

**Nele Dresen**  
**Tartu Linnamuuseum**

"Future in Children's Hands - Informal Education as a tool for Social Change"

Tšehhi: Praha, Pilsen, Pisek

10.-14. oktoober 2017

Hands On! International Association of Children in Museums (ICOMi filiaal)

10.-14. oktoobrini toimus kolmes Tšehhi linnas – Pilsenis, Pisekis ja Prahast – rändkonverents "Future in Children's Hands - Informal Education as a tool for Social Change". Konverentsi korraldas ICOMi filiaal Hands On! International Association of Children in Museums. Kokku osales konverentsil 250 inimest (s.h 2 eestlast) rohkem kui 30 riigist.

Konverents keskendus informaalsetele haridustele ning käed külge (inglise keeles *hands-on*) printsiipidele 21. sajandil, süüvides nii hariduse pedagoogilistesse, psühholoogilistesse kui ka kultuurilistesse aspektidesse. Olulisemad küsimused, millele konverents püüdis vastuseid leida: kuidas tehnoloogilised ja sotsiaalsed muudatused mõjutavad meie kui muuseumitöötajate igapäevast tegevust? Mida saavad lastemuuseumid, galeriid ja teaduskeskused noortele külalistele pakkuda? Võttes arvesse seda, et just lapsed on need, kelle kanda jääb ühel päeval kultuuripärand, siis mida saame me omalt poolt teha, et neid ette valmistada tuleviku katsumusteks, et lapsed ja noored kasvaksid sümpaatseteks, vastutustundlikeks täiskasvanuteks, kes suhtuvad nii üksteisesse kui ümbritsevasse keskkonda lugupidavalt? Mida teha, et lastel ja noortel säiliks uudishimu ning janu teadmiste järgi?

Konverents algas 10. oktoobril Pilsenis. Esimesena võõrustas meid DEPO2015, kus toimus töötubadesse registreerimine, tutvumine ning vabas vormis arutelu. DEPO2015 on endine bussidepoo, (sarnaneb vesilennukite angaariga Tallinnas), mis tegutseb *makerlab*'ina (nagu SPARK Tartus) ehk siis tegu on ruumiga, kus saab koostöös teadlaste, kunstnikega jt oma projekte ja ideid reaalsuseks muuta. DEPO2015 on interaktiivsed näitused, kohvik, kogukonnaaed, bürood kunstistuudiod, kontserdisaal.

Konverentsi sisuline pool algas 11. oktoobril. **Esimesel päeval** keskenduti digitaalsete tehnoloogiate mõjudele ning Euroopa humanismi kultuurse pärandi tähtsusele. Päev algas kahe sissejuhatava loenguga. Esimesena rääkis arhitekt Oldrich Hozman inimese kaheteistkümnest meelest, keskendudes kuulsate tšehhide Jan Amose ja dr Rudolf Steineri pärandile. Teisena pidas loengu Yale'i ülikooli neuroloogia professor, teemaks digitaalsete tehnoloogiate mõju laste aju arengule. Loeng algas lühikese ülevaatega aju ehitusest ja keemilistest protsessidest sidudes seda õppimisega. Sellele järgnevalt tõi Stransky välja kõige olulisemad punktid õppimisel: kontrastide toomine ning võrdlemine, õpitava osadeks jagamine, õppimine erinevates kohtades ja aegadel, õpetamine, emotsioonidega sidumine, arutamine ja reflekteerimine, testimine, testimine ja veel kord testimine. Stransky väidab, et digitaalsed tehnoloogiad killustavad teadmist ning kustutavad kontseptsiooni ühe tõest asendades selle mitmete subjektiivsete tõdedega. See raskendab õppimist – väidetavalt on raamatutest õppimine kolmandikuvõrra efektiivsem kui digitaalsete tehnoloogiate vahendusel. Kuna digitaalsete tehnoloogiate vahendusel ei ole võimalik saada reaalsusest terviklikku pilti, siis on lastel parem esmalt asju kogeda reaalsuses ja siis alles digitaalsete tehnoloogiate vahendusel. Stransky tutvustas loengus ka üht uuringut, mis ütleb, et alla 2 aastased ei tohiks üldse digitaalset ekraani vaadata, 2-5 aastased võiksid seda päevas teha max 1h, 5-aastased max 2h. Veel üks oluline aspekt, mida Stransky välja tõi oli vigade tegemise normaalsus. Lastes ja noortes peab süvendama teadmist, et vigade tegemine on normaalne nii kaua kuni neist püütakse õppida.

Toodi välja ka selline huvitav aspekt, et konverentsidel jms üritustel räägitakse alati edulugudest, aga rääkida võiks ka ebaõnnestumistest.

Sissejuhatavatele loengutele järgnesid töötoad ning paneelid Techmania Teaduskeskuses (Techmania Science Center), DEPO2015s ja Lääne-Böömi Muuseumis (Western Bohemian Museum). Mina osalesin Lääne-Böömi Muuseumi korraldatud paneelil, teemaks „Kas traditsioonilised muuseumid peaksid kasutusele võtma digitaalseid tehnoloogiaid?“. Paneel koosnes kuuest ettekandest ja ühisest arutelust. Näited ja arutelu näitasid, et enne digitaalse tehnoloogia kasutusele võttu peab veenduma, et tehnoloogia toob lisaväärtust. Digitaalseid tehnoloogiaid ei pea kasutama lihtsalt selleks, et neid kasutada. Näiteks Miffy Museum Hollandis loobus põhimõtteliselt digitaalsete tehnoloogiate kasutamisest, kuna lasteraamatus, millel nende muuseum põhineb, ei eksisteeri digitaalseid tehnoloogiaid. Teised ettekanded pigem soosisid digitaalsete tehnoloogiate kasutamist. Arutelus pöörati tähelepanu sellele, et digitaalsed tehnoloogiate kasutamine muuseumis peaks soodustama perega koos tehtavaid tegevusi. Lisaks sellele on digitaalsed tehnoloogiad heaks vahendiks, kuidas aidata puuetega inimestel näitustest paremini aru saada.

Konverentsi **teisel päeval** sõitsime Piseki, kus meid võõrustas Sladovna Galerii. Teemadeks olid: kunst, jutuveestmine ja näitemäng kui laste sotsiaalse ning isikliku arengu vahend; loovuse, empaatia, kindlustunde ja õigustunde kasvatamine ning kuidas läheneda eetilistele teemadele multikultuurises ühiskonnas. Osalesin kahel paneelil ning ühes töötoas. Esimese paneeli teemaks oli „Muuseumide roll ühiskonnas“. Loengupidajaks oli Charles Seaford, An Economy that Works direktor. Seaford alustas oma loengut väitega, et õnneliku elu elamiseks ei pea me nii palju tarbima vaid hoopis suurendama vaba aega. Muuseumidel on oluline roll vaba aja veetmise võimaluste pakkumisel. Muuseumid mitte ainult ei hari ning võimalda ligipääsu kultuurile, vaid võimaldavad ka mängida, panustavad sotsiaalse elu sidususse ning loovad identiteeti. Aktiivsed tegevused stimuleerivad mentaalselt külastajat rohkem kui passiivsed tegevused, tekitades õnnetunnet ning inspiratsiooni.

Teine paneel kandis nime „Muuseumid integreerituna pikaajaliselt formaalsesse haridusse“. Antud paneel keskendus pikaajalistele projektidele, mida muuseumid on koostöös koolidega läbi viinud. Kuigi pikaajalised projektid on muuseumide unistuseks, siis reaalsus on see, et tegu on väga eksklusiivsete projektidega, kus projektis osaleb tavaliselt ainult üks klass või lasteaiarühm. Projektis osalemist saavad endale lubada erakoolid, kelle tunnigraafik on paindlikum kui tavakoolis. Lisaks eksklusiivsusele nõuavad projektid tihtipeale suurt meeskonda ehk siis tekib küsimus – kui palju peaks muuseum kulutama inimressurssi eksklusiivse projekti peale, millest saavad osa võtta ainult vähesed?

Päeva lõpuks võtsin osa töötoast, mis kandis nime „Vastamisi iseendaga“. Töötuba viisid läbi Annemiek Spronk ja Birte ten Hoopen Rijksmuseumist. 2020. aastal avab Rijksmuseum näituse, mis keskendub Hollandi orjanduse ajaloo. Tegu on Hollandi ühiskonnas tundliku teemaga, mis teeb antud teemal näituse tegemise vägagi keeruliseks püstitades mitmeid küsimusi: Kuidas peaks muuseum käsitlema taolisi tundlikke teemasid? Kuidas väljendada sõnuseletamatut? Millise perspektiivi me valima peaksime? Kas me oleme ikka kriitilised mõtlejad? Töötuba seisnes läbi erinevate rollimängude oma kriitilise mõtlemise proovile panekust. Üks ülesanne, mida me läbi rollimängu lahendada pidime oli enda muuseumi näitel erinevate kitsaskohtade väljatoomine, mis erinevaid külastajaid solvata/riivata võiksid.

Konverentsi **kolmanda päeva** veetsime Praha kunstikeskuses (Trade Fair Palace). Arutlusel olnud teemad: mis on sotsiaalselt vastutustundlikud institutsioonid? Kuidas edendada kunsti ja loomingulisust? Lastega muuseumis töötamise sotsiaalsed aspektid ning kujutlusvõime ja empaatia kui baasvahendite edendamine. Päev algas sissejuhatava loenguga „Klaas pool täis? Pool tühi? Muuseumid ristteel“. Ettekannet pidas Andreas Heinecke, sotsiaalne ettevõtja,

Dialogi Sotsiaalse Ettevõtte (Dialogue Social Enterprise) omanik ning „Dialog pimedas” (*Dialogue in the Dark*) asutaja. „Dialog pimedas” on näitus/kogemus, kus külastajaid juhivad näitusel pimedad inimesed. Ruumis, kus nad ringi liiguvad, on aroomid, hääled, tuul, temperatuur ning tekstuurid, mis kannavad endas meie igapäeva keskkondade tunnuseid pargist, linnas, laevalt või baaris. Antud eksperiment pöörab tagurpidi tüüpilised rollid - pimedad külastusjuhid on teadlikud keskkonnast ning külastajad viiakse ära nende mugavustsoonist. Heinecke on ka projektide „Dialog ajaga” ning „Dialog vaikuses” eestvedaja. Heinecke „dialogid” kannavad hästi edasi tema ettevõtte missiooni – kergendada/leevendada sotsiaalseid tühimikke/lünki ning edendada empaatiat. Sellele järgnevalt osalesin töötoas, mille eesmärgiks oli näidata, kuidas disainmõtlemist (ingl k *design thinking*) saab kasutada laste ja noorte kaasamisviisina. Meie ülesandeks oli töötada välja programm, mis oleks huvitav poisile, kes on andekas, huvitub konstrueerimisest ja arvutimängudest, aga kel on kompleksid, tunne, et keegi temast ei hooli. Ülesande tegemisel lähtusime viiest DT faasist: empaatia, definitsioon, ideestamine/mõtteleome, protüüpimine ja testimine.

Päeva lõpus tutvusime Ai Weiwei võimsa kunstiteosega „Law of Journey” (eesti k “Rännaku seadus”), mis kujutab endast tohutut mustast kummist tehtud paati koos samast materjalist tehtud põgenikega. Tegu on sügavalt sotsiaalse teosega, mille eesmärk on öelda, et „ei ole põgenikekriisi vaid on inimlik kriis“ (there is no refugee crisis, but only human crisis).