შესაბამება მცირებლობან ბაქშებს.
- გამოსადეგია საშუალო სკოლის დაბალი საფეხურის მოსწავლებისათვის, რომელთა ვიზუალური აღქმა ხშირად ბევრად აქტიურია.

უპირატესობები

- მაღალი ჩართულობა მონაცილეთა მხრიდან - ექსპონატი/ ადგილმდებარეობა ნამდვილად „მათ“ ხდება.
- კარგად ესადაგება აღმოჩენებით სწავლებას.
- ექსპონატის/ადგილმდებარეობის სწორი გადანაწილებით მიიღება ოპტიმალური ეფექტი.
- ნარმატების შემთხვევაში, ერთმანეთს უკავშირდება თითქოსდა განცალკევებული ექსპონატი/ ადგილმდებარეობა.
- მონაცილეთათვის შთამბეჭდავი და ადვილად დასამახსოვრებელია.
- შეიძლება განხორციელდეს ჯგუფის მიერ, დამოუკიდებლად (მუზეუმის თანამშრომლის გარეშე).

უარყოფითი მხარეები

- მოთხოვს საკმაოდ დიდ დროს.
- საჭიროებს კონცენტრაციის უნარს, რაც ყველა ვიზიტორს არა აქვს.
- მეთოდი არაეფექტურია იმ შემთხვევაში, როცა ჯგუფები ძალიან დიდია და რამდენიმე ვიზიტორს სურს ერთსა და იმავე საგანზე საუბარი. ან, მაგალითად, როცა მასწავლებელს არ სურს ჯგუფის გაყოფა, რადგან, ამ შემთხვევაში, თვალყურს ვერ მიადგენებს ყველა მოსწავლეს.

როდის გამოვიყენოთ

- აღნიშნული მეთოდის გამოყენებისას ხდება ცოდნის მიღების, ჩართულობის გაზრდისა და ისეთი უნარის განვითარების კომბინირება, როგორიცაა პრეზენტაცია, ინფორმაციის ახალ ფორმატში გადატანა და ჯგუფებთან თანამშრომლობა.
- შესაბამება უფრო სიღრმისეული ვიზიტის პირობებს, მაგალითად, რომელიმე თემის ან პროექტის კვირეულის კონტექსტს.
- რეკომენდებულია სკოლებს შორის გაცვლითი პროგრამებისათვის.

წარმატების თაქტორები

- კარგი მომზადებელი მასალა ეფუძნება ვიზუალურ აზროვნებას, ანუ იმას, რასაც რეალურად ხდება ვიზიტორი. ვიზუალური მასალა უნდა უკავშირდებოდეს დამატებით ინფორმაციას.
- საჭიროებს კარგ ლოგისტიკა! აუცილებელია ჯგუფების გაყოფა, მათთვის ადგილის სწორად შერჩევა, ჯგუფების რეორგანიზება, მათი როტაციის სისტემის შემუშავება. გაითვალისწინეთ, რომ ამ დროს შეიძლება დაგეხმაროთ მემკვიდრეობის ინსტიტუციის წარმომადგენელი.
- სასკოლო ჯგუფებისათვის: სკოლის სასწავლო მასალასთან დაკავშირება.

მაგალითები

- ადგილობრივი მუზეუმის მიერ საჯარო ბიბლიოთეკასთან თანამშრომლობით შექმნილი პროექტი საშუალო სკოლის მოსწავლეებისათვის.
- პროექტის ომა - ქალაქის მთავარი მოედანი. მუზეუმი არჩევს შესაფერის ნახატებსა და საგნებს, ხოლო ბიბლიოთეკა აწვდის დამატებით ინფორმაციას.
- რამდენიმე გაკვეთილის განმავლობაში მოსწავლეები აგროვებენ ინფორმაციას „მათი“ საგნის შესახებ სკოლაშიც და ბიბლიოთეკაშიც. იღებენ ინსტრუქციას იმის თაობაზე, თუ, მაგალითად, როგორ არ უნდა იხელმძღვანელონ „სასაცილო ფილმით“. მუზეუმში, პირველ რიგში, ნახულობენ „მათ“ საგანს.
- შემდეგ ჯგუფები ირევა ისე, რომ ყველა ჯგუფს და

ექსპონატსაც ჰყავს თავისი „ექსპერტი“. თითოეული „ექსპერტი“ ატარებს საკუთარ მინი-ტურს.

- პროგრამა ისტორიულ შენობებში ახალჩასახლებული მოქალაქეებისათვის, როცა პროგრამის მონაცილებს საუბრის/დიალოგის უნარები უვითარდებათ მრავალი უტილიტარული ობიექტის მქონე სახლის მაკეტზე დაყრდნობით.
- შეიძლება გამოყენებული იქნეს სასკოლო გაცვლით პროგრამებში, როცა მიმღები სკოლის მოსწავლეები გიდობას გაუწევენ სტუმრებს (საერთაშორისო გაცვლები შეიძლება განხორციელდეს სხვა ენაზეც).



7. სილობრივი სამოქანის განვითარება

... სილობრივი ცოდნა და აღქმა თვითშემეცნების მეშვეობით

განმარტება

მემკვიდრეობის ინსტიტუციის მომცველი თემატიკის
აქტიური განცდა

ვარიანტები

- უშუალოდ გამოფენასთან ინტეგრაცია, მაგალითად, პრაქტიკული დავალებები.
- შეიძლება გამოყენებულ იქნას ჩვეულებრივი მცირე ტურის ფარგლებში, როდესაც მონაწილეებს ეძლევათ რაღაცასთან შეხების ან ექსპრიმენტორების უფლება.
- ცვალებადი მობილობის ფორმები, მაგალითად, პრაქტიკული „კალათები“ ყველა ისეთ აქტივობაზე, როგორიცაა ექსპონატის შეხება, სამოსის ჩაცმა, მოდელების შექმნა, რენვა, ფაზლების აწყობა და სხვა.
- ხელოვნების ერთი დიდი ნიმუშის შექმნა ყველა ვიზიტორის თანამონანილეობით, ერთობლივი შემოქმედებითი პროცესი გამოფენის მიმღინარეობის პერიოდში.
- სხვადასხვა ოთახებში ან გარე სივრცეში.

შესაძლო სამიზნე ჯფუფები

ესადეგება თითქმის ყველა სამიზნე
აუდიტორიას, როგორც საგანმანათლებლო,
ასევე არასაგანმანათლებლო ჯგუფებს, აგრეთვე
ინდივიდუალურ ვაზიტორებს.
ნარმატებით გამოიყენება ბავშვებთანაც.



ბზარი
უფრო რთულია, აზრი არ აქვს
გაინტერესებთ, ადრე როგორი იყო...?
პირამიდის მშენებლები
შეუძლებელია... აუჟჰ... ანიეე

უპირატესობები

- შემოქმედებით პროცესში უშუალო მონაწილეობით იქმნება უფრო ღრმა და წარუშლელი შთაბეჭდილება.
- იძლევა იდენტიფიკაციის მეტ შესაძლებლობას.
- არცთუ ადვილად დასავინყებელია.
- უკავშირდება მონაწილე/მიმღები მუზეუმის იდეებს.

უარყოფითი მხარეები

- ხშირად საჭიროებს ინტენსიურ ხელმძღვანელობას (დასრულება, ხელმძღვანელობა, დალაგება), რომლის პროცესი ყოველი ახალი ჯგუფის შემთხვევაში, თავიდან იწყება.
- პრაქტიკული დავალებებისათვის მასალის შექმნა და შენახვა დაკავშირებულია დიდ ფინანსურას.

როლის გამოვიყენოთ

- დამატებითი ცოდნის გადასაცემად;
- ესადაგება საბავშვო დღესასწაულებსა და დასვენების აქტივობებს.
- კეთებით სწავლება წარმოადგენს შესაიშნავ საშუალებას შემოქმედებითი პროცესის აღქმისათვის. ეს მეთოდი უკავშირდება შემოქმედებითი პროცესის მეთოდს, სადაც აქტივობა თავისთავად წარმოადგენს თვითმიზანს და კონცენტრირებულია ვიზიტორის/ მომხმარებლის შემოქმედებით წვლილზე.

წარმატების ფაქტორები

- თემატიკასთან შესაბამისობა.
- პროგრამის მნიშვნელობა სამიზნე ჯგუფისათვის - არა მხოლოდ „შრომითი თერაპია“!
- თუ რამე კეთდება საქმის ცოდნით, შედეგიც ხილულია. აკეთეთ არა მხოლოდ „ხელებით“, არამედ „გონებით“!

მაგალითები

- გიდის თანხლებით ტურის დროს გამოსცადე, თუ რამდენად მძიმეა ჩაფეხუტი, რაინდის ხმალი ან აბჯარი, როგორი სუნი აქეს რომელიმე მათვანს, რა მასალაა საჭირო სამოსის მანქეტებისათვის და ა.შ.
- გიდის თანხლებით გალერეაში ტურის პროცესში და შემდეგ, გეძლევათ შანსი, გამოსცადოთ შუშის მიღმა მდებარე ყველა ნივთი, მაგალითად, ორთქლის ძრავის პპერიტება და ბატის ფრთით წერა.
- 1900-იანი წლების მოზარდთა ცხოვრების შეგრძნობა, როცა ბავშვთა მცირე ჯგუფები 6 ისეთ სხვადასხვა დავალებას ასრულებენ, როგორიცაა თეთრულის რეცხვა, სტროფების წერა, ყავის დაფქვა, სპილენძის გაპრიალება, ნინდების დაკემსვა და ტორფის მასალით ბეჭდვა. ყველა აქტივობა ხორციელდება ხელმძღვანელის ზედამხედველობით.
- განსხვავება ბიჭებსა და გოგონებს შორის სარდინების ძველ ქარხანაში, სადაც თევზებს ქილებში აწყობდნენ: ვინ უფრო სწრაფია და რამდენი დრო სჭირდებოდა ამ საქმეს წარსულში? ესაა შთაგონება დისკუსიისათვის.
- ლანდშაფტის კვლევა კულტურულ-ისტორიული ლანდშაფტის კონტექსტში მისი ფასეულობის რეალურად აღქმისა და ქვეყნისათვის მისი მნიშვნელობის გააზრებისათვის.
- ბუჩქების კრეჭვის ისტორიული ტექნიკის ვორკშოპი სოფლის ტერიტორიის მოსახლეობისათვის, რაც აღნიშნული საქმიანობის გაცოცხლებას ემსახურება.



8. ფოტოგადაღება, ხატვა და ვიდეო აქტივობები

... გულდასმით თვალიერებით და შთაბეჭდილებათა ვიზუალური დამუშავებით უფრო ვეახლოვდებით შინაარსს

განმარტება

ნანახისა და განცდილის სადემონსტრაციოდ, ხელმძღვანელი მონანილებს აძლევს კონკრეტულ დავალებას: დახატონ, გადაუღონ ფოტო ან ვიდეო მემკვიდრეობის გარკვეულ ნიმუშებს. გაითვალისწინეთ, რომ ფოტოების გადაღება, ხატვა და ვიდეო გადაღება არ წარმოადგენს ამ მეთოდის არსს, არამედ პროცესის ნაწილია (იგი განსხვავდება მე-9, შემოქმედებითი პროცესის მეთოდისაგან).

ვარიანტები

- ფოტოგადაღება
- ხატვა
- ვიდეო გადაღება
- ნახატით/ფოტოთი შევსება (უფრო კონტექსტუალური დავალება)
- ციფრული გამოსახულების დამუშავება.

შესაძლო სამიზნო ჯგუფები

ძირითადად გამოიყენება სხვადასხვა საფეხურის სასკოლო ჯგუფებთან.

პოპულარულია უფროსებშიც, მაგალითად, ხატვა (ხელოვნების) მუზეუმებში.



დაააა ... გაიღიმენ
სასაცილო, ეჸ?
მთის გორილა



უპირატესობები

- კარგი დაკვირვების წახალისება.
- აქტიური ფორმატი.
- ვაზულური ფორმა (არავერბალური), რომელიც გათვლილია ვიზუალურ ირინტირებულ ადამიანებზე.
- სრულდება ვიზიტორების მიერ.
- ვიზიტორთა მიერ გადაღებული ან ჩახატული „პასუხების“ წყალბით, ხელმძღვანელი მარტივად იგებს მათ ნააზრეს და მონიშნავს კონკრეტულ ჩარჩოებს საუპრის წარმართვისა და აზრთა გაცელისათვის.

მაგალითები

- ფოტოზე ალბეჭდე/დახატე შენის საყვარელი ნივთი ოთახში (კლიშე...)
- ზოგიერთი ცნობილი ხელოვნების მუზეუმი და გალერეა აწყობს ხატვის მასშტაბურ კამპანიას, მაგ., როგორიცაა „The Big Draw“ ან ამსტერდამის რეიქს მუზეუმის კამპანია #startdrawing (დაიწყე ხატვა).
- გადაუდე ფოტო წახატს, რომელიც შენი აზრით, ყველაზე მეტად შეგვევრება... (რაიმეს, რაც ვიზიტის საგანს წარმოადგენს).
- იპოვე ორი ექსპონატი, რომელიც ერთმანეთს შეესაბამება/ერთმანეთისგან ყველაზე მეტად განსხვავდება და ა.შ.
- გადაუდე ფოტო ხელოვნების ნიმუშს/ობიექტს

უარყოფითი მხარეები

- სირთულეები აღჭურვილობასთან/სახატავ მასალასთან დაკავშირებით.
- მუშაობის დაწყებამდე ზოგიერთ ვიზიტორს დაკვალიანება სტირდება.
- როგორ დამუშავებთ წახატებს/ფოტოებს/ვიდეოს ადგილზევე?
- ზოგიერთ მუზეუმში/არქივში/ძეგლზე ფოტოგადაღება აკრძალულია.
- გარკვეული სახატავი მასალის გამოყენება ყველგან არ შეიძლება (დაზიანების საფრთხე).

განსხვავებული კუთხიდან და დაე, სხვები შეეცადონ გამოიცნონ იგი.

- იპოვე ძველ ფოტოზე ალბეჭდილი ადგილი და გადაიღე, თუ როგორ გამოიყურება იგი დღეს.
- კომუნიკაციის მუზეუმში მოსჩავლეები იღებენ ფილმს იდეალური სატელეფონო ქცევის შესახებ.
- ჰოლანდიის ეროვნულ საზღვაოსნო მუზეუმში მოსწავლეები იქცევიან ჟურნალისტებივით, აგროვებენ ინფორმაციას მათი „ოქროს ხანის ახალი ამბებისათვის“, რასაც შემდეგ იღებენ თავიანთი სმარტფონებით. საბოლოოდ, ჯგუფები ნახულობენ ერთმანეთის ახალ ამბებს. ეს ჩანაწერები შეიძლება გამოიყენონ სკოლაში ან უფრო განავითარონ.

როდის გამოვიყენოთ

- როდესაც ფოტო/ვიდეო/წახატის შექმნა რალაცას მატებს მემკვიდრეობის ინსტიტუციის გამოცდილებას.
- კარგი დაკვირვების წახალისებისათვის.
- განტვირთვის მიზნით (მუზეუმებში ხატვა).

წარმატების თაქტორები

- როდესაც შინაარსი რელევანტურია.
- როდესაც წახატები/ფოტოები/ვიდეოები თუნდაც სულ მცირე ფორმით, ასახეს იმას, თუ რას აკეთებდნენ ვიზიტორები და რა განიცადეს მათ.
- კარგად ორგანიზებული ლოჯისტიკა (მასალები, მოწყობა, დასუფთავება, მომსახურება და სხვ.) და ტექნიკური მხარის გამართულობა.



9. შემოქმედებითი პროცესი

... შეიძინე სილრმისული გამოცდილება

მიღებული ცოდნისა და შთაბეჭდილებების შენებურად, ახლებური და შემოქმედებითი გაფართოვებით.

განმარტება

მემკვიდრეობის ინსტიტუციაში ნანახის/განცდილის შემოქმედებითი გადამუშავების სხვადასხვა ფორმები: ამბის თხზვა, ლექსების წერა, გაზეთის გამოცემა, სიმღერების, პოსტრეპის, ხელოვნების ნიმუშების, ვებ-გვერდებისა და ფილმების შექმნა, თამაშები და ა.შ.

მეთოდის მიზანია მიღებული გამოცდილებისგან რაღაც ახლის შექმნა. ნშირად უკავშირდება სახელოვნებო განათლების მიზნებს.

გაითვალისწინე, რომ შემოქმედებითი პროცესი არ წარმოადგენს თვითმიზანს, არამედ მხოლოდ შენს მიერ განცდილის წარდგენისა და ჩანარის საშუალებაა. იხილე მეთოდები 8. და 17.

ტრადიციულად, ხელოვნების მუზეუმებში ამ მეთოდის ყველაზე ცნობილ ფორმატს წარმოადგენენ სტუდიები.

ვარიანტები

- რაიმეს შექმნა რომელიმე კონკრეტული მხატვრისა სტილში.
- რაიმეს შექმნა იგივე ტექნიკის გამოყენებით.
- რაიმეს შექმნა იგივე თემატიკის გამოყენებით.
- მუზეუმში/მემკვიდრეობის ძეგლზე ვიზიტისას მიღებული გამოცდილება.
- ვიზიტის შემდეგ, სხვა ადგილზე (ვორკშოპი/ატელიე).
- ვიზიტის შემდეგ, შინ ან სკოლაში.

შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

პრინციპში, ეს მეთოდი ესადაგება თითქმის ყველანაირ სამიზნე აუდიტორიას, როგორც საგანმანათლებლო, ასევე არასაგანმანათლებლო ჯგუფებს და ინდივიდუალურ ვიზიტორებსაც. ფართოდ გამოიყენება ბავშვებთან მუშაობის პროცესში.



განათლების სახელმძღვანელო





უპირატესობები

- რამეს მონაზულებით და რაღაცის კეთებით,
მემკვიდრეობის თემა ხდება „შენი“ ნაწილი და ქმნის
მეტი სიღრმისეული აღქმის შეგრძნებას.
- წინა ვიზიტებისაგან განსხვავებით, იქმნება
თავისუფალი სივრცე სხვა სახის ტალანტის
გამოყენისათვის.
- ძალიან კარგად ესადაგება სკოლების კომბინირებულ
საგაკვეთოლო პროცესს.

უარყოფითი მხარეები

- საჭიროებს ინტენსურ ხელმძღვანელობას
(მომზადების პრიცესი, დახმარება, დალაგება), ყველა
ახალი ჯგუფის ვიზიტის შემთხვევაში, ყველაფერი
თავიდან იწყება.
- საჭიროებს სივრცეს სტუდიისათვის/ატელიესთვის.
- დამოკიდებულია სწავლების სტილზე: ზოგი
მონაწილე ენთუზიაზმით იწყებს მუშაობას, ზოგი
მათვანი კი თავს უხერხულად გრძნობს, როცა მისგან
შემოქმედებობას მოელიან.
- ვერ მოსთხოვ ადამიანს შემოქმედებითობას, თუკი იგი
თავს უცხოდ ან არაკომიტორტულად გრძნობს.
- ნუ გექნება მოსწავლეებისაგან დიდი ძალისხმევის
მოლოდინი.
- საჭიროებს გარკვეულ დროს.

როდის გამოვიყენოთ

- თვითგამოხატვისა და შემოქმედებითი პროცესისათვის
სივრცის გამოყოფისას.
- ვიზიტის ტრადიციული ნაწილის შემდეგ, აქტიური
კომპონენტის მეშვეობით დამატებითი გამოცდილების
მისაღებად. უპრინაია კომპლექსური/მრავალშრიანი
თემების გამოყენება სხვადასხვა სახის პროცესების
წინამოსანევრად.
- მოსწავლისათვის პროცესი იქნება დამატებით
მნიშვნელოვანებას, როდესაც ხდება მისი ნამუშევრის
ხელახლი გამოყენება; მაგალითად, სასკოლო
გამოფენაზე, პრეზენტაცია მშობლებისათვის ან
მუზეუმის ვებგვერდზე/არქივში ასატყირთად და სხვ.
- გამოცდილი მეთოდია დღესასწავლებისა (საბავშვო
ატელიები) და საბავშვო წვეულებების ორგანიზების
პროცესში.

წარმატების ფაქტორები

- კარგად ჩამოყალიბებული და მკაფიოდ განსაზღვრული
დავალების ფორმულირება.
- ორგანული კავშირის შენარჩუნება იმასთან (შინაარსი),
რის დემონსტრირებასაც ახდენს მემკვიდრეობის
ინსტიტუცია.
- მეტი მნიშვნელობა აქვს ჯგუფისათვის, ვიდრე
„შრომით თერაპიას“.
- დარწმუნდი იმაში, რომ შენ, როგორც ვიზიტიორმა,
იცი, რას და რატომ აკეთებ. შექმნი წარმოსახვით!

მაგალითები

- გალერეაში ტურის შემდეგ ვორკშოპებზე ბავშვები
სატაცვენ/ძერნაცვენ/ქმნიან და ა.შ. (კლასიკური
ფორმულა).
- აქტივობები გაკვეთილების შემდეგ:
- კოლექციით ან ადგილმდებარეობით შთაგონებული
ციფრული სურათის რედაქტირება.
- ბაგშვებთან რეჯის ემილიას პრინციპით* მუშაობა,
რომლის პროცესში მოზარდები თავად გვევლინებიან
არტისტებად და მეცნიერებად. მათი ძირითადი რესურსია
შემოქმედებითობა, რაც განსაზღვრავს სწავლების
პროცესსაც (იხილე: <http://www.randomfind.co.uk>).
პოეზიის ეროვნული დღის აღსანიშნავად მოწყობილი
- პოეზიის კინკურსი მუზეუმში.
- ზეპირი საისტორიო წყაროებისა და მუზეუმში
ვიზიტისას მიღებული ინფორმაციის მეშვეობით,
სკოლის ბოლო ორი დაწყებითი საფეხურის
მოსწავლები ცდილობენ წარმოიდგინონ, თუ რა
ხმებს გამოსცემდა ძველი მანქანა. რა რიტმებთან
ქმნის ეს ხმები ასოციაციებს? შემდეგ კი ამ რიტმზე
დაყრდნობით ქმნიან კომპოზიციას ტექსტით,
რომელიც ეხება იმ დროის შრომით პირობებს.
დასასრულს, ყველანი ერთად უსმენებ მას.
- ტექნიკური განხრის მოსწავლები, ისტორიული
ასოციაციით, საკუთარ ხმებს ანურენ ძველი ფილმის
ფრაგმენტებს.

* რეჯის ემილიას მეთოდი, რომელსაც საფუძვლად დაედო ჰუმანისტური ღირებულებები, შეიქმნა იტალიის ქალაქ რეჯიო ემილიაში, მეორე მსოფლიო ომის შემდეგ (ფუძემდებელი: ლორის მალაგუცი). იგი წარმოადგენს საგანმანიშვლო ფილოსოფიას, რომელიც რიენტირებულია სკოლამდელი და დაწყებითი განვითარებისა და შემოქმედებითი უნარების გამოვლენაზე (რედაქტორის შენიშვნა).



10. ასოციაციური აქტივობები

საკუთარი გამოცდილებაზე დაყრდნობით; უშუალო კავშირების დამყარება ახანგრძლივებს ეფექტს

განმარტება

ვიზიტორებს ხელთ ეძლევათ რაღაც, მაგალითად, ბარათები ფოტოებით, სლოგანები/გამონათქვამები ან საგანგიზო სტატიები. მონაწილეებს სთხოვენ, მათ საფუძველზე მოიძიონ ასოციაციები იმასთან, რასაც დაინახავენ მემკვიდრეობის ნიმუშში.

ასოციაცია შეიძლება იყოს ღია ან მეტაფორული, რომელიც კონკრეტული კითხვით იწყება.

მიმდინარეობს საუბარი, სადაც გამოცდილების გაცვლა ხდება ვიზიტორთა ასოციაციების საფუძველზე.

ვარიანტები

- იპოვე საგნები, რომლებიც ყველაზე მეტად შეესაბამება...
- რომელი მუსიკა ესადაგება ყველაზე მეტად X ნამუშევარს?
- ან პირიქით: რომელი ნამუშევარი ესადაგება ყველაზე მეტად ამ მუსიკას?

შესაძლო სამიზნე აგუთები

მეთოდი შეესაბამება ყველა სამიზნე ჯგუფს.
მონაწილეობის მიღება შეუძლია ნებისმიერ ვიზიტორს.

და რა ასოციაციას იწვევს
ხელოვნების ეს ნიმუში?





უპირატესობები

- ვიზიტორთა აქტიური როლი და ჩართულობა: ისინი თვალი განსაზღვრავენ და წარმოადგენენ საკუთარ ასოციაციებს, საკუთარი ცოდნისა და განვითარების დონის მიხედვით.
- ეს მეთოდი პირდაპირ ზემოქმედებას ახდენს ადამიანებზე.
- უშუალოდ ექსპონატების/ადგილმდებარეობის გამოყენება.
- გამოსაყენებლად მოქნილია.
- ჩართულობის თვალისაზრისით შედარებით მარტივია. ხშირად გასაოცარია, თუ რა შეიძლება მოიფიქრონ ადამიანებმა.

უარყოფითი მხარეები

- ჯგუფის ყველა წევრს არ სურს დაელოდოს სხვების შთახეჭდილებათა პრეზენტაციას.
- თუკი ყველა ილაპარაკებს, პროცესი შეიძლება გაიწელოს,
- შესაძლოა იგი წარიმართოს სხვა მიმართულებით, რამაც შეიძლება დაპნეულობა გამოიწვიოს.

მაგალითები

- იპოვე ოთახში ნახატი, რომელიც ყველაზე მეტად შეესაბამება X ფრაზას (ფრაზა შეიძლება განთავსდეს ბარათებზე, თითოეული ორ/სამაციანი ჯგუფი იღებს ერთ ბარათს). მაგალითად, ყველაზე უკეთ რომელი ნახატი შეესაბამება გამოთქმას „ადამიანს ქმნის სამოსი?“ არჩევანის შეჯერების შემდეგ ჯგუფში იწყება საუბარი ამ ნახატზე.
- ვიზიტის პირველ ნაწილში ვიზიტიორები ქმნიან წერილობით ასოციაციებს, რომლებიც შემდეგ ჯგუფში

როდის გამოვიყენოთ

- გიდების თანხლებით სხვადასხვა ტურებისათვის.
- საუბრის დაწყების კატალიზატორად.
- ვიზიტიორთა მეტად ჩართულობისათვის.
- როდესაც მნიშვნელოვანი როლი ენიჭება შეგრძნებებს.
- შეიძლება ჰქონდეს როგორც ძალზე ღია აქტივობის, ასევე დახურული დავალების ფორმა (ბარათების გარკვეული ნაკრები გარკვეული საგნებისათვის, სადაც ერთი სწორი პასუხი/დამთხვევა მუდამ არსებობს).

წარმატების ფაქტორები

- როცა ასოციაციები ღიაა. ამიტომ, უზრუნველყავით აქტივობის სრული ღიაობა, რათა ნებისმიერმა შეძლოს მასში მონაწილეობა. თუმცა, არ გახადოთ იგი ზედმეტად ღიაც. აქტივობა ხელსაყრელი უნდა იყოს ასოციაციების შესაქმნელად.
- კარგი ფასილიტატორი, რომელსაც ძალუბს ურთიერთკავშირების შექმნა და ასოციაციების შეჯამება.

გადანაწილდება და ვიზიტის მეორე ნაწილში ყველა მონაწილე ერთად ექცებს იმ ნამუშევარს, რომელიც ყველაზე მეტად შეესაბამება მოცემულ ასოციაციას.

▫ ასოციაციების შექმნა სხვა კლასის მიერ შესრულებული გარკვეული ექსპონატების აღწერის ან ლექსების მიხედვით.

▫ თამაში, რომლის დროსაც ვიზიტორები იღებენ ბარათს, სადაც მოცემულია არა უშუალოდ კოლექციის

აღწერა, არამედ ისეთი ტექსტი, რომელიც მონაწილეს უბიძგებს ექსპონატის მონახულებისა და მოძიებისაკენ. მაგალითად, იპოვე ყველაზე მახნჯი საგანი ამ ოთახში, რა ტიპის ისტორიას შეიძლება გვიყვებოდეს ხელოვნების ამ ნიმუშის სათაური? რომელი საგანი მიგარინა ბედნიერად/ბოროტად/მორცხვად?



11. 30%იტორები თავალ სვამი პითევებს

... ფიქრი იმაზე, თუ რისი გაგება გსურთ, წაახალისებს აქტიურ სწავლებას, ხელს შეუწყობს კრიტიკულ და შეკითხვებზე აგებულ აზროვნებას

განმარტება

შეცვლილი როლები: ვიზიტორები მათ მიერ მოფიქრებულ შეკითხვებს უსვამენ მემკვიდრეობის ინსტიტუციის კურატორს.

კურატორი ადგილზევე ქმნის საკუთარ პროგრამას და უზრუნველყოფს ყველა კითხვაზე პასუხის გაცემას.

ვარიანტები

- შეკითხვები შეიძლება დაისვას ადგილზევე ან მომზადეს წინასწარ.
- წინასწარ მომზადებული შეკითხვები შეიძლება გადაეგზავნოს მემკვიდრეობის ინსტიტუციას ფეისბუქით/ელექტრონული ფოსტით.
- მოკლე შესავლის შემდეგ, გიდი ტურის მონაწილეებს აძლევს გარკვეულ დავალებას, თავად მოფიქრონ ან შეარჩიონ შეკითხვები წინასწარ მომზადებული სტრუქტურის მიხედვით.

შესაძლო სამიზნე აგუზები

გამოიყენება 9 წელზე უფროსი ასაკის თითქმის ყველა ჯგუფთან, რეკომენდებულია სკოლის საშუალო და ზედა საფეხურის მოსწავლეებისათვის.

მუდამ ერთი და იგივე კითხვები...
მარტოხელაა წეტა?
რამდენი წლისაა?
მისი მობილური ტელეფონის ნომერი მინდა



უკირატესობები

- ვიზიტორებს შეუძლიათ უშუალო ზემოქმედება მოახდინონ პროგრამაზე, რაც უზრუნველყოფს მისი შინაარსით მათ დაინტერესებას და ზრდის ჩართულობას.
- შეკითხვის დასმი წარმოადგენს მოსწავლეთა მნიშვნელოვან უნარს. იგი კარგად ესადაგება კრიტიკულ აზროვნებას და აღმოჩენებზე დაფუძნებულ სწავლებას.
- შეიძლება განხორციელდეს წინასწარმომზადების გარეშეც.

უარყოფითი მხარეები

- შეიძლება ვიზიტორთაგან შეკითხვების დასმის დაწყებას გარკვეული დრო დაჭირდეს.
- საჭიროებს მაღალკალიფიციურ ფასილიტატორს, რომელსაც უნდა პქონდეს ცოდნის მაღალი დონე, იმპროვიზაციისა და მოსმენის შესანიშნავი უნარები.
- შეკითხვები შეიძლება შეეხებოს ნებისმიერ თემას, რამაც, შესაძლოა გამოიწვიოს ვიზიტის თანმიმდევრობის დარღვევა და ნაკლებად მნიშვნელოვან საკითხებზე დროის დახარჯვა (მაგალითად: კითხვები მაღაზიაზე ან საპირფარეშოზე).

როლის გამოვიყენოთ

- გაცნობითი ან გასართობი ვიზიტისას (როცა შინაარსს ნაკლები მნიშვნელობა ენიჭება).
- შინაარსზე სათანადო ფოკუსირების შემთხვევაში, მეთოდი შეიძლება მიესადაგოს სხვა ტიპის ჯგუფებსაც.
- მრავალფეროვნებისა და ჩართულობის გაზრდის მიზნით, შეიძლება ამ მეთოდის კომბინირება გიდის თანხლებით „კლასიკურ“ ტურთან.

წარმატების ფაქტორები

- ტურის ფასილიტატორი, რომელსაც აქვს იმპროვიზაციის უნარი და ვიზიტორებს უქმნის მათი შეკითხვების სერიოზულად („ფასეულად“) აღქმის შეგრძნებას.
- იდეალური თანმიმდევრულობა ვიზიტის შემთხვევაში.
- საინტერესო, სახალისო შეკითხვები ჯგუფისაგან.

მაგალითები

- დათვალიერების შემდეგ ვიზიტორები თავდაპირველად ათვალიერებენ გარემოს და შემდეგ მოიფიქრებენ ერთ კითხვას იმის თაობაზე, რაც ყველაზე მეტად მოეწონათ/რამაც გამოიწვია მათი განსაკუთრებული აღფრთოვანება. ტურის ლიდერი გარდაქმნის ამ მასალას ვიზიტის ძირითადი აზრის მატარებლად.
- ვიზიტორები სვამენ კითხვებს იმის შესახებ, თუ რა უნდა ნახონ. ფასილიტატორი აგროვებს კითხვებს და ანაწილებს მათ მცირე ჯგუფებში. მონაწილეები თავადვე ცდილობენ კითხვებზე პასუხების მოძიებას. საბოლოოდ, ფასილიტატორი პასუხებს განიხილავს მთელ ჯგუფთან ერთად.
- ღონისძიება ხელოვნების მუზეუმში, სადაც ვიზიტორთა კითხვებს პასუხობენ ახალგაზრდები (სწავლება თანატოლების მიერ).



12. ექსპონატის ანალიზი

...ახდენს კვლევითი უნარების წახალისებას
და უზრუნველყოფს ექსპონატის სიღრმისუელ განცდას, ხელს უწყობს სხვა საგნებით დაინტერესების

განმარტება

რომელიმე კვლევითი აქტივობის მეშვეობით ექსპონატის საფუძვლიანი შესწავლა, მაგალითად, ექსპონატის რეგისტრაციის ფორმის მეშვეობით, ექსპონატის მარტივი საინვენტარო ფორმის შევსება.

ვარიანტები

- რომელიმე კვლევითი აქტივობის მეშვეობით ექსპონატის საფუძვლიანი შესწავლა, მაგალითად, ექსპონატის რეგისტრაციის ფორმის მეშვეობით, ექსპონატის მარტივი საინვენტარო ფორმის შევსება.

შესაძლო სამიზნე აგუზები

შეესაბამება სასკოლო ჯგუფებს, კერძოდ დაწყებითი საფეხურის ბოლო ორი კლასისა და საშუალო საფეხურის მოსწავლეებს. უფროსესასელებს ეს მეთოდი შეიძლება პუერილური (ბავშვური) მოეჩენოთ, თუკი თქვენ დააკავშირებთ მას გამოსახულების ანალიზთან ან კვლევით პროექტთან (კულტურული კვლევები/ხელოვნების სწავლება).

უპირატესობები

- აუმჯობესებს თვალიერების უნარებს.
- ზრდის ანალიტიკურ შესაძლებლობებს.
- წაახალისებს კვლევით მიდგომას, ახდენს შეკითხვების პროცესორებას.
- ვიზიტორები ურთიერთობენ უშუალოდ მემკვიდრეობის ნიმუშთან.
- ბევრ მონანილეს აოცებს, თუ რამდენი რამ შეიძლება აღმოაჩინო ერთი ექსპონატის მეშვეობით.

უარყოფითი მხარეები

ჩამოაყალიბე მიზანი, რისთვისაც იყენებ ამ მეთოდს. მოსწავლეებისა და მასწავლებლებისთვის ხშირ შემთხვევაში ის ცხადი არ არის (არავითარი კვლევა კვლევისთვის).



აქ დაზიანებაა... რამხელაა. ქვის ხანა



როცის გამოვიყენოთ

- როცა სწავლის მიზანს წარმოადგენს თვალიერებით სწავლება ან კვლევა.
- როცა ძირითადი აქცენტი გადატანილია თავად ექსპონატზე.
- შესაძლო ვარიანტი გიღის თანხლებით ტურის პროცესში.
- როგორც დათვალიერების პროცესის ერთ-ერთი ნაწილი.
- როგორც კვლევის საგანი: საწყისი უფრო ფართო მნიშვნელობის კვლევებისათვის სხვა ტიპის წყაროებთან კომბინირებით (ესადაგება ისტორიის გაევეთილება).

წარმატების ფაქტორები

- თუკი დაკვირვება ამდიდრებს პროგრამის შინაარსს.
- როცა რაიმე კეთიდება თვით დაკვირვების მეშვეობით.
- როდესაც არსებობს თემატური კავშირი სხვადახვა, გაანალიზებულ ობიექტებს შორის.

სარეგისტრაციო ბარათი ბაჟშვებისათვის, English Heritage-ს პუბლიკაციის „Learning from objects“ მიხედვით, 1990

მაგალითები

- საჯარო სკოლების მიერ ხელოვნების დღისადმი მიიღონილი აქტივობა დაწყებითი საფეხურის ბოლო კლასის მოსწავლეებისათვის: სპეციალური დიზაინის მქონე სარეგისტრაციო ფურცელზე მოსწავლეები აღწერენ სამკერდე ნიშანს ან მაისურს, რომელიც დღეს ყველა მათგანმა მიიღო როგორც ქალაქის მუზეუმის „უახლესი შენაძენი.“

- დასვით რაც შეიძლება მეტი კითხვა საგნის ირგვლივ, ვის აქვს ყველაზე მეტი შეკითხვა?
- ჩაინერე 10 რამ, რასაც ხედავ ან ამჩნევ. როცა მორჩები, კიდევ იპოვე 10 რამ (ვიზუალური აზროვნებისათვის).
- დაკვირვების შედეგები დაანაწილე ჯგუფები: რომელი მათგანი ეხება მასალას, ფორმას, ზომას, მდგომარეობას, ავტორს, ფუნქციას ან შეძენას და ა.შ.?
- მუზეუმის ან არქივის არსის დადგენის პროექტის

- კონტექსტში აღწერე და შეადარე ობიექტი მის ოფიციალურ აღწერილობას (იხილე ილუსტრაცია საინვენტარო ბარათის მაგალითისთვის).
- გალერეის საფუძლიანად დაოვალიერების შემდეგ, კვლევითი უნარ-ჩვევების გაუმჯობესებისათვის, მოსწავლეები მოიძიებენ დამატებით ინფორმაციას ექსპონატზე რეგისტრაციის სისტემაში.





13. ინტერვიუები

...საკუთარი აზრის უკეთ ჩამოსაყალიბებლად აქტიურად მოუსმინე სხვებს

განმარტება

სხვების გამოკითხვის შედეგად, ვიზიტორები ინდივი-დუალურად აგროვებენ ინფორმაციას. მეთოდი ხშირად გამოიყენება ჯგუფებში.

ვარიანტები

- ინტერვიუ მემკვიდრეობის ინსტიტუციის წარმომადგენლებთან.
- ინტერვიუ სხვა ვიზიტორებთან ან გამოლელებთან.
- უცხოენოვანი ინტერვიუ (შაგალითად, უცხო ქვეყანაში მოგზაურობისას, ან ინტერვიუ ტურისტებთან საკუთარ ქვეყანაში).
- პირველ რიგში, ბაჟვები ფიქრობენ იმ კითხვებზე, რომლებიც მათ სურთ დაუსვან, მაგალითად, მხატვარს ან არქეოლოგს, რასაც შემდეგ ინტერვიუ მოჰყვება.

შესაძლო სამიზნე აგუთვები

განკუთვნილია 9 წელზე უფროსი ასაკის სკოლის მოსწავლეებისათვის.

პრაქტიკულია საშუალო საფეხურის სკოლის მოსწავლეებისათვის (კვლევისა და ინფორმაციის შეგროვების უნარების განვითარებისათვის).

ბატონო, შეიძლება რაღაც გეითხოთ?
ოჭ, ღმერთო
მოაზროვნე



უკირატესობები

- სხვადასხვა უნარების განვითარება (სამეტყველო ენა, ინტერვიუს უნარები, ინფორმაციის დამუშავება).
- მოსწავლეები ერვევიან დამოუკიდებლად მუშაობას.
- კვლევის ამ მეთოდით მოსწავლეები იძენენ მეტ გამოცდილებას.

უკირატესობის მხარეები

- მოსწავლეებმა უნდა გადალახონ ბარიერი, რაც შეიძლება ზოგიერთისათვის არაკომუნიკაციური.
- აღმოჩნდეს. აქტივობა შეიძლება არასწორი მიმართულებით წარიმართოს, თუკი მოსწავლეები „ხალხს თავს მოაძეზრებენ“.

როლის გამოვიყენოთ

- კვლევითი პროექტის ნაწილად.
- როცა თანამშრომლობა მნიშვნელოვანია.

წარმატების ფაქტორები

- ზუსტად განერილი დავალებები.
- კარგად მომზადებული შეკითხვები.
- „უსაფრთხო გარემო“ მოსწავლეებისათვის.
- შინაარსის რელევანტურობა.
- მემკვიდრეობის ინსტიტუციაში წინასწარ მოლაპარაკება და კოლეგების ინფორმირება ინტერვიუების თაობაზე.
- რჩევა მასწავლებლისათვის: წინასწარ გაგარჯიშება ინტერვიუს ორგანიზებაში (შეკითხვების დასმის, ხალხთან ურთიერთობის, პოლიტკორექტულობის უნარების გაუმჯობესება).
- უნდა იყოთ დარწმუნებულნი, რომ ინტერვიუ რაღაც რეალურ შედეგს მოიტანს.

მაგალითები

- სამი სხვადასხვა ასაკობრივი კატეგორიის (25 წლამდე, 25-50, 50-ს ზემოთ) ან სხვადასხვა ტერიტორიის/ქვეყნების ვიზიტორებისათვის ერთი და იმავე შეკითხვების დასმა და შემდეგ პასუხების შედარება.
- ქუჩის ინტერვიუები გამვლელებთან ან ადგილობრივ მოსახლეობასთან, მაგალითად, მათი ქალაქის/სოფლის ცვლილებების შესახებ.
- ახალგაზრდა და ხანდაზმული ადამიანები მიდიან „სამეზობლოში“, იღებენ ინტერვიუს და ერთმანეთს უსვამებ კითხვებს ნაახსა და განცდილზე, აანალიზებენ, თუ რა შეიცვალა დროთა განმავლობაში.
- ინტერვიუების მეშვეობით მოსწავლეები აგროვებენ ინფორმაციას ლია ცის ქვეშ მუზეუმის თანამშრომლებთან, მსახობებთან ან პირებთან, რომლებიც მუშაობენ მასალების დემონსტრირებაზე. გაფრთხილება: გაითვალისწინოთ, რომ თანამშრომლები არ უნდა შეწუხდნენ გამუდმებით ერთი და იგივე კითხვების დასმით და ხელი არ უნდა შეეძალოთ მუშაობაში.





14. ამბის თხრობა/STORYTELLING

... ისტორიებში ვიზიტორთა ჩართვით მათი ემოციური ჩართულობის გაზრდა

განმარტება

ისტორიების მოყოლა და მემკვიდრეობისათვის
მნიშვნელობის მინიჭება.

ვარიანტები

- ხმამაღლა კითხვა
- როგორც ინტერაქტიული ტურის ნაწილი.
- ვიზიტორები თვითონ ამთავრებენ ამბავს: რა მოხდებოდა შეძლევა?
- ვიზიტორები წერენ ისტორიებს თემაზე, რომლებიც უკავშირდება მემკვიდრეობის იმსტიტუციის და შემდეგეს ისტორიები ქვეყნდება (შეიძლება გამოცხადდეს კონკურსიც).
- ამბის თხრობა თეატრალიზებული აქტივობით (იხ. მეთოდი 16. თეატრი/იმპროვიზაცია/ცეკვა).

შესაძლო სამიზნე აგუზები

სშირად გამოიყენება ბავშვებთან, მაგრამ კარგი თხრობა ყველა ასაკის ადამიანებს აინტერესებთ.





უპირატესობები

- მარტივად სრულდება ბევრ ადგილსა და სიტუაციაში და შესაძლებელია საკუთარი თავის გამოცდა მთხოვნელის როლში.
- შედარებით უსაფრთხო შეგრძნებაა, რადგან მთხოვნელს არ უნდეს როლის თამაში.
- ამბის თხრობას თანხები არ ჭირდება (მაგრამ ისტორიის შექმნას ჭირდება დრო და ფული, მაშინ, როცა მის დაწერას გარეშე პირს სთხოვ).
- შეიძლება დიდი შთაბეჭდილება მოახდინოს, რაც დიდხანს გასტანს. ვიზიტორები გაცილებით დიდხანს იმახსოვრებენ ფაქტებს, თუკი ისინი დაკავშირებულია კონკრეტულ ამბებთან.
- ყურადღება ექცევა მემკვიდრეობის არამატერიალურ მხარეებს (აზრებს, ემოციებს, კონფლიქტებს და ა.შ.)

მაგალითები

- მოჰყევი ამაღლევებელი ამბავი, რომელიც რაიმე ისეთ ადგილს გააცოცხლებს, როგორიცაა პოლანდიის აღმოსავლეთი ინდოეთის გემებზე ცხოვრება, როდესაც „ამსტერდამის“ გემბანზე ხარ, ან მე-18 საუკუნის „აღმოსავლელი ინდოელის“ რეპლიკა პოლანდიის ზღვაოსნობის ეროვნულ მუზეუმში.
- წაიკითხე საბავშვო ისტორიის წიგნიდან ისეთი რამ, რაც თემის რელევანტურია, ან რაც რეალურად მომზდარა მემკვიდრეობის ადგილზე.

უარყოფითი მხარეები

- მთხოვნელის უნარები ყველას არა აქვს.
- ყველას არ შეუძლია იყოს კარგი მსმენელი, მაშინ, როცა პროცესი საჭიროებს სიმშვიდესა და კონცენტრაციას.

როდის გამოვიყენოთ

- სიტუაციის გამოსაცოცხლებლად და მემკვიდრეობის ნიმუშის მიღმა არსებული ისტორიების/ემოციების შესაგრძნებად.
- როცა თეატრალიზებული სანახაობის ორგანიზების საშუალება არ არსებობს.

წარმატების თაქტოორები

- კარგი ისტორია: არცთუ გრძელი, საინტერესო სიუჟეტით, სასურველა დაძაბული და/ან მოულოდნელი მომენტებით.
- კარგი კავშირი თემასა და მემკვიდრეობის ინსტიტუციას შორის; მემკვიდრეობისათვის მეტი მნიშვნელობის მინიჭებაში ჩართულობის გაზრდა.
- დათვალიერების წახალისება ისე, რომ ვიზიტორებს ამბის მოსმენის შემდეგ მასში ჩართული ნივთების წახვის სურვილი გაუჩინდეთ.





15. თხრობა/ლექცია/პრეზენტაცია

... წინასწარ მომზადებული ტექსტის ერთორიგოლად მიწოდება ვიზიტორთა დიდი რაოდენობისათვის, მათთვის ნაცნობი გზით

განმარტება

ვიზიტორები ისმენენ გიდის მიერ წინასწარ მომზადებულ ტექსტს განსაზღვრულ ადგილზე. შეიძლება ტექსტი გამდიდრდეს ვიზუალური მასალით (ფოტოები, ვიდეოები).

ვარიანტები

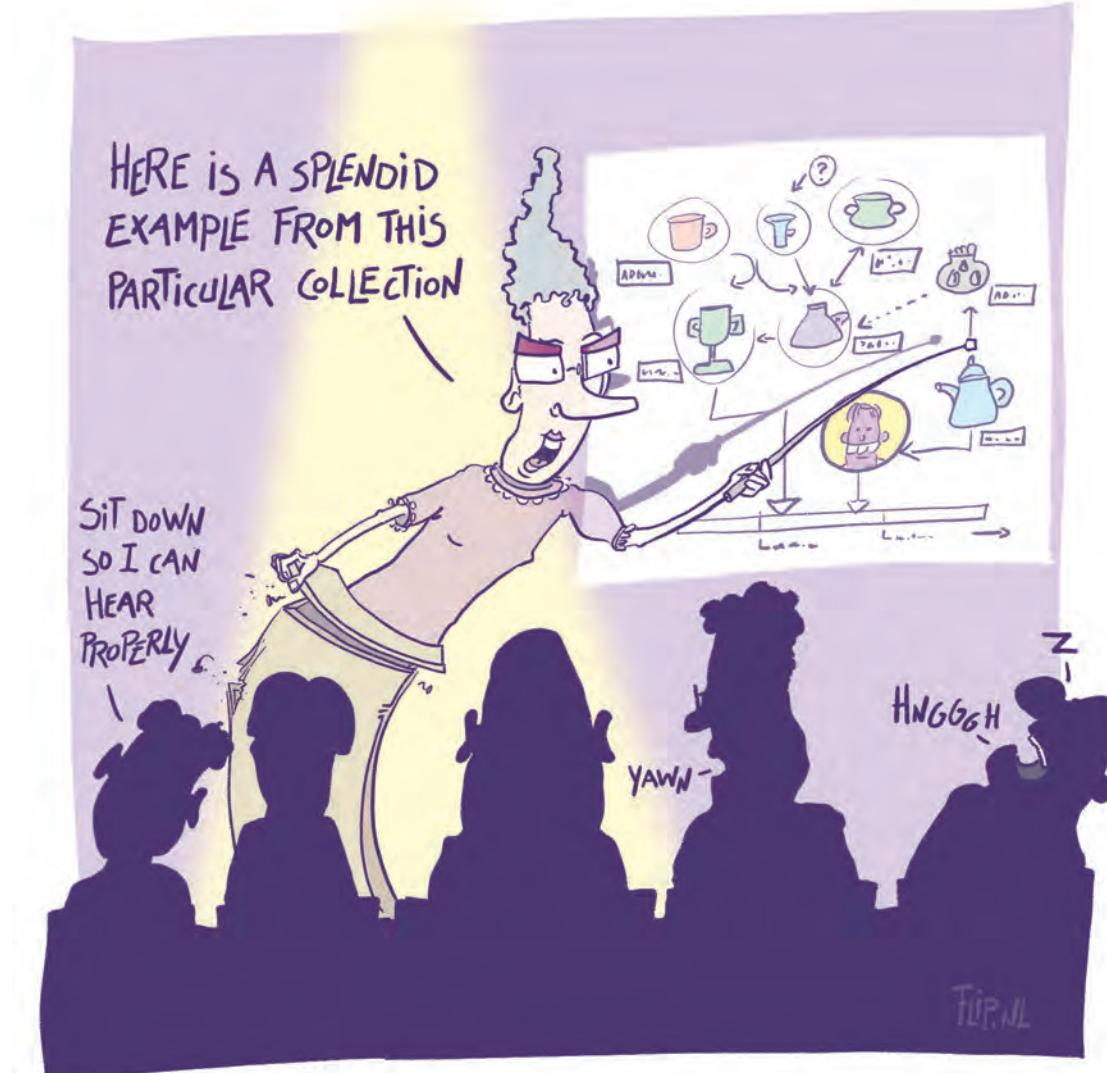
- ლექცია/პრეზენტაცია
- შესავალი საუბარი შეკითხვების დასმამდე/დისუსიამდე.
- შესავალი საუბარი გამოფენამდე, სადაც გამოფენის კურატორი ვიზიტორებს აცნობს ექსპოზიციის თემას და შინაარსს, ურიგებს ბუკლეტებს გამოფენაზე მეტი ინფორმაციის მისაღებად. შემდეგ კი, ვიზიტორები უკვე დამოუკიდებლად ათვალიერებენ გამოფენას.

შესაძლო სამიზნე ჯუზები

როგორც წესი, მიზანიმართულად გამოიყენება დაინტერესებულ ჯგუფებში. პოპულარულია ზრდასრულ აუდიტორიაში.

შესაძლებელია ამ მეთოდის ბავშვთა ჯგუფებთან გამოყენებაც, მაგალითად სპეციალური საბავშვო სალექციო კურსის ფარგლებში.

აქ არის შესანიშნავი ნიმუში ამ კონკრეტული კოლექციიდან დაჯექი, უკეთესად რომ მოგისმინო ამთქნარებს



უპირატესობები

- მოკლე დროში ტევადი და შესაბამისი ინფორმაციის მიწოდების შესაძლებლობა.
- ერთდროულად დიდ ჯაზუფთან კონტაქტის შესაძლებლობა.
- შეუძლია გამოიწვიოს ენთუზიაზმი და იყოს ბევრის მომცველი.
- ვიზუალურებს შეუძლიათ დასხდნენ, რაც ამაღლებს კონცენტრაციის ხარისხს.
- ხშირად შუქდება პრესაში, რაც ხელს უწყობს გამოფენის რეკლამას.

უარყოფითი მხარეები

- შეიძლება ერთი მიმართულებით მოძრაობა სტატიკური იყოს.
- აუდიტორიის როლი პასიურია.
- ბევრს არ შეუძლია დიდხანს მოსმენა.
- საჭიროებს განცალევებულ სივრცეს.

როლის გამოვიყენოთ

- ფონური ინფორმაციის მისაწოდებლად / ცოდნის გაღრმავებისათვის.
- საზოგადოებისათვის სამეცნიერო კვლევის შედეგების გასაცნობად.
- როგორც კონფერენციის, სიმპოზიუმის ან გამოფენის გახსნის ნაწილი.
- თუკი ვიზიტორთა ჯგუფი ძალიან დიდია და შეუძლებელს ხდის გიდის თანხლებით ტურის ჩატარებას, ასეთ დროს წარმატებით იყენებენ
- ინფორმაციის შესავლის ფორმით მიზიდების ხერხს. ასევე მაშინ, როცა გამოფენა არ შეესაბამება გიდის თანხლებით ტურის ორგანიზების პრინციპს, მაგალითად, აუდიო-ვიზუალური ელემენტების სიმრავლის ან სივრცის სიმცირის გამო.

წარმატების ფაქტორები

- კარგი მთხობელი, რომელიც აუდიტორიას წაახალისებს.
- თხრობის დამაინტრიგებელი მომენტები.
- გამართული აუდიო სისტემა, როცა მთხობელის ხმა ყველას თავისუფლად ესმის.
- კარგად შერჩეული ვიზუალური მასალა, რომელიც საინტერესოს ხდის თხრობას და ხელს უწყობს ისტორიის აღქმას.
- რაც მთავარია, თხრობა/ლექცია არ უნდა იყოს გაწელილი.
- სივრცე არაფორმალური დისკუსიისათვის, სადაც შეიძლება საუბარი მიღებულ ინფორმაციაზე და მისი დამუშავებაც.

მაგალითები

- ლექციების სერია მუზეუმში ან არქივში. შესაძლებელია დაკავშირებული იყოს/ან არ იყოს დროებითი გამოფენის თემასთან.
- მემკვიდრეობის ბევრი ასოციაცია ხშირად აწყობს ერთოთან „ისტორიულ კაფეებს“.
- სამუზეუმო აკადემია ზრდასრულებისათვის, რომელიც ავითარებს მთელი სიცოცხლის მანძილზე უწყვეტი სწავლების პრინციპს.
- ზოგიერთი საუნივერსიტეტო მუზეუმის თანამშრომლობა საბავშვო ლექციების ციკლის შექმნის მიმართულებით, მაგალითად, „ახალგაზრდობის უნივერსიტეტის მუზეუმი“ (Museum Youth University).



16. თეატრი / იმპოზიტობა / ცეკვა

... მემკვიდრეობის ნიმუშისგან მიღებული შთამბეჭდავი გამოცდილება სტიმულს აძლევს წარმოსახვას და ხილვაცს ხდის

განმარტება

თეატრს გააჩნია აუდიტორიამდე გზავნილის მიტანის სხვადასხვა ფორმები.

ვარიანტები

- თეატრალური/ქორეოგრაფიული სპექტაკლის ნაწილი.
- დიალოგი მუზეუმის დოკუმენტსა და მის ხელზე წამოცმულ თოჯინა-მარიონეტს შორის (პერსონაჟი), რომელიც ჯგუფთან ურთიერთობს (ხშირად ბავშვების ჯგუფთან).
- ცოცხალი ისტორია I პირზე, როდესაც მსახიობი ირგებს სურათზე გამოსახული პიროვნების როლს.
- ცოცხალი ისტორია III პირზე, რომლის მეშვეობით მსახიობი საუბრობს პიროვნებაზე, რომელსაც იგი ანსახიერებს, თუმცა არ ასრულებს მის როლს.
- როლების თამაში: ვიზიტორთა აქტიური როლი, ვინაიდან ისინი თვითონ ირგებენ როლებს.

შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

მეთოდი ესადაგება ყველა ტიპის აუდიტორიას. გამოიყენება საგანმანათლებლო მიზნით, ჯგუფური ვიზიტების ან ფართომასშტაბიანი ღონისძიებების ორგანიზების პროცესში.

კეთილი იყოს თქვენი მობრძანება სასახლის ტურზე
სალარო
ტურის დასაწყისი





უპირატესობები

- ქმნის დიდ და ხანგრძლივ შთაბეჭდილებას.
- გამოწვევა ვიზიტორებისათვის - როლების აქტიურად მორგებით რეალურად გაითავისონ გამოსახულთა ხასიათი.
- ყურადღების კონცენტრირება მემკვიდრეობის არამატერიალურ ასპექტებზე (თვალსაზრისები, ემოციები, კონფლიქტები და ა. შ.)
- პატარა ბავშვებს სპონტანურად უფრო აინტერესებთ თეატრალურ პერსონაჟთან / თოვჯინასთან ურთიერთობა, ვიღრე ინსტიტუციის თანამშრომელთან.

მაგალითები

- მუზეუმის თეატრი.
- მუზეუმის პედაგოგები ირგებენ დეტექტივის როლს და ბავშვებთან ერთად მუშაობენ მუზეუმში რაიმე საიდუმლოს ამოხსნაზე.
- ისტორიულ სახლებში „იძებნება პერსონალი“: მუზეუმის პედაგოგი ირგებს სახლის მოურავის როლს (III პირის ცოცხალი ისტორია) და თავად ქმნის ისტორიას. 8-9 წლის ბავშვები „თანხმდებან სამსახურზე“ და მოურავისაგან იღებენ ყველა საჭირო ინფორმაციას მსახურების მიერ ოჯახში შესასრულებელ სამუშაოებზე. მოიცავს სხვადასხვა აქტიურ ნაწილებს; საბოლოოდ, მონაწილეები შლიან

უარყოფითი მხარეები

- მოითხოვს ინტენსიურ შრომას.
- მეთოდი ძვირადირებულია, განსაკუთრებით მაშინ, როცა საჭიროა მსახიობთა დაქირავება.
- ზოგმა ვიზიტორმა შეიძლება უარი თქვას აქტიური როლის მორგებაზე.
- I პირის ცოცხალი ისტორიის გადმოცემისას შეიძლება ვერ შედგეს დიალოგი მსახიობსა და ვიზიტორს შორის.
- ტრადიციულ თეატრალურ სპექტაკლზე დასწრებისას ვიზიტორი პასიურ მდგომარეობაში იმყოფება.
- შეიძლება რეალური ისტორიის გადმოცემა საფრთხის წინაშე დადგეს (თუკი არასწორად იქნება მიწოდებული ვიზიტორისათვის)

როლის გამოვიყენოთ

- სიტუაციის გამოსაცოცხლებლად და მემკვიდრეობის ნიმუშის მიღმა არსებული ისტორიების/ემოციების შესავრდნობად.

წარმატების თაქტორები

- კარგი მსახიობები, თავისუფალი დრამა.
- კავშირი მემკვიდრეობის ინსტიტუციასთან (შინაარსი).
- კარგი გარემო (ანტურაჟი).
- კარგი ერმიტინირება ვიზიტით მისაღებ გამოცდილებასთან.





17. აუდიო-ვიზუალური და ციფრული გადა მემკვიდრეობის ძირის ქვებზე

განმარტება

აუდიო და ვიზუალური მედიის ან მათი კომბინაციის გამოყენება ინფორმაციის მიღებისა და ჩართულობის გაზრდის მიზნით.

მეთოდები, რომელიც გამოიყენება მუზეუმში ან მემკვიდრეობის ინსტიტუციაში (მე-18 მეთოდის - ელექტრონული სწავლების საპირისპიროდ).

ვარიანტები

- აუდიოტურები - არსებობს მათი სხვადასხვა ვარიანტი.
მაგალითად, ღილაკებიანი - მეტი ინფორმაციის მისაღებად ან ისეთი, რომელზეც ჩანარილია კონკრეტული თემისა და პერსექტივისა მქონე სხვადასხვა ტურები.
SMS ან ტექსტური ტურები.
- ციფრული ტურები სმარტფონების მეშვეობით.
- ინტერაქტიული ტურები (მსვლელობაზე ან შედეგზე გავლენის მოსახდებად).
- ადგილმდებარეობაზე დაფუძნებული ტურები (ფრაგმენტები).
- ინტერაქტიული ვიზუალული ადგილს უახლოვდები).
- ინტერაქტიული სმარტფონის მეშვეობით (მაგ., Kahoot* ან მისი მსგავსი აპლიკაცია ცოდნის ტესტირების მიზნით ან თვალსაზრისის გასარკვევად).
- თამაშები მემკვიდრეობის თემებზე.

შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

ესადაგება ყველა ტიპის აუდიორიას, ინდივიდუალურ და ჯგუფურ ვიზიტებსაც. როგორც წესი, არ გამოიყენება ბავშვებთან, რადგან საჭიროებს დამოუკიდებლობის გარკვეულ ხარისხს.



* Kahoot - თამაშზე დაფუძნებული სწავლების პლატფორმა, შეიქმნა 2013 წელს ნორვეგიაში. გამოიყენება როგორც საგანმანათლებლო ტექნოლოგია სკოლებსა და სხვა საგანმანათლებლო ბაზეს. მისი მრავალფეროვანი სასწავლო თამაშები მომზადებლთათვის ხელმისაწვდომია ვებ-ბრაუზერების მეშვეობით (რედაქტორის შენიშვნა).

უპირატესობები

- ახალი საშუალება, რომლის გამოცდა ყველა ადამიანს სურს.
- ნებისმიერ დროსა და ადგილზე საჭირო ინფორმაციის მიღების საშუალება.
- შესაძლებელია ინფორმაციის მცირე დოზებით მიწოდება (რეგულარული ტურებისათვის).
- აუდიოტურები: დათვალიერება და მოსმენა ხდება ერთდროულად.

მაგალითები

- ჩამოტვირთე მცვე ფაილები და გამოიყენე მობილური ტელეფონებით აუდიო ტურისათვის.
- დეტექტივის მსგავსი თამაში, რომლის დროსაც ერთმანეთს ეჯიპრებან ვიზუალურა ჯგუფები და ცენტრალიზებული საკონტროლო ცენტრი (პუნქტი, რომელიც აკონტროლებს თამაშის პროგრესს და დროულად აგზავნის მომდევნო მისასა).
- ტურები პლანშეტების გამოყენებით (თაბლეტ ტოურს) სკოლის მოსწავლეთათვის ნინასწარ მომზადებული დაგალებებით - ჯგუფებისათვის, რომლებსაც აკონტროლებს მუზეუმის პედაგოგი აღმინისტრაციის ცენტრალიზებული პლანშეტის მეშვეობით .

უარყოფითი მხარეები

- ტექნიკური თვალსაზრისით სენსიტიურია.
- აუდიო: ხშირად არცთუ კომუნიკაციებულურია.
- ტურების/თამაშების უმეტესობისათვის საჭიროებს მოთმინებას, ყველა კომპონენტის ხანგრძლივობა დამოკიდებულია მის შემქმნელზე.
- ნაკლებია ვიზიტორის პერსონალური ჩართულობა.
- ინვენტარის მოვლა საჭიროებს დიდ ხარჯებს და დროს: დატენვა, გაცემა, დაბრუნება, შემონმება, შეკეთება და ა.შ.
- შეძნისა და მომსახურების ხარჯები.
- სასკოლო ჯგუფებისათვის საჭიროა მათი დიდი რაოდენობა.
- აუდიო: ახალგაზრდა ადამიანებისათვის მოსმენა ყოველთვის არ ნიჩრმადგენს ინსტრუქციის საუკეთესო ფორმას. მათ სჭირდებათ ვიზუალური სტიმულატორებიც.
- შეიძლება მედია ტექსტებმა და ვიდეოფილმებმა კონკურენცია გაუწიონ თავად მემკვიდრეობის ძეგლებს.

როდის გამოვიყენოთ

- როდესაც მედია რაღაცას მატებს მოცემულ თემატიკას.
- 21-ე საუკუნის უნარების განვითარების კონტექსტში.
- მოსახერხებელია, მაგალითად, ქალაქის ტურების ან შენობების ირგვლივ ტურების ჩატარების პროცესში.

გაითვალისწინება, რომ მათი რაოდენობა ხშირად პრაქტიკულად შეზღუდულია (რთულია მათი ერთად თავმოყრა და გამოყენება), გამოიყენება მცირე ჯგუფებთან ან ინდივიდუალურ ვიზიტორებთან, მაშინ, როცა შეუძლებელია ცოცხალი ექსკურსის ჩატარება.

წარმატების თაქტორები

- ჯგუფური ვიზიტის პროცესში საჭიროა კარგი ლოგისტიკა (რათა ყველამ ერთ ადგილას არ მოიყაროს თავი).
- შინაარსის რელევანტურობა.
- ტექნიკის გამართული მუშაობა (მაგალითად, ინტერნეტზე დამყარებული მედიის გამოყენებისას საჭიროა იდეალური წედომა ინტერნეტთან).

- უფროსკლასელი მოსწავლეები ქმნიან აუდიო ტურებს უმცროსკლასელთათვის.

- ისტორიული სახლ-მუზეუმის ვებლოგი (Weblog), რომელიც შექმნილია იმ პირის მიერ, ვინც, სავარაუდოდ, ბინადრობდა ამ ისტორიულ შენობაში, ფართო აუდიტორიისათვის იმის სადემონსტრაციოდ, თუ როგორ ცხოვრობდნენ ამ სახლში.

- მონაცემთა ბაზა <http://www.diche-project.eu/recources> ციფრული მედიის მაგალითებით, რომლებიც შესრულებულია Erasmus+project DICHE-ს ფარგლებში.



18. ელექტრონული სწავლება / დისტანციური სწავლება

... ინტერნეტის საშუალებით გაცილებით მეტის მიღების შესაძლებლობა, რაც დისტანციას უმნიშვნელოს ხდის

განმარტება

ინტერნეტის მეშვეობით სწავლების ყველა ფორმის კრებით ტერმინს წარმოადგენს დისტანციური სწავლება, როცა აუცილებელი არ არის მომხმარებელთა ვიზუალური მუზეუმში ან მემკვიდრეობის ადგილზე (განსხვავებით მე-17 მეთოდისგან „აუდიო-ვიზუალური და ციფრული მედია მემკვიდრეობის ძეგლებზე“).

ვარიანტები

- ვებქვესტები (Webquests)*.
- მემკვიდრეობის ინსტიტუციის ციფრული სივრცე, სადაც მომხმარებელს შეუძლია მოიძიოს დამატებითი ინფორმაცია, ითამაშოს თამაშები, უპასუხოს სხვადასხვა კითხვებს, დატოვოს კომენტარები და ა.შ. ელექტრონული სწავლების სივრცის ის მასალები, რომლებსაც უშეალოდ
- სკოლები იყენებენ (როგორიცაა ბლექბორდი/Blackboard)*. მემკვიდრეობის ინსტიტუციებს აქ შეუძლიათ მოამზადონ სასწავლო მოდულები მათში პედაგოგების ჩართულობით.
- ციფრული სივრცე სკოლის ინტერაქტიულ ელექტრონულ დაფებზე (smartboards).
- ვირტუალური რეკონსტრუქციები.
- მუზეუმის გაკვეთილები სკაპ/Skype აპლიკაციების მეშვეობით.

შესაძლო სამიზნე ჯგუფები

სხვადასხვა ტიპის ჯგუფები, ინდივიდუალურ ვიზუალურ ვიზუალური ჩათვლით.

რეკომენდებულია დამოუკიდებელი სწავლებისათვის (10 წლის ასაკს ზემოთ).

* Blackboard - სწავლების ელექტრონული მართვის სისტემა, რომელსაც წარმატებით იყენებენ მსოფლიოს ნაციური სასწავლო დაწესებულებები. ინტერნეტის გამოყენებით, სისტემა იძლევა შესაძლებლობას, სხვადასხვა განვითარებული განვითარებული უფრო მოწინობით და იმავდროულად, არ დაიკარგოს მასნავლებლის როლი და ფაქტორი ამ პროცესში. შპარტბორდ - ინტერაქტიური ელექტრონული დაფა, რომლის გამოყენება ზრდის მისნავლეთა ჩართულობას და მთ აკადემიურ მოსწრებას, ამცირებს ახალი მსახალის ახსნასთან დაკავშირებულ სირთულეებს და ხელს უწყობს მასალის ელექტრონულ დამახსოვრებას (რედაქტორის შენიშვნა).

ვებქვესტი (ინგლ. სიტყვიდნ quest - ძებნა) - საგანმანათლებლო პროცესში საგანვითოდ ორგანიზებული კვლევით სამუშაოს - პრობლემურ დავალების სახეობა, მინი-პროექტი როლურით თამშის ელემენტებით, რომლის შესასრულებლად საჭიროა ინტერნეტში არსებული მრავალფეროვანი საინფორმაციო რესურსების მოძიება (რედაქტორის შენიშვნა).



გაქვთ კითხვები მუზეუმის ვირტუალურ გაკვეთილთან დაკავშირებით?



უპირატესობები

- შესაძლებელია მისი გამოყენება დამოუკიდებლად, აქტიურად ან შერჩევით.
- სხვადასხვა ტიპის თამაშები შეიძლება იქცეს მოტივაციად.
- არჩევანის განუსაზღვრელი შესაძლებლობები.
- შედარებით ადვილია გადასაკეთებლად / გასაახლებლად.
- იზიდავს მრავალფეროვან სამიზნე აუდიტორიას, აუცილებლობას არ წარმოადგენს ფიზიკური ვიზიტი მემკვიდრეობის ინსტიტუციაში. მოსახერხებელია ასევე შორს მცხოვრებ ან ფიზიკური გადაადგილების უნარს მოკლებულ პირთათვის.

უარყოფითი მხარეები

- როგორიცაა სამიზნე აუდიტორის ადეკვატური შეფასება, ამიტომ „სწავლების შედეგი“ ხშირად გაურკვეველია.
- საჭიროებს ინტენსიურ შრომას და ძვირადლირებულია.
- არ ხდება მომხმარებლის რაოდენობის ტრადიციული სტატისტიკური ანალიზი, ვერ ითვლება გაყიდული ბილეთების რაოდენობით.
- როგორიცაა „სერიოზული სწავლების“ პოზიციიდან შეთავაზება - ხდება კონკურირება ნამდვილ თამაშებთან.
- არ არის მისაღები ყველა (ასაკოვანი) მასწავლებლისათვის - ეს მათ დისკომფორტს უქმნის.

როლის გამოვიყენოთ

- დამოუკიდებელი კვლევისათვის.
- მიღწევების გამოსაცდებლად (მაგალითად, ტესტი).
- 21-ე საუკუნის უნარების განვითარებისთვის (ციფრული უნარების ჩათვლით).
- მემკვიდრეობის გამოცდილების ახლებურად გააზრებისათვის.
- ვიზიტის მოსამზადებლად (წინასწარი ვიზიტი/პრე-ვიზიტი).
- ვიზიტის შედეგების შესაჯამებლად (პოსტ-ვიზიტი).
- ისეთ ჯგუფებთან წვდომისათვის, რომლებიც ვიზიტს ვერ ახერხებენ (დისტანციის, ფიზიკური გადაადგილების შეზღუდვის ან რაიმე მსგავსის გამო).

წარმატების ფარგლები

- თემატურად რელევანტური შინაარსი.
- მარტივად მოსაძიებელია (საჭიროებს რეკლამას).
- განმხორციელებლისა და სამიზნე აუდიტორიის დონეთა თანხვედრა.
- მკაფიო ნიშნები და სიმბოლოები (ინტერნეტ-ქსელში „ჩაკარგის“ გარეშე).
- კარგად ორგანიზებული მომსახურება/განახლებადობა.
- მომხმარებელთა რაოდენობის იმგვარად ჩანერა, რომ სტეიკოლდერებთან ანგარიშის წარდგენისას, შედეგები იყოს თვლადი.

მაგალითები

- ინტერაქტიული გაკვეთილის გეგმებს შესაძლოა ჰქონდეთ ან არ ჰქონდეთ დაცული ვებ-გარემო მასწავლებლებისა და/ან მოსწავლეებისათვის.
- დავალებები ციფრული რესურსების შესახებ, მაგალითად არქივებიდან.
- მოსწავლეთა კვლევების შედეგების ატვირთვა. მაგალითად, მოზარდები მემკვიდრეობის რომელიმე ნიმუშის შესახებ თავიანთი აღმოჩენის შედეგებს რეუქაზე ათავსებენ Google Map-ის მეშვეობით.
- შუასუკუნეების ქალაქში ინტერნეტ-სეირნობა 3D რეკონსტრუქციის მეშვეობით.
- ვებქვესტები, რომლის ნაწილი უნდა ამოიხსნას რეალურ ფიზიკურ გარემოში/მუზეუმში/არქეში (ციფრული და რეალური ვიზიტის კომბინირება). მაგალითად, ისტორიული მკვლელობის საქმის გახსნა.
- საკლასო ციფრული კონფერენციები, ინტერაქტიული სამუზეუმო გაკვეთილები სმიტსონის მუზეუმების სტუდიიდან, რომელთა გამოწერაც აშშ ნებისმიერ სკოლას შეუძლია (დროის ზონების გათვალისწინებით).
- ინტერნეტ-ქვესტები პოლანდიის საბუნებისმეტყველო მუზეუმის დინოლაბიდან (Dinolab - დინოზავრებთან დაკავშირებული მასალების სპეციალური საცავი, რედ. შენიშვნა).
- პოლანდიის კრიოლერ-მიულერ მუზეუმის მიერ შექმნილი ციფრული ჩამოსახევი კალენდარი, რომელიც განკუთვნილია ციფრული დაცვებისათვის. აპლიკაციის („კულტურის სასუსნავი“/“culture snack“) გამოყენება შეიძლება დღის ნებისმიერ მონაკვეთში, მუზეუმის ფარგლებს გარეთაც.



კოლოფონი

ტექსტის ავტორი

არია ვან ველდჰუიზენი

რედაქტორები

ლიზბეთ თონკენსი, განდი ვან დაიკი

ქართული ტექსტის რედაქტორი

ინგა ქარაია

ილუსტრაციები

© Studio Flip - www.flip.nl

დიზაინი

იოლიჯზ ვან კეულენი

ქართული ვერსიის დიზაინი

ლაშა ქარაია

ინგლისურ ენაზე თარგმანი

კლერ ბრაუნი

თარგმანი ქართულ ენაზე

სალომე ფაჩუაშვილი, ლანა ქარაია, მარიამ ჩხაიძე

თბილისი, სექტემბერი 2018

Tbilisi, September 2018

ISBN:

ISBN: 978-90-827542-3-0 (e-book)

სახელმძღვანელოს გამოცემა შესაძლებელი გახდა ICOM საქართველოს, LCM, Erfgoedhuis Zuid-Holland-ისა და ICOM-CECA-ს მეშვეობით.

This publication has been made possible by ICOM Georgia, the LCM, the Erfgoedhuis Zuid-Holland and ICOM-CECA.

გამოცემა დაფინანსდა საქართველოს განათლების, მეცნიერების, კულტურისა და სპორტის სამინისტროს მიერ “კულტურული მემკვიდრეობის წელი 2018” ფარგლებში.

The publication was financed by the Ministry of Education, Science, Culture and Sport of Georgia within the framework of “European Year of Cultural Heritage 2018”.

Text

Arja van Veldhuizen

Editors

Liesbeth Tonkens and Gundy van Dijk

Editor of Georgian version

Inga Karaia

Illustrations

© Studio Flip - www.flip.nl

Design

Jolijn van Keulen

Design of Georgian version

Lasha Karaia

English translation

Claire Bown

Georgian translation

Salome Phachuashvili, Lana Karaia, Mariam Chkhaidze

განათლების

სახელმძღვანელო

მეთოდები და ტექნოლოგიები მუზეუმისა
და მეცნიერების საგანმანათლებლო სფეროში

სამუზეუმო განათლების სფეროს წარმომადგენლები
თავიანთ საქმიანობაში აქტიურად იყენებენ
სხვადასხვა მეთოდებსა თუ ტექნიკურ სამუზალებებს.
ადამიანთა უმრავლესობას სმენისა გიდის თანაბლებით
ტრუებისა და დამასული განძის ძიების შესახებ,
მაგრამ მათ გარდა, არსებობს კიდევ პევრი სხვა
მეთოდი! საგანმანათლებლო მიმართულების
თანამშრომელთათვის სასარგებლო იქნება ჰქონდეთ
მეთოდებისა და კარგი პრაქტიკის ფართო სპექტრის
შემცველი სახელმძღვანელო, რომელსაც შეეძლიათ
დაეყრდნონ საჭიროების შემთხვევაში.

განათლების ეს სახელმძღვანელო აღნერს 18
სამუშაო მეთოდს. ავტორის მიზანია განათლების
სპეციალისტებს გაუზიაროს მრავალფეროვანი
შესაძლებლობები საგანმანათლებლო პროგრამების
შემუშავებისთვის; მისცეს მათ შესაბამისი სამუშაო
მეთოდების ამა თუ იმ პროგრამის კონტექსტისა და
მიზნების მიხედვით არჩევანის საშუალებები.

თითოეული მეთოდი ილუსტრირებულია Studio Flip-ის
მიერ შექმნილი მულტიპლიკაციებით და მოიცავს
მეთოდების პრაქტიკულ მაგალითებს.

ISBN: 978-90-827542-3-0

ICOM
international council of museums
Georgia

stichting
LCM
Landelijk Contact van
Museumconsulenten

ERFGOEDHUIS-ZH

M CECA
INTERNATIONAL
ASSOCIATION
FOR EDUCATION
AND CULTURAL HERITAGE

Ministry of Education, Science,
Culture and Sport of Georgia

