

## A múzeumi kiállítás mint tanítási és tanulási környezet

Kárpáti Andrea

Ebben a fejezetben azt próbáljuk bebizonyítani, hogy a múzeum a lehető legkorszerűbb tanulási környezet, amely különösen alkalmas arra, hogy a „21. századi kompetenciáknak” nevezett képességcsoportot fejlessze, miközben bemutatja civilizációnk vívmányait. A fejezet megírásának különös jelentőséget kölcsönöz az a tény, hogy a nyugati civilizáció nemrég, egészen pontosan 2009. szeptember 25-én, pénteken délután három óra 32 perckor érte el mélypontját – legalábbis ezt állítja egy, a civilizáció fejlődéséről tanácskozó csoport, amelyet Paul Riordan kulturális antropológus vezet.<sup>6</sup> „A történelem előtti Lascaux barlangfestményeitől Mozart felrázó szimfóniáin át, a mai hot dog-evő, akciófilmnéző világáig, kultúránk a tömeges tudatlanság rothadó üregébe csúszott” – nyilatkozta Riordan. A kijelentés tartalmával esetleg azonosulni tudó olvasót valószínűleg csak a dátum pontossága lepi meg. Íme a civilizáció alkonyának forgatókönyve (még jövő időben fogalmazva): pénteken délután, egy sortnadrágba és krokodilos pólóba öltözött turista, aki a chicagói Modern Művészetek Múzeuma újonnan felépült, kortárs művészeti szárnyát hatalmas bevásárlóközpontnak nézi, belép, idegesen rohángál fel és alá, majd – pontosan 3.23-kor – megszólítja az egyik jegyszedőt: „Mondja már meg, hol találok azt az átkozott Radio Shack üzletet?”

A modern civilizáció elértéktelenedését tanulmányozó tudóscsoport számára tehát a legszörnyűbb tett, amit kultúránk ellen elkövethetünk, ha üzletnek nézzük a múzeumot. A társadalmi hanyatlás krónikása szerint: „Tudományos képtelenség, hogy az emberi nem ennél mélyebbre süllyedjen.”

Miközben az olvasó magában tovább fűzi ezt a metaforát, sietek hozzátenni, hogy nyilvánvalóan nem tudományos közleményről, hanem kultúrpeszsimista anekdotáról van szó. Maga a múzeumi szakma szolgál azonban hiteles adatokon nyugvó, s épp ezért nyugtalanító jövőképpel a *Múzeumok egy zaklatott világban* című, nemrég megjelent tanulmánykötetben (Janes 2009), amely a múzeumok elüzletiesedését mutatja be. A szerző szerint az unalmas és élettelen neutralitás helyett határozott tudományos állásfoglalásra, rugalmas, a közösség igényeit egyszerre irányító és követő menedzsmentre, s mindenekelőtt a múzeum tanító funkciójának kiteljesítésére van szükség.

<sup>6</sup> Riordan és csoportja jelentéséről e sorok írója egy kulturális lapban olvasott („Nadir Of Western Civilization To Be Reached This Friday At 3:32 P.M.”, *Onion*, 2009. szeptember 29., online megjelenés: [http://www.theonion.com/content/news/nadir\\_of\\_western\\_civilization\\_to](http://www.theonion.com/content/news/nadir_of_western_civilization_to)). De olvashatót volna még több száz weboldalon és nemzetközi sajtótermékben, amely szintén hírt adott a jóslatról, hiszen a nyilatkozat pontos címére keresve 10 900 Google találat született. E fejezet készülésekor (2009. szeptember 29.) még nem egyértelmű, hogy tudományos állásfoglalásról vagy valós tudományos eredmények bulvárizú, a közérdeklődés felkeltésére szánt közléséről van-e szó.

Az iskola jövőjét is feltérképező neveléstudományi kutatások (pl. NSC 2000, Bransford et al. 2000, 2007) megállapítják, hogy az iskola sosem állt még nagyobb kihívás előtt, mint a könnyen hozzáférhető, élvezetes és nehezen ellenőrizhető információk korszakában. Világunkat sokan tudásalapúnak (Toffler 1990, 2002, Drucker 1994, Bindé 2005), mások információalapú társadalomnak nevezik (Európai Unió 2003). Az osztályteremben, tankönyvekből szerezhető ismeretek mellett egyenrangú tudásforrásként jelenik meg – egy kontinuum két végpontjaként – a kulturális örökségünket a maga valójában bemutató gyűjtemény és a világ virtuális mása, az internetes oktatóhely. Mindegyikre szükség van, s összekapcsolódva fejthetik ki legerősebben hatásukat: az iskola főként rendszerez és számon kér, a múzeum elsősorban bemutat és élményt nyújt, a világháló hiteles ismeretközvetítő helyei pedig kiegészítik és segítenek továbbgondolni a tudásrendszert és az élményvilágot. Közhelyszámba megy, hogy a jövő már itt van, megérkezett, csak nem egyenlően van elosztva – a legkorszerűbb technológia is hozzáférhető, de korántsem mindenkinek. Az iskolai teljesítményt leginkább meghatározó családi környezet és a szintén a szülők által kiválasztott iskola kultúrája már kisgyermekkorban jelentős egyenlőtlenségeket szül. Éppen ezért értékelődnek fel a múzeumok, mint hozzáférhető és hiteles tanító helyek.

Egy újonnan indult, igen jelentős szaktekintélyeket felvonultató kutatás<sup>7</sup> szerint az alábbiakat tekinthetjük *a 21. században releváns képességeknek*:

- kreativitás és innováció;
- kommunikációs képesség;
- együttműködőképesség;
- az információsűrítés, -elemzés és -feldolgozás képessége;
- kritikai gondolkodás, problémamegoldás és döntéshozás;
- állampolgári ismeretek (helyi és nemzetközi szinten);
- információs írástudás (az információs és kommunikációs technológiák ismerete és használata);
- életpálya-építési kompetencia;
- tanulási képesség, metakogníció.

Hogyan segíthet a múzeumi tanulás abban, hogy ezek a képességek kialakuljanak és fejlődjenek? A bemutatók tartalmán felül a megfelelő *tanulási színhelyek*



7. ábra. Önkéntesek segítik a tanulást a londoni Természet-tudományi Múzeumban

<sup>7</sup> Assessment and Teaching 21. Century Skills, [www.atc21s.org](http://www.atc21s.org)

megteremtésével. A múzeum különböző tanulási tereiben (a kiállítási tértől a restaurátor-műhelyen, könyvtáron át egészen akár a múzeumi boltig) a múzeum gyűjteményével, illetve a múzeumpedagógus, tárlatvezető vagy tanár az adott környezethez illeszkedő információival és foglalkozásaival bármelyik 21. századi kompetencia fejleszhető – legalább olyan hatásosan, és esetenként jobban, mint az iskolában. Erre hozunk egyetlen példát. A *kiállítási térben* (a múzeum belső és külső tereit is értve alatta) az alábbi kompetenciák fejlesztése történhet (mindegyikhez példát vagy indoklást is fűztünk):

- az információszűrés, -elemzés és -feldolgozás képessége (a múzeumok ősi funkciója);
- tanulási képesség, metakogníció (speciális tanulási igények kielégítése, pl. látássérültek számára tapintható tárlat, az önálló tanulás képességének fejlesztése feladatokat, játékokat tartalmazó kísérőfüzettel);
- információs írástudás (interaktív szimulációk, információs konzolok, intelligens ismeretközlő szerkezetek, lásd 6. fejezet);
- állampolgári ismeretek (a kiállítás témájához kapcsolódó, kiegészítő, a látottakat megélt vagy várható élethelyzetekhez kötő információk, például természettudományos kiállításon hirdetett környezetvédelmi akciók, nemzetvédelmi tárlaton honvédelmi kötelezettségek ismertetése stb.);
- kritikai gondolkodás, problémamegoldás és döntéshozás (interaktív információs rendszerben tájékozódás érdeklődés szerint [például *Interaktív oktatási eszközök a kiállításon* alfejezet], részvétel a kiállításhoz kapcsolódó művészeti vagy tudományos aktivitásokban, foglalkozáson, feladatlapok kitöltésével megértett kiállítási tartalmak, lásd *Kérdések használata* alfejezet);
- kreativitás és innováció (a kiállítás anyagához kapcsolódó megfigyelések, művészi munka vagy tudományos kísérletezés);
- együttműködési képesség (csoportos tanulás a kiállításon, lásd *A környezeti nevelés lehetőségei a múzeumban* alfejezet);
- életpálya-építési kompetencia (a kiállítás témája [például kézművesműhelyek] vagy a bemutatott tárgyak, életsorsok apropóján, egy-egy problémakörre irányulva).

Hogy milyenek most és milyenek legyenek a jövőben ezek a múzeumi környezetek, arra a *Hogyan tanulnak az emberek?* című, az Amerikai Tudományos Akadémia kutatócsoportja által leírt modellek adhatnak értékelési és tervezési keretet (NSC 2000). A kutatók szerint négy modellnek megfelelően alakulnak ma az oktatási környezetek:<sup>8</sup>

- tudásközpontú modell (*Knowledge Centered*), ahol az elsajátítandó tananyag tartalma a fontos;
- tanulóközpontú modell (*Learner Centered*), ahol annak eldöntése lényeges, kit akarunk tanítani, hogyan és milyen célból (jellemző a londoni Természettudományi Múzeumra, 7. ábra);

<sup>8</sup> *A múzeumi tanulás környezete* című alfejezetben a tanulási, illetve foglalkoztató környezetek gyakorlati tipizálását adjuk.

- közösségi modell (*Community Centered*), amely egy település vagy embercsoport igényeinek megfelelően alakul, s legfőbb célja a közösségteremtés és a közös értékek megerősítése;
- értékelésre irányuló modell (*Assessment Centered*), ahol a tanulási folyamat eredményének felmutatása a legfontosabb, így minden esemény az értékelést és a teljesítmények sokoldalú bemutatását szolgálja.

Ebben a kötetben főként az első három modellre találunk példákat, de bizonyosak lehetünk benne, hogy az eredményességre irányuló törekvések nem fogják érintetlenül hagyni a múzeumi tanulás színtereit sem, s egyre gyakrabban arról is hallunk majd, mire jó és mennyire hatásos egy-egy múzeumi program.

A tanulási terek – vélhetnénk – adottak, s minden új próbálkozást, a szó szoros és átvitt értelmében egyaránt, régi, patinás, klasszikus falak között kell elképzelnünk. Nem ez a helyzet. Az igazán innovatív tanulási akciók újragondolják a múzeumot mint potenciális tanulási terek együttesét. Az ilyen oktatási koncepció immár nem *additív* (azaz nem a már meglévő szerkezethez rendeli, annak Prokrusztesz-ágyába kényszerítve, szerencsésebb esetben ölelő karjaiba téve az új múzeumi tanulási programot). Ebben a kötetben is találunk olyan akciókat, amelyek *transzformatív* jellegűek – eredetileg nem tanulási céllal létesült tereket alakítanak alkalmi „osztályteremmé” (mint például a Múcsarnok múzeumpedagógusai a Hősök terét), vagy állandó tanulási térré (mint a KUTASS! a londoni Természettudományi Múzeumban), vagy nem oktatási szándékkal indult eseményekből teremtenek tanító pillanatot (lásd a Magyar Természettudományi Múzeum kiállított mamutkőületeit a Mammot bevásárlóközpontban).<sup>9</sup>

Ha már sikerült létrehozni vagy áttelekesíteni múzeumunk tanulásra alkalmas tereit, érdemes értékelni is az elvégzett munkát. Ehhez – a könyvünkben szereplő értékelési fejezetek eszköztárán túl – egy, az amerikai oktatási intézményekben használt kritériumlistát ajánlok (Bransford et al. 2007). Az ideális tanulási környezet jellemzői:

- változatos, dinamikus (a program egyes részeihez szabadon átalakítható) terep;
- könnyű hozzáférés információforrásokhoz és emberi szakértelemhez egyaránt;
- a környezetben legyen lehetőség az együttműködésre, csapatszervezésre, társas kapcsolatok kialakítására;
- olyan jelenségeket mutasson be, amelyek nehezen demonstrálhatók osztálykörnyezetben;
- mutassa be a mozgást, változást, fejlődést – legyen mód megfigyelni dinamikus folyamatokat;
- különféle megjelenítési módokban álljanak rendelkezésre az adatok és információk – tárgyként, képen, szövegben, hangzó anyagként stb.;
- egy-egy információt sokféle módon mutasson be;

<sup>9</sup> Az angol szakkifejezéssel „*teaching opportunity*”-nek nevezett, bármely élethelyzetben megélhető tanítási lehetőség a szülői kézikönyvek kedvelt kifejezése.

- legyen lehetőség minél több tudást saját kísérletezéssel, vizsgálódással megszerezni;
- a tanulók gondolkodásának legyen sokféle nyoma: írásban, mondott szövegben, képben, játékban stb.;
- legyen mód begyűjteni a tanulók gondolkodási folyamatainak, kísérletező és alkotómunkájának minél több részeredményét, és a végeredményt is;
- valódi és virtuális eszközök és információforrások egyaránt álljanak rendelkezésre.

Ilyen tehát egy jó tanulási környezet – amerikai kollégáink szerint. Hogy milyen a magyar múzeumi tanulás tere, s ez mennyire ideális, annak eldöntéséhez könyvünk írásai adnak segítséget. Egy bizonyos: a hagyományos, „szociológiai” látogatóvizsgálatok mellett a múzeumba nem pusztán szemlélődésre, hanem tanulni érkező látogatók viselkedésének elemzése, és az eredmények alkalmazása, alapvetően fontos ahhoz, hogy a 21. századi kompetenciák fejlesztésének ideális terepe a múzeum legyen.