

During the warmer months, the inner courtyard at the Clock Museum – a branch of the Lithuanian National Museum of Art – holds its Time and Games educational activity. It is an interactive activity intended for mixed age groups that meets the needs of its participants of different ages. Carrying out the educational tasks takes place as a relay race according to a predefined set of rules. During the game, participants learn about the calculation of

time, the seasons, the months, the solar system and other fun facts. In order to extend the application of this educational activity, mini-versions of selected games have been created that allow organising the activity all year round, and moving it beyond the museum's boundaries – to different types of events. Time and Games is an excellent way of representing the Clock Museum's educational activities and the Sun Dial Park space.

Laikas ir žaidimai

Eglė Rumbutytė-Šimienė

Lietuvos nacionalinio dailės muziejaus padalinys Laikrodžių muziejus savo veikla stengiasi reaguoti į šiuolaikinėje visuomenėje įsitvirtinančią nuostatą, kad muziejus yra ne tik institucija, kuri kaupia, saugo ir populiarina muziejaus vertybes, bet ir vieta, kur galima prasmingai ir interaktyviai praleisti laiką, patirti pažinimo džiaugsmą. Muziejininkams vis dažniau keliama iššūkis peržvelgti kuriamą turinį ir siūlomas paslaugas, pritaikyti erdves aktyvesniam įsitraukimui į edukacinius procesus, maloniam laisvalaikio praleidimui skirtingoms amžiaus grupėms. Edukaciniai procesai tampa svarbia sudedamąja muziejaus dalimi ir leidžia patraukliau atskleisti muziejaus koncepciją, papasakoti eksponatų istorijas, išsaugant pagarbą kultūros vertybėms.

Laikrodžių muziejaus darbuotojai nuolat ieško naujų būdų ir galimybių sukauptą patirtį ir atrastus naujus metodus pritaikyti edukaciniuose procesuose: kuria naujas paslaugas ir gerina jų kokybę. Svarbus aspektas formuojant naujas paslaugas yra ir muziejaus lokacija – istorinis pastatas su uždaru kiemeliu. Šiltuoju sezonu uždaras kiemelis, kur įrengta Saulės laikrodžių ekspozicija, tampa vienu iš pagrindinių

muziejaus traukos objektų ir vilioja išskirtinumu bei jaukumu. Ilgą laiką ši erdvė buvo pagrindinės ekspozicijos tęsinys, kol 2015 m. buvo įrengti viduramžių lauko žaidimai laiko tema. Iš pradžių šie interaktyvūs žaidimai buvo labiau skirti pavieniems muziejaus lankytojams, bet pastebėjus organizuotų grupių susidomėjimą, pradėtas rengti edukacinis užsiėmimas „Laikas ir žaidimai“. Užsiėmimo metu dalyviai susipažįsta su metų laikais, Saulės sistema, mėnesiais ir kitais faktais, susijusiais su laiko skaičiavimu.

„Laikas ir žaidimai“ – tai sezoninis edukacinis užsiėmimas, vedamas nuo gegužės iki spalio, priklausomai nuo oro sąlygų. Šiltasis metų laikas išsiskiria atvykstančių grupių sudėtimi ir skaičiumi. Tai įvairaus amžiaus klasių ekskursijų, vasaros stovyklų dalyviai, šeimos. Atvykstančios grupės sudėtis, poreikiai aptariami iš anksto – registruojantis į užsiėmimą. Dėl šių priežasčių užsiėmimas „Laikas ir žaidimai“ organizuojamas taip, kad tiktų mišrioms (skirtingo amžiaus) grupėms ir išpildytų jų lūkesčius: naudojama plati temų įvairovė, žaidybiniai edukaciniai metodai, užduotys pritaikomos pagal sudėtingumą.

Edukacinio užsiėmimo pradžioje stengiamasi susigretinti su dalyviais, akcentuoti grupės,



Edukaciniai žaidimai
„Laikas ir žaidimai“
Laikrodžių muziejus,
2016 05 03
Fot. Eglė Rumbutytė-
Šimienė

kaip „mes“, visumą. Toks bendravimas teigiamai veikia dalyvių elgesį, leidžia jiems labiau atsiskleisti, užmegzti ryšį su užsiėmimo vadovu. Supažindinama ir su nauja erdve, primenamos galiojančios taisyklės: visi kalbame po vieną (tik tada galime girdėti ir suprasti vienas kitą), gerbiame aplinkinius ir vietą, kurioje esame, ir pan. Svarbus užsiėmimo pradžios akcentas – grupės apšilimo žaidimai: visi kartu sustoję ratu atliekame atpalaiduojančius, žaidybinius judesius ar kiekvienas priskiriame save tam tikrai išsakytai dabartinei savijautai, nuotakai. Šie pratimai suformuoja teigiamą klasės mikroklimatą, skatina emocinę kontrolę, dalyvius paruošia ir nuteikia netradicinio pažinimo procesui, leidžia išeiti iš komforto zonos.

Edukacinio užsiėmimo metu užduotis atlieka komandos, kurios suformuojamos atsitiktine tvarka, naudojant konkrečiai situacijai tinkamus metodus. Pavyzdžiui, traukiant spalvas ar ženkliukus, susiskirstant pagal pomėgius, tą

dieną veiktus darbus ir pan. Tikslingas darbas grupėmis rodo, kad tokiu būdu galima nuveikti daugiau, nei užduotis atliekant individualiai. Dirbant grupėmis atsiranda užduočių pasiskirstymas, atsakomybė už paskirtą funkciją. Tai leidžia išskirti unikalias mokinių savybes ir gebėjimus, sugriauti susiformavusias neigiamas nuostatas, didinti visų dalyvių įsitraukimą į veiklą. Pasitaiko situacijų, kai tarp užsiėmimų dalyvių būna hiperaktyvių ar klasės draugų atstumtų vaikų. Tokiu atveju jiems stengiamasi duoti išskirtines užduotis ar paskirti asistentais (padėti išdalinti užduotis, metodines priemones), tvarkos prižiūrėtojais ar laiko sergėtojais. Šios priemonės leidžia suvaldyti grupę ir gerinti užsiėmimo kokybę.

Užsiėmimo „Laikas ir žaidimai“ metu edukacinių užduočių vykdymas vyksta estafetės principu, pagal iš anksto nustatytas ir išaiškintas taisykles. Komandos išskirstomos prie skirtingų žaidimų, išdalinami paruošti užduočiai

lapai su taškų skaičiavimo sistema. Kiekvienas žaidimas žaidžiamas tam tikrą laiką (kol išbyra smėlio laikrodžio smėlis). Laiko paskirstymas kiekvienai užduočiai turi didelę įtaką darbo kokybei, gaunamiems rezultatams ir nuosekliai užsiėmimo eigai. Tai itin svarbu, kai edukacijos metu naudojamas žaidimo metodas. Kitu atveju užsiėmimas gali virsti chaosu ir užsibrėžti tikslai likti neįgyvendinti. Užsiėmimo metu komandos išbando visus žaidimus, skaičiuoja per kiekvieną užduotį surinktus taškus ir šitaip susipažįsta su laiko skaičiavimu, metų laikais, mėnesiais, Saulės sistema ir kt. Estafetės metodas ugdo mokėjimą greitai prisitaikyti prie vis naujos užduoties, leidžia patiems dalyviams priimti sprendimus, skatina sąžiningumą ir atsakomybės jausmą.

Baigiamasis edukacinio užsiėmimo etapas – refleksija. Užsiėmimo pabaigoje išsiaiškinama, kuriai komandai pavyko geriausiai įveikti užduotis ir surinkti daugiausiai taškų. Itin svarbu reflektuoti, kaip sekėsi dirbti komandose, kaip mokiniai vertina save ir komandos draugus: kiek ir kas prisidėjo įgyvendinant užduotį, kas už ką buvo atsakingas. Įsiklausymas ir vienas kito girdėjimas suteikia prasmę. Refleksija leidžia išmokti ne tik klausytis kitų, bet ir sklandžiai dėlioti mintis. Be to, šio proceso metu skatinama komandinį darbą tobulinti padedančių būdų paieška.

Organizuojant šį edukacinį užsiėmimą nuolat vertinamas visas procesas, analizuojami teigiami ir neigiami aspektai, ieškoma naujų metodinių priemonių, kurios leistų tobulinti edukacinio užsiėmimo eigą. Taip ilgainiui užsiėmime atrasti ir imti naudoti labiau dalyvius įtraukiantys metodai: apšilimo ir komandų skirstymo žaidimai, laiko ribojimas, refleksija. Siekiama skatinti mokymosi procesą, o ne mokymą, sužadinti pažinimo džiaugsmą. Svarbu paminėti, kad organizuojant užsiėmimą ir ieškant naujų priemonių atsižvelgiama ir į atvykstančių grupių poreikius. Pavyzdžiui, pradėtos naudoti priemonės, į edukacijos procesą leidžiančios integruoti užsienio kalbą (anglų, rusų). Naujų priemonių nauda ir veiksmingumas patvirtinamas tik jas po keletą kartų išbandžius su skirtingomis grupėmis. Dėl šių priežasčių galima teigti, kad edukacijos kūrimo eiga – nenutrūkstamas procesas, kuriam reikalingas kritinis mąstymas, nuolatinis vertinimas, atviras požiūris, naujų metodų paieška bei pritaikymas.



Edukacinio užsiėmimo
„Laikas ir žaidimai“ akimirka
Laikrodžių muziejus, 2015 05 19
Fot. Eglė Rumbutytė-Šimienė

Edukacinio užsiėmimo
„Laikas ir žaidimai“ akimirka
Laikrodžių muziejus, 2015 05 08
Fot. Eglė Rumbutytė-Šimienė



Siekiant, kad edukacinis užsiėmimas „Laikas ir žaidimai“ būtų lengviau pritaikomas, sukurtos atrinktų žaidimų sumažintos versijos. Šios kopijos leidžia užsiėmimą organizuoti visus metus (ne tik šiltuoju sezonu), pritaikyti šią edukacinę veiklą uždaroje patalpose. Sumažinti žaidimai nesunkiai transportuojami, todėl šis edukacinis užsiėmimas organizuojamas ir už muziejaus ribų vykstančiuose skirtingo pobūdžio renginiuose. Pavyzdžiui, parodoje „Mokykla“, Lietuvos parodų ir kongresų centre LITEXPO, interaktyvioje vasaros bibliotekoje, Klaipėdos Karlskronos aikštėje ir kt. Sumažintos žaidimų versijos – tai puikus įrankis, reprezentuojantis Laikrodžių muziejaus edukacinę veiklą, Saulės laikrodžių parko erdvę.

Įrengti viduramžių lauko žaidimai, sukurtas edukacinis užsiėmimas lėmė muziejaus

kiemelio, kaip laisvalaikio ir poilsio erdvės, formavimo pradžią. Šalia saulės laikrodžių, žaliojoje kiemo zonoje, išdėliojami sėdmaišiai, tarp ilgaamžių medžių pakabinami hamakai. Taip siekiama sukurti neįpareigojančią ir jaukią atmosferą, vietą, kurioje individualūs lankytojai, organizuotos grupės gali pabėgti nuo miesto šurmilio, pailsėti po ekspozicijos apžiūros ar edukacinio užsiėmimo, užkasti atsineštų užkandžių. Ši erdvė padeda reguliuoti žmonių srautus nedideliame muziejuje, suteikti paslaugas kelioms grupėms vienu metu. Saulės laikrodžių parkas, interaktyvūs žaidimai laiko tema, edukacinis užsiėmimas „Laikas ir žaidimai“ – tai Laikrodžių muziejaus šiltojo sezono pagrindiniai traukos objektai, skatinantys lankytojus sustabdyti akimirką ir į muziejų pažvelgti kitomis akimis.

Sumažinta edukacinių žaidimų „Laikas ir žaidimai“ versija Laikrodžių muziejuje, 2020 08 11
Fot. Eglė Rumbutytė-Šimienė

