

Załącznik B.5 do Regulaminu Konkursu - Wytyczne – Sala dla dzieci

1. Założenia ogólne

Sala przeznaczona jest dla dzieci zwiedzających Muzeum indywidualnie (z opiekunem, np. rodzicem, dziadkiem). Zakłada się, że dzieci odwiedzające salę będą w wieku 5-12 lat. Ze strony zwiedzających możemy spodziewać się dwóch rodzajów zachowań:

- dzieci wchodzi do sali po zwiedzeniu wystawy z opiekunem,
- dzieci są zostawiane w sali na czas zwiedzania wystawy przez opiekuna.

Z tego powodu tak aranżacja pomieszczenia, jak i gry, zabawy czy pomoce dydaktyczne powinny po pierwsze umożliwiać utrwalenie zdobytej na wystawie wiedzy; po drugie - dawać całościowy (choć znacznie uproszczony) obraz losów Górnego Śląska i tego, co składa się na jego wizerunek.

2. Uwarunkowania psychologii rozwojowej

Grupa docelowa odbiorców jest tożsama z uczniami szkoły podstawowej. Pod względem kompetencji poznawczych wyraźnie dzieli się na dzieci młodsze (5-9 lat) oraz starsze (10-12 lat), co stanowi zasadniczą trudność przy stworzeniu oferty atrakcyjnej, spójnej i przystępnej dla obu grup.

Dzieci młodsze cechuje myślenie konkretno-wyobrażeniowe, co oznacza, że wiedzę o faktach kształtują na podstawie przedmiotów, które owe fakty reprezentują. Postrzegają przedmioty w większym stopniu syntetycznie niż analitycznie. Niewykształcona jest zdolność myślenia abstrakcyjnego, np. posługiwania się osią czasu.

U dzieci starszych stopniowo rozwija się myślenie logiczne, słowno-formalne i abstrakcyjne. Dzieci w tym wieku stawiają hipotezy, weryfikują je, potrafią selekcjonować, segregować i wiązać fakty w ciągi oparte na związkach przyczynowo-skutkowych. Dostrzegają też ogólne prawidłowości i metazasady.

Uwzględniając wyżej opisane uwarunkowania poznawcze, korzystniejsze jest prezentowanie treści w układzie problemowym, a nie chronologicznym. Ze względu na specyficzne potrzeby poznawcze grupy młodszej zasadne jest wyjście od tego, co dziecku najbliższe - rodziny, domu, miasta/wsi.

3. Zawartość merytoryczna

Zagadnienia, które należy uwzględnić przy projektowaniu przestrzeni edukacyjnej:

- a) pejzaż Górnego Śląska,
- b) życie codzienne na wsi i w mieście,
- c) dzieciństwo, gry i zabawy, zabawki, sport,
- d) architektura – „śląska” czerwona cegła,
- e) mowa śląska,
- f) legendy, podania, baśnie.

Opcjonalnie mogą zostać uwzględnione także przemiany gospodarcze oraz polityczne – jedynie jako kontekst wymienionych wcześniej wątków. Przy prezentacji przemian politycznych i gospodarczych niezbędne są uproszczenia (np. Czechy zamiast państwo Przemysławów), ale niedopuszczalne jest

posługiwanie się utartymi schematami myślowymi wypaczającymi istotę danego faktu historycznego (np. powstania śląskie jako walka dobrych Polaków ze złymi Niemcami).

4. Propozycje aranżacyjne

a) stworzenie fikcyjnego rodu, którego losy obrazowałyby zmienne losy Śląska, czyli zmiany przynależności państwowej (np. poprzez zmianę imion nadawanych w poszczególnych pokoleniach), sposobu zarabiania na życie oraz sposobów spędzania wolnego czasu, rozwój kultury, mody itp.

Rozwiązanie o tyle korzystne, że można je dowolnie eksploatować i rozwijać przy pisaniu książek edukacyjnych, tworzeniu gier, zabaw, gadżetów. Dzieci mogłyby także otrzymywać mapkę „dorosłej” wystawy, na której zaznaczone byłyby te momenty i wydarzenia z historii Śląska, do których odnoszą się poszczególne postacie rodu.

b) zaaranżowanie trzech pomieszczeń:

- izba,
- pokój mieszczański, np. z dwudziestolecia,
- salon pałacowy,
- opcjonalnie: pokój w bloku z wielkiej płyty.

W każdej części gry i zabawy interaktywne związane z daną czasoprzestrzenią.

Przykładowe możliwości układów aranżacyjnych:

- przestrzenie rozmieszczone w pionie – na parterze: izba chłopska/robotnicza, na półpiętrze: salon pałacowy, na piętrze: pokój w kamienicy, ewentualnie na drugim półpiętrze: pokój w bloku. Każda przestrzeń powinna mieć okna, za którymi dzieci mogłyby obejrzeć np. kopie archiwalnych fotografii pałaców, wnętrz, krajobrazu miejskiego i wiejskiego.
- przestrzenie rozmieszczone w poziomie – w każdej znajdowałby się „peryskop”, za pomocą którego dzieci mogłyby obejrzeć stereoskopowe fotografie.

5. Pomoce dydaktyczne

Wszystkie pomoce dydaktyczne powinny umożliwiać automatyczną weryfikację poprawności wykonywania zadań. Tam, gdzie to możliwe, powinny również stanowić punkt wyjścia do samodzielnej pracy kreatywnej dziecka.

Propozycje pomocy dydaktycznych:

- a) elementy umożliwiające tworzenie makiet – realnych (również do wykorzystania w pracy z dziećmi niewidomymi) bądź wirtualnych – miast śląskich w poszczególnych okresach historycznych;
- b) gra komputerowa typu „Pasjans” o kilku poziomach trudności – układanie sekwencji kart z wizerunkami eksponatów bądź portretami postaci dotyczącymi danej grupy tematycznej, np. dom, przemysł, religia, wojna itp.;
- c) nagrania (audio bądź audiowideo) z zapisem wspomnień dot. dzieciństwa na Śląsku (dla dzieci starszych) bądź z zapisem bajek lub legend w mowie śląskiej (dla dzieci młodszych);

- d) śląskie duchy i duszki – interaktywna mapa z krajobrazem wiejskim i fragmentem chodnika kopalnianego. Na mapie dzieci umieszczają postacie Skarbnika, utopca, poędnicy, strzygi itp. W momencie prawidłowego umieszczenia postaci automatycznie uruchamia się nagranie audio z opisem;
- e) układanka pozwalająca na obserwację zmian mody na przestrzeni dziejów (z uwzględnieniem strojów okresu prehistorycznego, strojów ludowych i strojów arystokracji).