

Uloga muzeja u obrazovanju

Franjetić, Matea

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:485129>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-16**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET

Matea Franjetić

ULOGA MUZEJA U OBRAZOVANJU

Završni rad

Rijeka, 2023.

SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA POVIJEST UMJETNOSTI

Matea Franjetić

ULOGA MUZEJA U OBRAZOVANJU

Završni rad

Ime i prezime studentice: Matea Franjetić

Studij: Preddiplomski sveučilišni studij dvopredmetne pedagogije i povijesti umjetnosti

Matični broj studentice: 0009088937

Mentor: Doc. dr. sc. Danko Dujmović

Rijeka, 2023.

Sadržaj	
<u>Uvod</u>	<u>1</u>
<u>1. Učenje</u>	<u>3</u>
<u>1.1.Učenje</u>	<u>3</u>
<u>1.2. Muzej</u>	<u>3</u>
<u>1.3. Učenje u muzeju</u>	<u>4</u>
<u>1.4 Informalno učenje u muzeju</u>	<u>5</u>
<u>2. Konstruktivistička teorija učenja u muzeju</u>	<u>7</u>
<u>2.1. Konstruktivizam u muzeju</u>	<u>7</u>
<u>2.2. Konstruktivistička izložba</u>	<u>8</u>
<u>3. Obrazovanje u muzeju</u>	<u>10</u>
<u>3.1. Povijest obrazovanja u muzeju</u>	<u>10</u>
<u>3.2. Metode obrazovnog rada u muzeju</u>	<u>11</u>
<u>3.3. Muzejska komunikacija</u>	<u>12</u>
<u>4.Muzejsko iskustvo</u>	<u>14</u>
<u>4.1. Učenje iskustvom</u>	<u>14</u>
<u>4.2. Iskustvo u muzeju</u>	<u>14</u>
<u>4.3.Učenje u muzeju u odnosu na iskustvo posjetitelja</u>	<u>15</u>
<u>5. Što se u muzeju uči</u>	<u>20</u>
<u>6. Primjeri dobre prakse</u>	<u>21</u>
<u>6.1. Smithsonian Institucija</u>	<u>21</u>
<u>6.2 Britanski muzej</u>	<u>21</u>
<u>6.3. Tate</u>	<u>22</u>
<u>6.4. Louvre</u>	<u>22</u>
<u>6.5. Muzej Slavonije</u>	<u>22</u>
<u>6.6. Muzej za umjetnost i obrt</u>	<u>23</u>
<u>6.7. Ostali muzeji</u>	<u>23</u>
<u>7. Suradnja s ostalim edukacijskim institucijama</u>	<u>25</u>
<u>8. Zaključak</u>	<u>28</u>
<u>9. Sažetak</u>	<u>29</u>
<u>10. Popis literature</u>	<u>30</u>

Uvod

Muzeji su institucije koje nude neiscrpane izvore informacija i mjesta su koja predstavljaju, izlažu i prezentiraju velik broj raznovrsnih predmeta iz područja umjetnosti, povijesti, prirode, znanosti povezanih s različitim ideološkim uvjerenjima. Muzej je mjesto gdje i odrasli i djeca mogu otkrivati svoju prošlost, budućnost i sadašnjost, učiti o svijetu i svemiru te stvarati stavove, mišljenja i razvijati ideologije. Zbog naglog rasta i razvoja ekonomije prošloga stoljeća, ali i svijeta, porasla je potreba za mjestom koje će ujedno i educirati i zabaviti publiku. Muzeji zbog toga što osiguravaju ono što je u potražnji, u ovome slučaju želja ljudi za znanjem, i zbog toga što su pouzdani opskrbljivači idejama, povijesti i predmetima, postaju sve popularniji te se sve više razvijaju. Kao primjer mogu se uzeti podatci da je prije pedesetak godina otprilike jedan od deset američkih državljana redovito je posjećivao muzej.¹ Dok, prije petnaest do dvadeset godina taj broj se učetverostručio te danas svaki treći od pet Američkih državljana posjećuje muzej barem jednom godišnje.² Popularnost muzeja objašnjava se promjenom koju su muzeji ostvarili u načinu komuniciranja s publikom, prezentiranju i izlaganju predmeta, ideja i informacija, te najviše u promjeni stava publike o ulozi koju muzej ima u društvu. Prepoznata je uloga muzeja kao mjesta za učenje, nasuprot mišljenju kako je glavna i jedina uloga muzeja čuvati i izlagati predmete. Učenje je razlog zašto posjetitelji odlaze u muzej i učenje je glavna posljedica muzejskog iskustva posjetitelja.³

Svrha ovoga rada jest istražiti i analizirati kako muzeji doprinose obrazovanju i učenju te ukazati na važnost edukacijske uloge muzeja. Prvo poglavlje posvećeno je tome kako ljudi u muzeju uče te koje su to vrste učenja koje se u muzeju odvijaju. Zatim će u drugom poglavlju biti predstavljena konstruktivistička teorija učenja koja najbliže opisuje proces učenja koji se odvija u muzeju te kako izgleda muzej koji je orijentiran prema konstruktivističkoj teoriji učenja. Zatim slijedi poglavlje o obrazovanju u muzeju kako bi se razjasnila konkretna uloga muzeja u obrazovanju. Nakon toga slijedi poglavlje koje se bavi muzejskim iskustvom jer je muzejsko iskustvo glavni posrednik kojim se učenje i obrazovanje u muzeju odvija. Naglasit će se uloga muzejskog iskustva u učenju i važnost iskustva posjetitelja s kojim dolazi u muzej i s kojim izlazi iz muzeja te koliki značaj oni imaju za učenje. Zatim, u sljedećem poglavlju, govoriti će se o činjenicama i znanju koje se u muzeju stječe te što to posjetitelji u muzeju mogu naučiti. Šesto poglavlje govorit će o muzejima koji su primjeri dobre prakse u tome kako što

¹ Falk. John H., Dierking Lynn D. „Learning from Museums.“ *London: Rowman and Littlefield*, 2018. str. 2

² *Isto*, str. 2

³ *Isto*, str. 2

više iskoristiti edukacijski potencijal muzeja te primjere edukacijskih programa koje provode. Zadnje poglavlje bavit će se suradnjom između muzeja i ostalih edukacijskih ustanova kao što su škole, knjižnice, sveučilišta, itd. kako bi se naglasila važnost zajedničkog rada i suradnje na području obrazovanja ljudi.

1. Učenje u muzeju

1.1. Učenje

Učenje je proces koji se kod ljudi odvija tijekom cijeloga života. Autor Lavrnja definira učenje kao proces prilagođavanja na stalnu promjenu okoline te je ono proces modifikacije ponašanja.⁴ Ono mora pomoći čovjeku da se sam što bolje ostvari, prilagodi okolnostima, ali i da mijenja okolnosti te i samoga sebe. Grgin nudi sličnu definiciju, učenje je prema njemu proces koji se javlja tijekom trajnih promjena nastalih tijekom obavljanja neke nove aktivnosti koja od njega traži promjenu u načinu ponašanja.⁵ Autor Loomis o djelotvornom ili afektivnom učenju koja se komplimentira na definiciju koju nudi Lavrnja.⁶ Djelotvorno ili afektivno učenje je usmjereno na osjetilni, senzorni dio mozga koji je zadužen za učenje, stoga ga se naziva još i učenje putem doživljaja. Prema Lommisu afektivni kriteriji se baziraju na stečenim osjetilnim reakcijama na izložbene postavke, materijale, vrednote, sklonosti i veoma se često odnose na stjecanje i promjenu specifičnih stavova.⁷ Učenje u muzeju povezuje se s afektivnim učenjem jer je tijekom procesa učenja u muzeju potrebno paziti na osjećaje posjetitelja, njihove doživljaje i sve ostalo što može doprinijeti njihovom susretu.⁸ Prema Heinu na učenje se sada gleda kao aktivno sudjelovanje učenika s okolinom gdje važnu ulogu ima iskustvo koje se procesom stječe.⁹

1.2. Muzej

Prema definiciji ICOM-a muzej je neprofitna, trajna institucija u službi društva koja istražuje, sabire, čuva, interpretira i izlaže materijalnu i nematerijalnu baštinu. Otvoreni za javnost, pristupačni i interaktivni muzeji potiču različitost i održivost. Prema definiciji muzeji djeluju i komuniciraju etično, profesionalno i u suradnji sa zajednicom pružaju različite mogućnosti za

⁴ Lavrnja, Ilija. „Poglavlja iz didaktike,“ Pedagoški fakultet u Rijeci, Odsjek za pedagogiju, Rijeka, 1998. str. 3

⁵ Grgin, Tomislav. „Edukacijska psihologija.“ Jastrebarsko: Naklada Slap, 1997. str. 12

⁶ Loomis, 1983, prema Brajčić, Marija, Sonja Kovačević i Dubravka Kušević. "Learning at the Museum." *Croatian Journal of Education* 15, br. Sp.Ed.2 (2013): str. 160

⁷ Isto, str. 160

⁸ Isto, str. 160

⁹ Hein, Gauthier. (2002). „Learning in the Museum.“ Taylor and Francis, 2002, str. 6

edukaciju, uživanje, promišljanje i razmjenu znanja.¹⁰ Također, drugi autori definiraju muzej kao instituciju kojoj primarna funkcija nije samo sabiranje, čuvanje i izlaganje artefakata nego se u djelatnosti muzeja fokus stavlja i na njegovu socijalnu ulogu.¹¹

1.3. Učenje u muzeju

American Association of Museums u svom dokumentu opisuje muzej kao mjesto informalnog, samousmjerenog učenja, koje nudi različite vrste iskustva za ljude svih godina, interesa i pozadina.¹² Predmeti i izložbe su izvor potencijala za učenje. U interakciji s predmetima i izložbom pokreću se pitanja koja nadilaze tekstualna objašnjenja, pružaju se informacije i uči se o predmetima na interaktivan način koji je dostupan samo u muzejima. Također, muzej nudi raznolike aktivnosti, sredstva i medije kroz koje dodatno utječe na učenje posjetitelja kao što su predavanja, publikacije, obilasci, interaktivne radionice, susreti, multimedija.¹³

Prema Brajčić i suradnicima jedna od prednosti muzeja kao prostora za učenje je zornost koja je i jedan o temeljnih didaktičkih principa.¹⁴ Hein također stavlja pozornost na to kako se u muzejima fokus premješta s tradicionalnog poimanja učenja prema učinkovitom i aktivnom sudjelovanju i interakciji s predmetima u muzeju.¹⁵

Istraživanja koja stručnjaci provode kako bi saznali kako posjetitelji u muzeju uče, došli su do obrazloženja da se odgovor nalazi između mogućih definicija učenja i različitih istraživačkih paradigmi.¹⁶

No, prilikom istraživanja učenja u muzeju istraživači nailaze na mnogo poteškoća. Jedne od glavnih su vremenski limitirani posjeti te koliko se učestalo posjet odvija. O tome nam govori i činjenica da ljudi koji su posvećeni odlasku u muzeje taj posjet naprave svega nekoliko puta

¹⁰ ICOM. *ICOM definicija muzeja*. 2022. Preuzeto 30.7.2023. s <http://www.icom-croatia.hr/aktivnosti/icom-definicija-muzeja-2022/>

¹¹ Detling, Denis. "Promišljanja o muzejskoj pedagogiji i prilog istoj." *Osječki zbornik* Vol. 30, br. xx (2011): 335. <https://hrcak.srce.hr/207340> ; - Jelavić Željka, „Muzeji trebaju poticati kritičko mišljenje i neformalno učenje“. Zagreb: Etnografski muzej, 2019. str. 45

¹² American Association of Museums. „Excellence and equity: Education and public dimension of museum.“ Metlife Foundation, 2008. str. 9. Preuzeto 2.8.2023. s <http://www.aam-us.org/docs/default-source/resource-library/excellence-and-equity.pdf>

¹³ *Isto*, str. 10

¹⁴ Brajčić, Marija, Sonja Kovačević i Dubravka Kušević. "Learning at the Museum." *Croatian Journal of Education* 15, br. Sp.Ed.2 (2013): str. 172. Preuzeto 3.8.2022. s <https://hrcak.srce.hr/106733>

¹⁵ Hein, *Learning in the Museum*, str. 6

¹⁶ *Isto*, str. 136

godišnje. U usporedbi sa svakodnevnim odlaskom u školu, odlazak u muzej čini se u potpunosti zanemarenim i malobrojnim. Ako posjetitelj donese odluku posjetiti muzej, njegov doticaj s predmetima i izložbom je uglavnom površan i kratkotrajan. No, i takav doticaj dovoljan je da vodi učenje jer iako je površan, on rezultira promjenom u posjetitelju koju on pamti kao ugodu i koja može utjecati na njegova buduća ponašanja i stavove.¹⁷

1.4. Informalno učenje u muzeju

Phillipe H. Coombs dijeli učenje na formalno, neformalno i informalno.¹⁸ Formalno učenje je djelatnost organizirana unutar odgojno-obrazovnog sustava koja se izvodi prema odobrenim programima radi stjecanja kompetencija za osobne, društvene i profesionalne potrebe, a rezultat je javna isprava po završetku. Neformalno učenje organizirana je aktivnost izvan redovnog školskog sustava koja može i ne mora rezultirati potvrdom o uspjehu po završetku obrazovanja. Može biti organizirano na radnom mjestu, u institucijama koje služe kao dopuna formalnom sustavu obrazovanja kao što su glazbene škole, sportski klubovi, privatne poduke itd. Treća kategorija je informalno učenje koje nije niti formalno niti neformalno nego je prirodno i odvija se u svakodnevnom životu. Na informalno učenje utječu osobni interesi pojedinca, društvene i profesionalne okolnosti i mediji.¹⁹

Hein radi sličnu podjelu učenja, a to su informalno i formalno.²⁰ Formalno je obrazovanje, prema njemu, karakteristično za škole, didaktički je usmjereno na sadržaj, dok je informalno usmjereno na učenje, korištenje materijala te na samog učenika u procesu učenja. On podjelu radi s obzirom na zadan i prisutan formalni kurikulum. Prema njemu formalno učenje provodi se u školama koje koriste zadani, specificirani kurikulum kojeg prate različita pravila te završava nakon postizanja određenog uspjeha.²¹ Dok su s druge strane muzeji institucije u kojima se uči informalno, nemaju postavljen kurikulum prema hijerarhijskim obilježjima, nemaju pravila kao što je u školama obavezno polaženje nastave te se znanje na kraju posjete ne obilježava certifikatima i potvrdama. Suprotno od nekih autora, Hein tvrdi kako formalno i

¹⁷ Hein, *Learning in the Museum*, str. 135-136

¹⁸ Marušić, Andrej. „Formalno, neformalno i informalno učenje.“ ASOO, 2022. str. 1. Preuzeto 2.8.2023. s <https://epale.ec.europa.eu/hr/resource-centre/content/formalno-neformalno-i-informalno-ucenje>

¹⁹ Hein, *Learning in the Museum*, str. 7

²⁰ Isto, str. 7

²¹ Isto, str. 7

informalno učenje nije određeno mjestom gdje se učenje odvija nego isključivo administrativnim određenjima i obrazovnim okolnostima.²²

Nadalje, neki autori koriste termin informalno učenje da bi opisali ono iskustvo u učenju koje se javlja kao posljedica gledanja televizije, čitanja novina, razgovora s prijateljima, posjete muzejima, planetarijima, botaničkim i zoološkim vrtovima i slično. Prema njima, informalno učenje karakterizira slobodan izbor, nestrukturiranost, ne-sekvencijalnost, odvija se vlastitim tempom i dobrovoljno, ne ocjenjuje se od strane nekog autoriteta, otvoreno je i socijalno. Teži ka tome da je osobno motivirano, da u sebi uključuje izbor od strane onoga koji uči te da je nelinearno.²³

Prema do sada navedenim karakteristikama informalnog učenja možemo ga povezati s učenjem u muzeju. Učenje u muzeju je kao i informalno učenje proizvod slobodne interakcije koja se odvija u slobodnom vremenu između posjetitelja i muzejske sredine.²⁴ Učenje u muzeju počinje percepcijom predmeta te korištenjem što većeg broja osjetila kako bi osoba primila što veći broj informacija o predmetu kojeg analizira. Akumulirani podatci se zatim interpretiraju na osoban način, povezuju se s prethodnim znanjem i iskustvom koje osoba ima te se zatim stvaraju nova značenja i zaključci.²⁵ Hein ovaj način učenja u muzejima povezuje s teorijom učenja temeljenom na uvjerenju da ljudi konstruiraju znanje.²⁶ Veliki dio nove obrazovne teorije, slijedeći radove Johna Deweyja, Piageta i njihovih sljedbenika te teorije učenja Vigotskog naglašava aktivno sudjelovanje ljudskog uma u učenju i priznanje da proces učenja nije jednostavno dodavanje i skupljanje stavki odnosno činjenica u nekakvu vrstu mentalne banke podataka. Učenje je prema njima transmisijska shema u kojoj učenik igra aktivnu ulogu i koja uključuje pronalaženje smisla iz niza fenomena.²⁷

²² *Isto*, str. 7

²³ Griffin, 1997, prema Milutinović, Jovana. "Učenje u muzeju." *Povijest u nastavi* VIII, br. 16 (2) (2010): str. 218-219.

²⁴ *Isto*, str. 221

²⁵ *Isto*, str. 221

²⁶ Hein, *Learning in the Museum*, str. 22

²⁷ *Isto*, str. 22

2. Konstruktivistička teorija učenja u muzeju

2.1. Konstruktivizam u muzeju

Muzej u obrazovanju ima puno veću ulogu od samog prenošenja informacija i organiziranja izložbi. Muzej u obrazovanju treba isticati mnogobrojne mogućnosti za aktivno učenje, stjecanje novoga i širenje staroga iskustva te komunikaciju s posjetiteljima. Zbog toga se kao teorijska osnova obrazovnog rada muzeja ističe teorija konstruktivizma.²⁸

U vremenu postmoderne konstruktivizam kao teorijska orijentacija ima veliki utjecaj na muzej, a pogotovo na području njegovog edukacijskog rada, učenja i na prirodu iskustva koje se stvara.²⁹ Tradicionalni oblici učenja poput frontalnih transmisija znanja prevladani su u velikom broju muzejskih pristupa edukaciji i zamijenjeni su novom praksom temeljenoj na konstruktivizmu.³⁰ Zagovornici ovog pristupa učenju u muzeju su G. E. Hein, E. Hooper-Greenhil, J. H. Falk, L. D. Dierking i drugi. Oni tvrde da velik značaj ima znanje i značenje koje posjetitelj konstruira tijekom svog boravka u muzeju zasnovanog na sadržaju muzeja.³¹

Hein opisuje konstruktivizam kao teoriju koja se zalaže da učenje zahtjeva aktivno sudjelovanje učenika na način u kojem se um zapošljava i u produktu aktivnosti i znanju koje se stječe.³² Prema Glasersfeld konstruktivizam počiva na pretpostavci da svo znanje postoji samo u glavama ljudi i da misaoni subjekt svoje znanje može konstruirati samo na osnovi vlastitog iskustva.³³ Prema vlastitom iskustvu tvorimo svijet u kojem svjesno živimo te koji se na različite načine dijeli u stvari, osobe, itd., ali usprkos tome sve vrste iskustva su subjektivne. Autori P. Mahony, L. Barlow, L. Assarapin i L. Larsen razvili su određenje učenja u muzeju polazeći na konstruktivističkom poimanju stvarnosti. Kao i do sada navedeni autori, oni smatraju da osoba konstruira znanje kroz proces kojim se stvaraju osobna značenja.³⁴

²⁸ Džinić, Olja, Milutinović, Jovana „Učenje u muzeju u svjetlu konstruktivističke teorije“ Univerzitet u Novom Sadu, Filozofski fakultet, 2019, str. 94

²⁹ Milutinović, *Učenje u muzeju*, str. 222

³⁰ Premuž Đipalo, Vedrana. "Učenje u muzeju." *Ethnologica Dalmatica* 27 (2020): str. 95.

³¹ Isto, str. 223

³² Hein, *Learning in the Museum*, str. 34

³³ König, Eckard, Zedler, Peter. „Teorije znanosti o odgoju“. Zagreb: Educa, 2001, str. 250

³⁴ Milutinović, *Učenje u muzeju*, str. 223

Prema Heinu konstruktivistička teorija zahtjeva dvije komponente tijekom učenja.³⁵ Prvo je potreban aktivni angažman posjetitelja stoga je važno da konstruktivistička učionica, ili u ovom slučaju izložba, uključuje različite načine gdje se učenici mogu koristiti rukama i umom kako bi komunicirali s predmetima. Na taj način posjetitelji mogu iskusiti konkretnu pojavu ili predmet, manipulirati njime, eksperimentirati te na temelju toga donositi zaključke. Druga komponenta je da se zaključci do kojih je učenik došao tijekom učenja ne vrednuju i potvrđuju prema tome jesu li u skladu s nekim od vanjskih standarda. Umjesto toga, gleda se imaju li ti zaključci smisla unutar konstruirane stvarnosti posjetitelja. Koncentracija teorije je da zbog različitosti ljudi i različitih okolnosti učenja svatko doživljava različito iskustvo i iz njega donosi zaključke. U muzejima kustosi izrađuju koncept izložbe vezane uz određenu temu, ali posjetitelj je taj koji ju interpretira na način koji sam odabire i tako sam odlučuje kojim će tempom i u kojem smjeru njegovo učenje ići.³⁶

Novinar Gourevitch nakon posjete Muzeju Holokausta dolazi do zaključka koji potvrđuje prisutnost konstruktivističke teorije učenja u muzejima: „Moji razgovori u Washingtonu sugeriraju da...različite reakcije (posjetitelja) odražavaju uvjerenja i stavove koje su donijeli u muzej jednako kao i sve što su otkrili unutar njegovih zidova.“ Gourevitchev citat također potvrđuje važnost iskustva kojeg posjetitelj ima prije dolaska u muzej i iskustva s kojim izlazi iz muzeja.³⁷

2.2. Konstruktivistička izložba

Hein iznosi kako bi izložba orijentirana prema načelima konstruktivističke teorije bila predstavljena iz različitih perspektiva te time nudila posjetitelju mogućnost da sam donese odluku o tome koja je perspektiva za njega ispravna.³⁸ Također, takva izložba nudila bi različite načine da se tumači objekt i upućivala bi na različite točke gledišta. Dizajnom i konstrukcijom bi trebala nuditi više točki ulaza i izlaza, bez specifičnog puta kretanja gdje posjetitelj sam može odabrati redoslijed praćenja. Trebala bi pružiti široki raspon načina aktivnog učenja te omogućiti posjetiteljima da se povežu s objektima na različite načine i kroz različite aktivnosti. Hein napominje kako je ova teorija u oštroj suprotnosti s tradicionalnim poimanjem i pogledom na muzejsku izložbu. No, ističe kako u postmoderno vrijeme dolazi do promjena i napretka ka

³⁵ Hein, *Learning in the Museum*, str. 34

³⁶ Hein, *Learning in the Museum*, str. 34

³⁷ Isto, str. 35

³⁸ Isto, str. 35

stavljanju posjetitelja i njihovog iskustva na prvo mjesto.³⁹ Tu promjenu potvrđuje kroz definiciju jedanaestog izdanja Encyclopedie Britannice: „Idealan muzej bi trebao obuhvatiti cijelo područje ljudskog znanja. Trebao bi podučavati istinu svih znanosti, uključujući antropologiju, znanost koja se bavi s ljudima i svim njegovim radom u svakom dobu“.⁴⁰

³⁹ Hein, *Learning in the Museum*, str. 33

⁴⁰ Holland, 1991, prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 36

3. Obrazovanje u muzeju

3.1. Povijest obrazovanja u muzeju

Autor Lavrnja definira pojam obrazovanja kao proces prenošenja, usvajanja, stjecanja, dolaženja, zarađivanja i stvaranja sustava znanja, vještina i navika, razvijanja sposobnosti, usvajanja stavova i uvjerenja. Ono je kao proces vezan za čovjeka kroz cijeli njegov život te obuhvaća proces učenja i poučavanja.⁴¹ Obrazovanje obuhvaća organizirani i internacionalni proces stjecanja znanja, vještina, ali i proces samoobrazovanja. Misao o muzeju kao edukacijskoj ustanovi javlja se rano, u korak s razvojem muzeja kao javne institucije.

Prema autoru Heinu, u 18. stoljeću razvijaju se javni muzeji kojima je primarna svrha izlaganje predmeta te edukacija i zabava publike.⁴² Početkom 19. stoljeća novoizgrađeni muzeji uglavnom su imali svrhu prikazivanja i dokazivanja moći i bogatstva vladajuće politike te su izložbe sastavom sadržavale pobjednički plijen, rijetke i egzotične materijale i blaga iz koloniziranih zemalja ili donesenih s privatnih putovanja u daleke zemlje. Tijekom 19. stoljeća muzej se nastavlja razvijati u značajnu javnu instituciju kojoj je primarna svrha educirati svoje posjetitelje te se na muzej gledalo kao na mjesto koje treba surađivati sa školskom institucijom.⁴³ Ta značajna promjena, odvija se u drugoj polovici 19. stoljeća. Popraćenoj s razvojem industrije, razvija se i misao o muzeju kao edukacijskoj ustanovi. Rastom broja stanovništva i gradova izazvanih razvojem industrije u većim i bogatijim državama, vladajuća politika kreće veću pažnju usmjeravati na edukaciju stanovništva i socijalne usluge koje pruža država te pažnju usmjeravaju na muzej kao jednu od institucija koja to omogućuje. Muzej u tom razdoblju poprima važnu ulogu kao jedna od institucija u kojoj se prenosi znanje, educira i zabavlja. Autor Henry Cole koji je bio direktor South Kensington muzeja bio je jedan od uključenih u masivni eksperiment u javnom educiranju. On svjedoči o značajnom utjecaju kojeg su muzeji tada ostvarili na području educiranja i obrazovanja stanovništva. Govori kako se znanje ljudi na određenim područjima unaprijedilo zahvaljujući muzejima, kako se pomoglo promovirati zdravstveno educiranje, prikazani su razvoji industrije i pogodnosti koje nudi nova tehnologija. Edukacija se odvijala putem didaktičkih materijala koji su i danas u službi muzeja.

⁴¹ Lavrnja, *Poglavlja iz didaktike*, Str. 4

⁴² Hein, *Learning in the Museum*, str. 3

⁴³ Hooper-Greenhil, 1991, prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 5

Koristilo se didaktičkim oznakama, tehnikama predavanja te posebnim programima za različite skupine i ciljanu publiku.⁴⁴

Autor Hein ističe kako je važno uzeti u obzir da se paralelno s razvitkom edukacijske uloge muzeja razvilo i javno školstvo kao koncept.⁴⁵ Već se tada detaljna pozornost stavlja na javno školstvo kao primaran i valjan oblik obrazovanja stanovništva, dok edukacija u muzejima pada u drugi plan te je često kritizirana. Mnogi kritičari toga vremena smatrali su kako muzej, kustosi i ostali zaposlenici muzeja nemaju adekvatna znanja i mogućnosti pravilno educirati publiku. Autorica Hooper-Geenhil ističe kako se do 1920-ih godina koncept muzeja kao institucije kojoj je primarna svrha edukacija i obrazovanje napušta te se sve manja pozornost stavlja na socijalnu i javnu ulogu muzeja, a više na akumulaciju kolekcija i predmeta.⁴⁶

Preokret se događa drugom polovinom prošlog stoljeća kada se okreće od obrazovanja usmjerenog na učitelja ka obrazovanju usmjerenom učeniku. Važnost rezultata učenja zamjenjuje se važnosti procesa učenja te se obrazovanje okreće konstruktivizmu i aktivnom učenju.⁴⁷ Upravo su muzeji i galerije okruženja pogodna za aktivno učenje koja su u opoziciji s tradicionalnim edukacijskim okolinama.⁴⁸ Muzeji su pogodni za obrazovanje gdje se uči kroz tjelesnu aktivnost, gdje je pokret tijela neizostavan te kroz eksperimente i istraživanja.

3.2. Metode obrazovnog rada u muzeju

Kako bi obrazovni rad muzeja bio što uspješniji razvijene su metode rada kojima se u muzeju koristi kako bi potaknuo na učenje. To su metode *učenja otkrivanjem*, *istraživačko učenje*, *informalno učenje* te *iskustveno učenje*.⁴⁹ *Učenje otkrivanjem* provodi se u neformalnom okruženju koje nema jasno određene granice između učenja i igre. Temelji se na aktivnom sudjelovanju učenika i odvija se u neposrednoj komunikaciji s predmetima izložbe i sadržajima muzeja. Posjetitelji ovom metodom nastoje otkriti što više o predmetu svog proučavanja,

⁴⁴ Hein, *Learning in the Museum*, str. 4.

⁴⁵ Isto, str. 4

⁴⁶ Isto, str. 5

⁴⁷ Kavechi, Ay, 2008, prema Dilmac, Oguz. „The effect of active learning techniques on class teacher candidates' success rates and attitudes toward their museum theory and application unit in their visual arts course.“ *Educational Sciences: Theory and Practice* 16, br. 5 (2016): str.1591.

⁴⁸ Wright, 1980, prema Dilmac, „The effect of active learning techniques on class teacher candidates success rates and attitudes toward their museum theory and application unit in their visual arts course.“, 1591

⁴⁹ Andrea Manenica. „Pedagoški potencijali muzeja: Muzej kao odgojno-obrazovna ustanova“. Diplomski rad, Sveučilište u Zadru, 2021. str. 16

nastoje otkriti činjenice, sličnosti i razlike s drugim predmetima, smjestiti predmet u vremenski period, promjenu predmeta, itd. Ovom metodom se želi potaknuti učenike da budu samostalni i slobodni u stjecanju znanja. Druga metoda je *istraživačko učenje* kojim učenici tijekom samostalnog istraživanja dolaze do novih spoznaja. Ono se temelji na rješavanju problema te je zadatak osobe zadužene za vođenje ove metode osmisliti problem, osigurati materijale i uvjete za radi te definirati cilj istraživanja i usmjeravati posjetitelje u radu. Ovom metodom posjetitelji sami dolaze do svojih spoznaja i istina koje sami konstruiraju, nasuprot istinama i spoznajama koje se u ustanovama kao što je škola nameću. Treća metoda je *informalno učenje* kojeg karakterizira sloboda izbora u učenju. Ono je spontano i nije strukturirano te je glavni naglasak na dijalogu između sudionika gdje oni sami promišljaju, postavljaju pitanja i samostalno dolaze do dogovora. Zadnja metoda je *iskustveno učenje* gdje posjetitelji uče kroz vlastito iskustvo koje nadopunjuju, šire te stvaraju novo iskustvo.⁵⁰ Sve ove metode karakteriziraju slični načini konstruiranja muzejskog postava. Izložba bi prema tome trebala omogućiti slobodno kretanje, ne imati zadan put sadržaja, nuditi raznolike informacije, omogućiti eksperimentiranje s predmetima, omogućiti komunikaciju između predmeta i posjetitelja, ali i samih posjetitelja. Također, važno je za naglasiti kako ove metode nemaju zadane točne ishode učenja ili zaključke do kojih posjetitelj tijekom učenja mora doći.

3.3. Muzejska komunikacija

Metode kojima se u muzeju prenose informacije posjetiteljima jesu radionice, muzeografska pomagala, multimedija, razni tiskani materijali, igraonice te stručna vodstva. Njima se ostvaruje dijalog između posjetitelja i predmeta, ali i posjetitelja međusobno. Radionice kao cilj imaju strukturirati određeni sadržaj i prezentirati ga na interaktivan način sa mogućnošću sudjelovanja posjetitelja. Mogu biti usmjerene na edukativne, spoznajne, kognitivne, socijalne i komunikacijske sposobnosti te na razvoj kreativnosti. Važno je za naglasiti kako je u centru radionice osobno iskustvo posjetitelja s kojim je došao te se ono nastoji nadopuniti, produbiti i dodatno obogatiti.⁵¹ Muzeograska pomagala, multimedija i tiskani materijali pružaju informacije posjetiteljima o izložbi te omogućuju da posjetitelj odabere medij učenja koji mu

⁵⁰ Manenica, Andrea, „Pedagoški potencijali muzeja: Muzej kao odgojno-obrazovna ustanova“, str. 16-18. Preuzeto 30.8.2023. s: <https://zir.nsk.hr/islandora/object/unizd:6319>

⁵¹ Milanović, Aleksandra, „Pedagoški potencijali muzeja – Muzej kao centar obrazovanja i učenja,“ Univerzitet u Nišu, Pedagoški fakultet u Vranju, 2018, stručni rad. Str. 82. Preuzeto 31.8.2023. s file:///C:/Users/mfrfan/Downloads/Godisnjak_za_pedagogiju_2018-2_(1)-73-90_1-2.pdf

najbolje odgovara. Oni se izvode u tiskanom i digitalnom obliku kako bi bile što dostupnije posjetiteljima. Stručna vodstva su oblici interpretacije te imaju strukturiran tijek sadržaja i odvijaju se prema zamišljenom konceptu. Posjetiteljima se izlažu informacije koje je odredio voditelj, uglavnom muzejski pedagog, zadanim tempom te cijeli oblik komunikacije značajno ovisi o voditelju.

4. Muzejsko iskustvo

4.1. Učenje iskustvom

Prema Filipoviću iskustvo se definira kao ono što je neposredno doživljeno. Prema njemu iskustvo se može usko definirati kao jednako osjetima ili osjetilnim opažanjem.⁵² Dok široka definicija pojma znači da uz *vanjsko iskustvo* (osjetila) pojam obuhvaća i *unutarnje iskustvo* (samoopažanje ili refleksiju). Nadalje, iznosi tvrdnju kako se neki autori razilaze u mišljenju je li iskustvo nešto posve subjektivno ili je ono nužno u odnosu s nečim što postoji nezavisno od iskustva. Također, napominje kako neki iskustvo izjednačavaju s praksom.⁵³

Glavni zagovornik prakse u učenju je John Dewey koji u svojoj teoriji pragmatizma stavlja u fokus praksu nasuprot teoriji.⁵⁴ Iskustvo definira kao način djelovanja koji je proširen u sfere umjetničkog, socijalnog i kulturnog te ispunjava cijeli ljudski život i njegove odnose s prirodom⁵⁵. Dewey o ulozi iskustva u učenju govori: „Učiti iz iskustva znači uspostaviti veze unaprijed i unazad između onoga što mi činimo stvarima i onih radosti i patnji koje nam kao posljedica dolaze do tih stvari. Pod takvim uslovima rad postaje pokušaj, eksperiment sa svetom da bismo ga upoznali; trpljenje postaje učenje – otkrivanje veze među stvarima. Iz ovoga prizora proizlaze dva zaključka za vaspitanje. (1) Iskustvo je prvobitno stvar delanja i trpljenja, a ne saznanja. Ali (2) merilo vrednosti nekog iskustva leži u shvatanju odnosa ili logičke povezanosti kojoj on vodi. On obuhvata saznanje u onoj meri u kojoj je ono kumulativno ili dostiže nešto, ili ima značenje.“⁵⁶

4.2. Iskustvo u muzeju

Pragmatizam Johna Deweyja u velikoj mjeri utjecao je na nova usmjerenja vezana uz edukaciju u muzejima. Prema Deweyu pojedincu se ne nameću činjenice i generirana znanja nego on kroz vlastitu motivaciju i osobne interese samostalno konstruira nova iskustva i tako uči (Premuž

⁵² Filipović, Vladimir. „Filozofijski rječnik.“ Zagreb: Nakladni zavod Matice Hrvatske, 1989., str. 154-155.

⁵³ Isto, str. 154-155.

⁵⁴ Psillos, Stathis. „Philosophy of Science A-Z.“ Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2007. str. 186-187.

⁵⁵ Uzelac, Milan. „Filozofija obrazovanja : Filozofske osnove suvremenih pedagoških teorija.“ Vršac: Visoka strukovna škola za obrazovanje vaspitača, 2012. str. 68.

⁵⁶ Duji, 1970, prema Subotić, Matea. "Filozofija odgoja Johna Deweyja." Diplomski rad, Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet, 2019. str. 42-43 <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:186:001253>

Đipalo, 2020).⁵⁷ On se zalagao za odmicanje od tradicionalnog poučavanja u bilo kojoj vrsti edukacijskih institucija. Prema njemu glavni posao učitelja je konstruirati situaciju koja će rezultirati iskustvom iz kojeg učenici uče. Muzeji su jedna od takvih mjesta, opremljena za konstruiranje situacija i provođenje teorije u praksu. Dewey ističe kako ispravno pristupanje i korištenje muzeja kao edukacijske institucije čini muzej „važnim u tumačenju i proširivanju iskustva“. No, Dewey upozorava da muzejsko iskustvo može biti „štetno kao zamjena za iskustvo“ ako se ne odvija ispravno.⁵⁸

Nadalje, autori J. H. Falk i L. D. Dierking smatraju da se muzejsko iskustvo sastoji od međusobnog djelotvornog osobnog, socijalnog i fizičkog iskustva.⁵⁹ Osobni kontekst odnosi se na osobni program posjetitelja, njegovo prethodno znanje i iskustvo, kakve interese ima, kolika mu je motivacija i zainteresiranost i kakva očekivanja ima od svog posjeta muzeju. Socijalni kontekst obuhvaća boravak u muzeju u okviru društvenih grupa kao što su obitelj ili vršnjačke grupe. Fizički kontekst obuhvaća cjelokupan ambijent muzeja, njegovo okruženje, arhitektura, dizajn izložbe, didaktičke materijale, pristup zahodu, signalizacija, itd.⁶⁰ Svaki od ovih konteksta znatno utječe na posjetiteljevo muzejsko iskustvo, samim time i učenje u muzeju. Hein govori kako upravo ove komponente odlučuju o kvaliteti muzejskog iskustva te upozorava, nadovezujući se na Deweyja, kako je važno ispravno pristupiti muzeju i pozitivno utjecati na svaku komponentu posjetiteljevog iskustva.⁶¹ Stoga, Falk i Dierking predlažu da se interaktivno muzejsko iskustvo sastoji od preklapanja osobnog, društvenog i fizičkog konteksta kako bi se omogućio razvoj raznolikog iskustva posjetitelja.⁶² Iz toga se može zaključiti da je jako bitno iskustvo s kojim posjetitelji dolaze i s kojim se tijekom posjeta susreću. Posjetitelji pozitivno reagiraju na sadržaj s kojim su se do sada uglavnom negdje sreli kao što je poznato umjetničko djelo ili povijesni događaj te to dodatno pospješuje proces učenja.⁶³

4.3. Učenje u muzeju u odnosu na iskustvo posjetitelja

⁵⁷ Premuđ Đipalo, „Učenje u muzeju“, str. 96

⁵⁸ Dewey 1900/1990, prema Howard, Marian, Ferrin Nicole. „Learning by Doing at Bank Street: John Dewey and the Origins of Constructivist Education. 12 museum theorists at Play.“ s. l., 2012. str. 16. Preuzeto 2.8.2023. s: https://hrcak.srce.hr/upute/upute_reference_Zivot_umjetnosti.pdf

⁵⁹ Falk, John H., Dierking Lynn D. „Learning from Museums.“ London: Rowman and Littlefield, 2018. str. 4.

⁶⁰ Baillie, 2000, prema Milutinović, "Učenje u muzeju, str. 225

⁶¹ Hein, *Learning in the Museum*, str. 151

⁶² Falk, Dierking, 1992, prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 151

⁶³ Hein, *Learning in the Museum*, str. 151

Kroz rad se već utvrdilo koliko je važna uloga prijašnjeg iskustva posjetitelja za učenje. No, svaki posjetitelj dolazi u muzej i odlazi u muzej s različitim iskustvom. Bitno je znati na koji način različita iskustva utječu na procese učenja i kako muzej kao edukacijska ustanova može utjecati na konstrukciju novog iskustva.

Postoje dvije struje istraživanja učenja u muzejima kada se na učenje gleda kao razvojni proces. Jedna strana istraživača usredotočila se na kategorizaciju posjetitelja ovisno o njihovom prijašnjem iskustvu i prijašnjem znanju o izložbenim predmetima. Druga strana okrenula se proučavanju posjetitelja u općem stupnju razvoja gdje se posjetitelji dijele na mlađu djecu, stariju djecu i odrasle.⁶⁴

Istraživačica Housen nizom istraživačkih postupaka kvalitativnog karaktera došao je do razvojnog modela iskustva u pet stupnjeva kako bi opisao razvoj estetskog iskustva posjetitelja u umjetničkim muzejima i razjasnio utjecaj koji određeni koncepti imaju na iskustvo:⁶⁵

1. *Faza uočavanja:* Posjetitelji su pripovjedači koji koriste konkretna zapažanja, osobne asocijacije i smisao za stvaranje naracije. Njihove procjene umjetnosti temelje se na onome što im se dopada i što možda znaju ili misle da znaju o umjetnosti. U ovoj fazi uključene su emocije posjetitelja jer se čini kao da posjetitelj ulazi u umjetničko djelo, postajući dio drame koja se odvija.⁶⁶
2. *Faza konstruiranja:* Posjetitelji grade okvir za gledanje umjetničkih djela, koristeći vlastitu percepciju, poznavanje svijeta i društvenih i moralnih vrijednosti i konvencionalnih pogleda na svijet. Ako djelo ne izgleda onako kako bi trebalo izgledati (na primjer, stablo može biti druge boje) tada gledatelj ocjenjuje djelo čudnim, nedovršenim ili bezvrijednim. Tehnika, vještina, rad, korisnost ili funkcija mu nisu vidljivi. Emocionalnost nestaje kako se gledatelj distancira od umjetničkog djela, fokusirajući se na umjetnikove namjere.⁶⁷
3. *Faza razvrstavanja:* Posjetitelji opisuju rad analitičkom i kritičkom terminologijom sličnom povjesničarima umjetnosti. Oni mogu identificirati djelo prema mjestu, školi, stilu, vremenu i podrijetlu. Oni dekodiraju površinu platna za tagove, koristeći

⁶⁴ Hein, *Learning in the Museum*, str. 140

⁶⁵ House, 1992., prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 140

⁶⁶ Isto, str. 141

⁶⁷ House, 1992., prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 141

informacije. Nakon kategorizacije, objašnjavaju ili racionaliziraju značenje i poruku djela.⁶⁸

4. *Faza interpretiranja:* Posjetitelji pokušavaju stvoriti neku vrstu osobnog susreta s umjetničkim djelom. Oni istražuju platno, dopuštaju različite interpretacije djela da se razvijaju te ističu suptilnost forme i tehnike. Osjećaji i intuicija prevladavaju nad kritičkim vještinama jer tako jednostavnije shvaćaju značenje i simboliku djela. Svaki novi susret koji imaju s umjetničkim djelom tjera ih na ove usporedbe, spoznaje i iskustva. Gledatelji prihvaćaju ideju da su identitet i vrijednost umjetnosti podložni reinterpretaciji, a danu interpretaciju vide kao podložnu promjeni.⁶⁹
5. *Faza rekreiranja:* Posjetitelji nakon što su uspostavili dugu povijest gledanja i razmišljanja o umjetničkim djelima, sada lako prekidaju nevjericu. Poznata slika im je kao stari prijatelj kojeg poznaju, ali je i pun iznenađenja, kojem je potrebna pažnja na dnevnoj bazi kao i na povišenoj razini. Poznavanje ekologije djela- povijest, vrijeme, pitanja, putovanja, znanstvenost djela i oslanjanje na vlastitu povijest s djelom omogućuje posjetitelju osobne kontemplacije s onom koja šire obuhvaća univerzalne brige. Ovdje sjećanje prožima krajolik slike, zamršeno spajajući osobno i univerzalno.⁷⁰

No, kada posjetitelj nije upoznat s umjetničkim djelom, njegovom temom te nema prethodnog iskustva o izloženom predmetu muzej ima ulogu u stvaranju tog novoga iskustva. Posjetitelj prvi put dolazi u doticaj s nekom novom ideologijom, konceptom, temom ili simbolikom te kroz izložbu muzeja uči. Muzej kroz svoje programe, didaktičke materijale, te različite pristupe informacijama treba omogućiti svim svojim posjetiteljima istu mogućnost učenja i stjecanja novog znanja i iskustva neovisno o količini prijašnjeg iskustva kojeg posjetitelj o određenoj temi i izložbi ima. Zbog velike količine raznovrsnih predmeta iz svih dijelova svijeta koje muzeji sabiru i izlažu velik dio posjetitelja te predmete po prvi put susreće te se njihovo prvo iskustvo o tome formira u muzeju.

Brooks i Veron povelili su istraživanja koje je utjecalo na razvoj druge struje istraživanja.⁷¹ Proveli su istraživanje na djeci u znanstvenom muzeju te su došli do zaključka da manje od polovice izložaka gleda 50% ili više djece, a da se manje od polovice proučava dulje od jedne minute, dok dio djece provodi i do 5-10 minuta ili više na određenom izložku koji pobuđuje

⁶⁸ Isto, str. 141

⁶⁹ Isto, str. 141

⁷⁰ Isto, str. 142

⁷¹ Brooks i Veron, 1965, prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 142

njihov interes. Djeca se orijentiraju, bave fantazijskom igrom, istražuju i općenito komuniciraju s predmetima. Oni se kreću svojim tempom i vode se svojim interesima. Djeca najbolje uče kroz igru. Piaget, koji se bavi razvojem učenja, igru naziva „djetetovim radom“. Igra djeci pruža sredstva da potvrde svoje razumijevanje svijeta te značajno doprinosi kognitivnom razvoju. Osim igre, na učenje djece velik značaj ima tjelesna aktivnost. Stoga, većina muzeja protumačila je tu vrijednost kao uključivanje djece u bilo koji oblik fizičke radnje stoga u muzejima nude različite didaktičke materijale i aktivnosti kao što su gumbi za pritiskanje, mogućnost dodirivanja izložaka, različite konstrukcije koje uključuju korištenje ruku, itd. No osim toga, ističe se i važnost rješavanja problema, sudjelovanja u različitim aktivnostima gdje se djeca trebaju angažirati.⁷²

S druge strane, odrasli se razlikuju od djece te imaju različitu količinu iskustva i na drugačiji način uče. Andragog Malcolm Knowles naglasio je kako se djeca i odrasli razlikuju na tri načina: odrasli u odnosu na djecu imaju više iskustva za preuzimanje odgovornosti, imaju širu i dublju akumulaciju iskustva te su tipično motivirani da poduzmu obrazovanje u nadi ili očekivanju da nauče nešto što će im omogućiti da se učinkovitije nose sa životom.⁷³ Bogata iskustva koja odrasli donose u muzej utječu na njihovo učenje te ga mogu olakšati ili otežati. Učenje ovisi o tome koliko su pojmovi koje osoba ima bogati i opsežni, kako su organizirani, koliko su točni ili netočni, kako posjetitelj koristi to iskustvo i kako ga primjenjuje. Iskustva koja olakšavaju učenje omogućavaju transferno učenje. Transferno učenje se odvija kada stečena znanja iz nekog ranijeg procesa učenja olakšavaju proces stjecanja novih znanja. No ako su prisutna iskustva koja otežavaju učenje tada govorimo o interferentnom učenju. Interferentno učenje dijeli se na asocijativnu interferenciju i reproduktivnu interferenciju. Asocijativna interferencija usporava proces učenja jer asocijacije koje je posjetitelj stekao prije ometaju proces aktivnog učenja, dok kod reproduktivne interferencije novo znanje narušava ono što je posjetitelj prije naučio, otežava obnavljanje sadržaja ili prijašnjih radnji.⁷⁴

Stoga u muzejima, kako bi se olakšalo učenje odraslima, treba stvoriti sadržaj koji će uključivati uspomene na iskustva koja su im zajednička u obliku videozapisa (kao što su globalne pandemije, ratovi, svjetski i nacionalni važni događaji, itd.), naglašavat će veze između predmeta i iskustva ili događaja s kojima bi mogli biti upoznati, itd.

⁷² Hein, *Learning in the Museum*, str. 142

⁷³ Knowles, 1981, prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 144

⁷⁴ Grgin, Tomislav, *Edukacijska psihologija*, str. 105

Iako postoji mnogo čimbenika koji utječu na iskustvo posjeta u muzeju i samim time na učenje, autor Perry ističe ih šest za koje tvrdi da omogućuju uspješno muzejsko iskustvo i vode do učenja:⁷⁵

1. Radoznalost – posjetitelj treba biti zainteresiran i zaintrigiran
2. Pouzdanost i sigurnost - posjetitelj treba imati osjećaj kompetentnosti
3. Izazov - posjetitelj uviđa da postoji nešto što usmjerava na rad
4. Kontrola – posjetitelj ima osjećaj samousmjerenosti i kontrole
5. Igra – posjetitelj doživljava ugodu i zaigranost
6. Komunikacija – posjetitelj se uključuje u značaj socijalne interakcije

Upravo o ovim čimbenicima ovisi iskustvo posjeta muzeju. Iako neki posjetitelji ne čitaju legende, ne prate redoslijed izložbe i kreću se drugačijim putem, i dalje se razvija iskustvo. Posjetitelji razgovaraju međusobno o izložbi, zaintrigirani su za temu, uključuju se u socijalnu interakciju s grupom s kojom posjećuju muzej ili s drugim posjetiteljima, uključuju se na različite aktivnosti i angažiraju se u učenje. Promatranjem predmeta i sadržaja muzeja posjetitelji uspostavljaju nove veze, šire svoje vidike i ovisno o osobnom kontekstu mijenjaju koncepcije ili ih nadopunjuju. Iako to učenje nije namjerno, sjećanje na posjet muzeju i iskustvo koje su stekli utječu na njihove buduće odluke i radnje.⁷⁶

Također, Hein ističe kako fizički kontekst muzeja kao što su buka, dezorijentiranost, nepažnja može utjecati na stvaranje novih iskustava koja se smatraju ključnima za konceptualno razumijevanje.⁷⁷

⁷⁵ Perry, 1992, prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 152

⁷⁶ Hein, *Learning in the Museum*, str. 152

⁷⁷ Isto, str. 151

5. Što se u muzeju uči

Falk i Dierking opisuju kako je prilikom Annapolske konferencije iz 2007. godine jedna od tema rasprava bila učenje u muzeju.⁷⁸ Članovi konferencije iznijeli su listu atribucija o tome što ljudi nauče kao rezultat posljedice muzejskog iskustva:

1. Muzej čini sadržaje i ideje dostupnima, olakšavajući intelektualne veze i spajajući različite činjenice, ideje i osjećaje.
2. Muzeji utječu na vrijednosti i stavove, na primjer posrednici su u stvaranju ugone u kulturnim razlikama ili razvijaju ekološku etiku.
3. Muzeji promiču kulturni, društveni i obiteljski identitet.
4. Muzeji potiču interes i znatiželju posjetitelja potičući samopouzdanje i motivaciju za daljnjim učenjem i životnim izborima.
5. Muzeji utječu na to kako posjetitelji razmišljaju i pristupaju svojim svjetovima u kontrastu sa onime što misli.⁷⁹

Posljedice koje članovi konferencije navode mogu se gledati kao ishodi učenja u muzeju. No, važno je upozoriti da oni nisu nužni. Oni ovise o nizu čimbenika koji su ranije navedeni u tekstu, te svaki od njih ima podjednaku ulogu o tijeku učenja posjetitelja.

Nadalje, American Association of Museums navodi kako se u muzejima tijekom procesa interpretacije nastoji prikazati kulturalne razlike i intelektualne perspektive te naglasiti uvažavanje različitosti.⁸⁰ Nastoji se omogućiti posjetiteljima da pronađu osobna značenja i poštovanje za druge kulture. Njegujući i prikazivajući raznolike kulture i perspektive potiče se na inkluzivnost i raspravu među posjetiteljima i u posjetiteljima samima o idejama i oblicima mišljenja vezanih za različite kulture.⁸¹

⁷⁸ Falk, Dierking, 1995, prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 150

⁷⁹ *Isto*, str. 150

⁸⁰ American Association of Museums. „Excellence and equity: Education and public dimension of museum.“ str. 3.

⁸¹ *Isto*, str. 3

Učenjem u muzeju razvija se maštovitost i kreativnost, pobuđuje se radoznalost te promovira multikulturalnost i tolerancija. Također, pomaže razvijanju motorike kroz zadatke i aktivnosti koje zahtijevaju korištenje različitih osjetila.⁸²

6. Primjeri dobre prakse

Iako je u definiciji muzeja prepoznata važna uloga muzeja kao edukacijske institucije neki muzeji uspješno su tu ulogu interpretirali u svoj sadržaj i djelovanje dok neki drugi muzeji malo manje. Neki od tih muzeja stvorili su jedinstveno i interaktivno okruženje za učenje te služe kao dobri primjeri kakav bi edukacijski muzej trebao biti. U nastavku slijede primjeri poznatijih i popularnijih muzeja svijeta te nekoliko primjera iz Hrvatske.

6.1. *Smithsonian Institucija (Sjedinjenje Amreičke Države)*

Institucija Smithsonian sadržana je od 21 muzeja, 14 obrazovnih i istraživačkih centara te Nacionalnog zoološkog vrta kroz koje želi osigurati raznolike izvore, sadržaje i načine prikaza svojih zbirki i istraživanja koja provode s učenicima svih dobi. Njihov edukacijski tim sadrži više od 300 edukatora i 200 pridruženih organizacija. Oni nastoje obogatiti svoje programe, nastavni plan i izložbe. Nastoje potaknuti dijaloge i razmjenu mišljenja kako bi potaknuli učenike da kritički razmišljaju. Primjeri interaktivnih sadržaja koje nude su Smithsonian Laboratorij za učenje, platforma za digitalno učenje koja stvara sadržaj s digitalnim alatima i nudi svo znanje i informacije Smithsoniana na jednom mjestu dostupan svima. Zatim Smithsonian DC, koji je prva vrsta inicijative osmišljena u službi holističkog pristupa učenja za učenike od predškolske dobi do 12. razreda, nastavnike i obitelji. Edukatori Smithsonian-a ovim programom nude praktične programe, aktivnosti u skladu s nastavnim planom i programom te profesionalan razvoj za nastavnike. Cilj je stvoriti bogate i pravedne mogućnosti učenje za sve učenike.⁸³

6.2. *Britanski muzej (Ujedinjeno kraljevstvo)*

⁸² Whitty, 1999, prema Milutinović, "Učenje u muzeju", str. 223

⁸³ Institucija Smithsonian. „Education.“ s.a. Preuzeto 10.8.2023. s: <https://www.si.edu/education>

Karakteristika Britanskog muzeja je što sabire, čuva i izlaže predmete i artefakte iz velikog raspona različitih kultura i vremenskih perioda što pruža mnoštvo izvora za učenje. Također, nude mnoštvo edukacijskih programa za školarce, odrasle i djecu. Njihovi školski programi orijentirani su prema kurikulumu te su prilagođeni dobi i prate sadržaj koji se uči u školi. Također, nude široku lepezu predavanja kategoriziranih po dobi na kojima se prezentira sadržaj, vode rasprave i zajedno se uči. Osim toga, sadrže digitalni centar u suradnji s tvrtkom Samsung, koji je otvoren i za školske posjete, ali i za obitelji. Sastoji se od interaktivnih radionica i predavanja gdje se koristi tehnologija kako bi otkrili svjetsku povijest i kulturu. Britanski muzej orijentiran je na posjetitelje, njihovu ugodu te nastoje utjecati na sve kategorije iskustva i omogućiti posjetitelju najbolje mogućnosti za učenje. Njihov cilj je „za dobrobit i edukaciju čovječanstva pohranjivati kolekcije koje reprezentiraju ljudsku kulturu“.⁸⁴

6.3. Tate (Ujedinjeno Kraljevstvo)

Tate muzej nudi raznovrsnu lepezu predavanja i aktivnosti na kojima učenici i posjetitelji mogu sudjelovati. Nude različite slikarske radionice gdje posjetitelj uče kako stvarati kao određeni umjetnici, kako funkcioniraju određene tehnike i materijali. U praktičnim radionicama izrade rade na motoričkim vještinama i razvoju fine motorike te razvijaju kreativnost. Također, nude različit program slušnih zapisa u obliku novog medija, podcasta, kako bi posjetiteljima nudili informacije i rasprave o umjetnosti koje su im lako dostupne. Također, razvijaju različite programe gdje nastoje ispričati stare priče na nov način, nude različite poglede na svijet i nude mogućnost za istraživanje.⁸⁵

6.4. Louvre (Francuska)

Muzej Louvre ima jednu od najraznovrsnijih zbirki na svijetu te nudi edukacijske programe iz područja povijesti umjetnosti, kulture i arheologije. Nude različite programe vodstva, radionica, aktivnosti i online sadržaja kako bi omogućili što kvalitetnije učenje njihovih posjetitelja. Osim toga važno je za naglasiti da se uz Louvre nalazi *Ecole du Louvre*, visokoškolska institucija koja nudi programe učenja arheologije, povijesti umjetnosti, povijest civilizacija i muzeologije

⁸⁴ The British Museum. „About us.“ s. a. Preuzeto 11.8.2023 s: <https://www.britishmuseum.org/about-us>

⁸⁵ Tate. „Discover Art.“ s. a. Preuzeto 11.8.2023. s: <https://www.tate.org.uk/art>

i epigrafije. No, ova institucija nije otvorena samo studentima koji ju pohađaju nego ima otvorena predavanja za javnost.⁸⁶

6.5. Muzej Slavonije (Hrvatska)

Muzej Slavonije jedan je od najvećih muzeja općeg tipa u Hrvatskoj te sadržava bogatu građu zajedno sa svojom muzejskom knjižnicom. Upravo zbog velikog broja edukacijski interpretiranih sadržaja te didaktičkih materijala pogodan je za educiranje svojih posjetitelja. Muzej nudi različite oblike edukacije kao što su radionice za sve dobi, digitalni kutak s digitalnim sadržajima za učenje i istraživanje, stručna vodstva na različitim jezicima. Razvili su i interaktivne igre kviza, memory igre te puzzle.⁸⁷

6.6. Muzej za umjetnost i obrt u Zagrebu

Muzej za umjetnost i obrt jedan je od najvećih muzeja u Hrvatskoj koji sadržava preko sto tisuća predmeta u rasponu od unazad sedam stoljeća ljudske djelatnosti. Osim velikog fundusa, u sklopu se nalazi i muzejska knjižnica s velikim brojem knjiga i časopisa. Muzej za umjetnost i obrt svoju je obrazovnu ulogu organizirao kroz raznovrsne metode i programe. Nude raznovrsne programe za javnost, ali i za ciljane školske grupe. Također, nude različite online radionice i online programe šetnje kroz dijelove postava muzeja gdje omogućuju posjetiteljima digitalan pristup sadržaju. Također, organiziraju raznovrsne projekte suradnje s drugim obrazovnim institucijama. Važno je za naglasiti kako objavljuju pedagoške publikacije u obliku vodiča za djecu te vodiča kroz izložbe.⁸⁸

6.7. Ostali muzeji

Potrebno je za naglasiti da ovdje navedeni muzeji spadaju u kategoriju svjetskih muzeja s velikom količinom predmeta i artefakata i velikim značajem za svjetsku kulturu i umjetnost. Važno je za naglasiti i da su tim muzejima omogućena velika financijska sredstva stoga imaju više mogućnosti i sredstava za stvaranje kvalitetnog edukacijskog programa u usporedbi s

⁸⁶ Ecole du Louvre. „The Ecole du Louvre.“, s.a. Preuzeto 12.8.2023. s: <https://www.ecoledulouvre.fr/en/ecole-louvre>

⁸⁷ Muzej Slavonije, <https://mso.hr/digitalni-kutak/>

⁸⁸ Muzej za umjetnost i obrt, <https://www.muo.hr/edukacija-2/>

nekim drugim muzejima. Muzeji s manje financijskih sredstava ograničeni su u svom edukacijskom radu i različito ulažu u svoje edukacijske programe. Jedan od takvih muzeja je Muzej znanosti u Minnesoti, koji je u svom edukacijskom programu stvorio fizički postav kako bi posjetiteljima dopuštao privatnost u učenju i kako bi im omogućio da se duže bave određenim komponentama izložbe.⁸⁹ Također, takav primjer je i Muzej društvene povijesti za djecu na Barbadosu koji je jednu svoju izložbu smjestio u staroj radionici kako bi odao počast obrtnicima koji su prakticirali nestajuće vještine koje su izložene. Posjetitelji interaktivno sudjeluju u izložbi. Najmlađa djeca metu dvorišnom metlom, ljuljaju malu stolicu za ljuljanje, vrte lončarsko kolo. Stariji posjetitelji koriste se tradicionalnim blanjava na radnom stolu, zatežu držač igle, provjeravaju naljepnice kako bi identificirali alate, itd.⁹⁰

⁸⁹ Sauber, 1994, prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 144

⁹⁰ Donawa, 1996, prema Hein, *Learning in the Museum*, str. 144

7. Suradnja s ostalim edukacijskim institucijama

Prema UNESCO-voj Općoj deklaraciji i pravima čovjeka kulturno obrazovanje važan je dio našeg obrazovnog ustava jer je neophodno za dostojanstvo čovjeka i slobodan razvoj osobnosti.⁹¹ Kako bi poboljšali i unaprijedili kulturno obrazovanje važna je suradnja muzeja, kao jednog od glavnih nositelja kulturnog obrazovanja, i drugih obrazovnih institucija. Suradnja muzeja s ostalim edukacijskim institucijama ima važnu ulogu u obrazovanju ne samo djece nego i svih ljudi. UNESCO u svom dokumentu navodi kako muzeji mogu imati vitalnu ulogu u obrazovanju pogotovo u formama višeg ili sekundarnog obrazovanja no imaju i velik značaj u primarnom obrazovanju.⁹² Djeca koja nešto nauče u školama moraju prvo akumulirati iskustvo koje im daje izravan kontakt sa stvarnošću. Prema UNESCOU muzej je jedno od tih mjesta. On metodički klasificira stvari i objekte kako bi se prikazala sinteza cijelog jednog razdoblja, fenomena ili procesa. Muzeji tu sintezu predstavljaju u umjetnom okruženju kako bi pružili mogućnost promatranja, istraživanja i analiziranja određenog objekta, prirode, umjetnosti ili pojave.⁹³

Nadalje, suradnja omogućuje napredak muzeja. U današnje moderno vrijeme sve je manje resursa izdvojeno za muzeje te se suradnjom s pojedincima, institucijama, organizacijama, javnim obrazovanjem mogu povećati resursi izdvojeni za muzeje. Muzeji surađuju s drugim muzejima, školama, knjižnicama, sveučilištima, grupama za vizualne i izvedbene umjetnosti, medijima, različitim organizacijama i udrugama, sklapaju partnerstva s gradskom i državnom upravom. Muzeji prema tome moraju ostati u korak s brzim promjenama u svijetu. Upravo suradnja omogućuje muzeju da iskoristi svoje pune potencijale, učinkovito koristi zbirke, programe i resurse. Osim toga suradnja poboljšava sposobnost svakog sudionika/posjetitelja i pruža jedinstven mehanizam za postizanje individualnih ciljeva posjetitelja u učenju.⁹⁴

Vrste suradnje između muzeja i ostali institucija Chesebrough i Somerville dijele na kooperativni oblik, koordinirani oblik, kolaborativni oblik i integrativni oblik:

- Kooperativni oblik – neformalni odnos u kojem svaka institucija zadržava svoj legitimitet i resurse te dijeli samo povezane informacije s kooperativnim sustavom

⁹¹ ICOM, „škola@muzej: priručnik o suradnji“, Berlin: Deutscher Museumbund e.V., 2011. str. 3. Preuzeto 30.8.2023. s: <http://www.icom-croatia.hr/wp-content/uploads/2011/11/skola-i-muzej-prirucnik-o-suradni.pdf>

⁹² UNESCO. „Museum, imagination and education.“ Paris: Ujedinjeni narodi, 1973. str. 133 Preuzeto 3.8.2023. s : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000005578/PDF/005509eng.pdf.multi.nameddest=5578>

⁹³ Isto

⁹⁴ American Association of Museums. „Excellence and equity: Education and public dimension of museum“, str. 10-11

- Koordinirani oblik – formalan i kontinuiran odnos u kojem svaka institucija ima svoj autoritet s uzajamnim razumijevanjem odvojenih zadataka, organizacije i ciljeva pojedine institucije, no zajednički se dijele izvori i nagrade
- Kolaborativni oblik – kontinuiran odnos u kojem svaka institucija nudi svoje izvore te prihvaća nove organizacijske oblike kako bi se ostvarili zajednički zadaci
- Integrativni oblik – jednaka je uključenost, koristi se zajednički jezik kako bi rješavanje zadataka bilo što učinkovitije ⁹⁵

Prema ovim vrstama organizira se suradnja između muzeja i ostalih obrazovnih institucija. Kao primjer se može uzeti suradnja škole i muzeja u obliku izvanučioničke nastave u muzeju što je oblik koordinirane suradnje. Prema Denisu Detlingu kada se govori o izvanučioničkoj nastavi usmjerava se na izlete i ekskurzije. Izvanučionička nastava utemeljena je na ciljevima i zadacima koje su zadali nastavni planovi i programi te je cilj takvih posjeta i suradnje obogatiti i konkretizirati nastavni sadržaj. Također, za ovakvu vrstu suradnje bitna je koordinacija i suradnja s nastavnicima/profesorima te prilagođavanje sadržaja kurikulumu.⁹⁶ Ovaj primjer može poslužiti kao općeniti prikaz suradnje muzeja i neke obrazovne institucije. Svaka suradnja treba počivati na planiranju u kojoj se ključne osobe koje provode suradnju dogovaraju i koordiniraju, usklađuju svoje programe ovisno o obliku suradnje i zajednički osmišljavaju planove i programe. Nakon pripreme slijedi realizacija suradnje te nakon završetka proces evaluacije kojim se određuje uspješnost suradnje.

Jedan o primjera uspješne suradnje je i izložba naziva „ARTEXPRESS“ koja je započela s predstavljanjem 1996. godine. Suradnja na projektu odvija se između Umjetničke galerije New South Wales-a i Državne knjižnice New South Wales-a gdje se izlažu ispitni radovi za svjedodžbu više škole iz vizualnih umjetnosti.⁹⁷ Također, dobar primjer suradnje je i partnerstvo između Muzeja znanosti i povijesti Fort Worth i Kršćanskog Sveučilišta u Texasu koji su zajedno razvili laboratorij za učenje koji služi posjetiteljima, studentima sveučilišta, učiteljima i školskim grupama. Mogućnost otvorenosti laboratorija svima omogućuje različite suradnje među posjetiteljima te djeca i odrasli mogu učiti zajedno.⁹⁸

⁹⁵ Zdravec, Valentina. "Suradnja muzeja i srednjih škola - smjernice za unapređenje prakse." Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet; Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet, 2021. str. 17.
<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:924800>

⁹⁶ Detling, Denis, „Izvanučionička nastava u Muzeju Slavonije“. Povijest u nastavi br. 2, (2010) : str. 261-266. Preuzeto 30.8.2023. s: <https://hrcak.srce.hr/file/122747>

⁹⁷ Cooper, 1996, prema Hein, *Learning in the Museum*, 171

⁹⁸ Hein, *Learning in the Museum*, str. 171

8. ZAKLJUČAK

Ovim radom bilo je cilj istražiti i analizirati kako muzeji doprinose obrazovanju i učenju te ukazati na to koliku muzej ima važnost u obrazovanju. Pregledom literature može se zaključiti da muzeji imaju važnu ulogu u edukaciji i obrazovanju te da njihova uloga svakim danom raste. U vremenu postmoderne sve više se razvija teorija učenja koja se okreće ka učeniku i njegovom iskustvu. Muzej u novoj teoriji učenja ima jednu od ključnih uloga jer je jedno od glavnih edukacijskih institucija gdje učenik može doći u dodir s onime što uči u teoriji i posredovati to učenje iskustvom. Također, utvrđena je važnost muzejskog iskustva u učenju te važnost iskustva s kojim posjetitelj dolazi u muzej. Prema tome je muzejsko iskustvo jedan je od glavnih usmjerenja učenja, a iskustvo s kojim posjetitelj dolazi poboljšava ili otežava to učenje. Osim toga, utvrđena je i važnost suradnje muzeja s drugim obrazovnim institucijama kako bi pružili što bolje obrazovanje ljudima.

SAŽETAK

Ovaj rad nastoji prikazati važnu ulogu koju muzeji imaju u obrazovanju i edukaciji ljudi te kako se odvija proces učenja u muzeju. Muzeji svoju obrazovnu ulogu razvijaju u korak s razvijanjem školstva te se zbog toga muzejska uloga u obrazovanju zapušta. No, dolaskom vremena postmoderne i razvijanjem stajališta da je učenik na prvom mjestu, a ne učitelj ili sadržaj koji se uči, uloga muzeja u obrazovanju ponovno se oživljava. Muzej se izdiže iz tradicije školstva i poučava posjetitelje na interaktivan način učenja iskustvom. Ovim radom naglašava se uloga informalnog učenja i učenja iskustvom te povezuje muzej i aktualna konstruktivistička teorija učenja. Također, važno je za naglasiti kako je ključna suradnja muzeja s ostalim institucijama kako bi razvili oblik obrazovanja prema kojem je usmjerena današnjica.

Ključne riječi: muzej, učenje, obrazovanje, konstruktivistička teorija učenja, iskustvo

LITERATURA

- American Association of Museums. „Excellence and equity: Education and public dimension of museum.“ Metlife Fundation, 2008. Preuzeto 2.8.2023. s <http://www.aam-us.org/docs/default-source/resource-library/excellence-and-equity.pdf>
- Brajčić, Marija, Sonja Kovačević i Dubravka Kušević. "Learning at the Museum." *Croatian Journal of Education* 15, br. Sp.Ed.2 (2013): 159-178.
- Detling, Denis, „Izvanučionička nastava u Muzeju Slavonije“. *Povijest u nastavi* br. 2, (2010): 201-350.
- Detling, Denis. "Promišljanja o muzejskoj pedagogiji i prilog istoj." *Osječki zbornik* Vol. 30, br. xx (2011): 335-341
- Dilmac, Oguz. „The effect of active learning techniques on class teacher candidates' success rates and attitudes toward their museum theory and application unit in their visual arts course.“ *Educational Sciences: Theory and Practice* 16, br. 5 (2016): 1587-1618
- Džinić, Olja, Milutinović, Jovana. „Učenje u muzeju u svjetlu konstruktivističke teorije“ Univerzitet u Novom sadu, Filozofski fakultet, 2019, str. 94. Preuzeto 31.8. s: <https://zop.ff.uns.ac.rs/index.php/zop/article/view/35/33>
- Ecole du Louvre. „The Ecole du Louvre.“, s.a. Preuzeto 12.8.2023. s: <https://www.ecoledulouvre.fr/en/ecole-louvre>
- Falk. John H., Dierking Lynn D. „Learning from Museums.“ *London: Rowman and Littlefield*, 2018.
- Filipović, Vladimir. „Filozofijski rječnik.“ Zagreb: Nakladni zavod Matice Hrvatske, 1989.
- Grgin, Tomislav. „Edukacijska psihologija.“ Jastrebarsko: Naklada Slap, 1997.
- Hein, Gauthier. (2002). „Learning in the Museum.“ Taylor and Francis, 2002.
- Howard, Marian, Ferrin Nicole. „Learning by Doing at Bank Street: John Dewey and the Origins of Constructivist Education. 12 museum theorists at Play.“ s. 1., 2012. Preuzeto 2.8.2023. s: https://hrcak.srce.hr/upute/upute_reference_Zivot_umjetnosti.pdf
- ICOM, „škola@muzej: priručnik o suradnji“, Berlin: Deutscher Museumbund e.V., 2011. Preuzeto 30.8.2023. s: <http://www.icom-croatia.hr/wp-content/uploads/2011/11/skola-i-muzej-prirucnik-o-suradni.pdf>
- ICOM. *ICOM definicija muzeja*. 2022. Preuzeto 30.7.2023. s <http://www.icom-croatia.hr/aktivnosti/icom-definicija-muzeja-2022/>

- Institucija Smithsonian. „Education.“ s.a. Preuzeto 10.8.2023. s: <https://www.si.edu/education>
- Jelavić Željka, „Muzeji trebaju poticati kritičko mišljenje i neformalno učenje“. Zagreb: Etnografski muzej, 2019.
- König, Eckard, Zedler, Peter. „Teorije znanosti o odgoju“. Zagreb: Educa, 2001.
- Lavrnja, Ilija. „Poglavlja iz didaktike,“ Pedagoški fakultet u Rijeci, Odsjek za pedagogiju, Rijeka, 1998.
- Manenica, Andrea, „Pedagoški potencijali muzeja: Muzej kao odgojno-obrazovna ustanova“. Diplomski rad, Sveučilište u Zadru, 2021. Preuzeto 30.8.2023. s: <https://zir.nsk.hr/islandora/object/unizd:6319>
- Marušić, Andrej. „Formalno, neformalno i informalno učenje.“ ASOO, 2022. Preuzeto 2.8.2023. s <https://epale.ec.europa.eu/hr/resource-centre/content/formalno-neformalno-i-informalno-ucenje>
- Milanović, Aleksandra, „Pedagoško potencijali muzeja – Muzej kao centar obrazovanja i učenja“. Stručni rad, Univerzitet u Nišu, Pedagoško fakultet u Vranju, 2018. Preuzeto 31.8.2023. s [file:///C:/Users/mfran/Downloads/Godisnjak_za_pedagogiju_2018-2_\(1\)-73-90_1-2.pdf](file:///C:/Users/mfran/Downloads/Godisnjak_za_pedagogiju_2018-2_(1)-73-90_1-2.pdf)
- Milutinović, Jovana. "Učenje u muzeju." *Povijest u nastavi* VIII, br. 16 (2) (2010): 217-229.
- Muzej Slavonije, s. a. Preuzeto 30.8.2023. s: <https://mso.hr/digitalni-kutak/>
- Muzej za umjetnost i obrt, s. a. Preuzeto 30.8.2023. s: <https://www.muio.hr/edukacija-2/>
- Premuž Đipalo, Vedrana. "Učenje u muzeju." *Ethnologica Dalmatica* 27 (2020): 95-102.
- Psillos, Stathis. „Philosophy of Science A-Z.“ Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2007.
- Subotić, Matea. "Filozofija odgoja Johna Deweyja." Diplomski rad, Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet, 2019. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:186:001253>
- Tate. „Discover Art.“ s. a. Preuzeto 11.8.2023. s: <https://www.tate.org.uk/art>
- The British Museum. „About us.“ s. a. Preuzeto 11.8.2023 s: <https://www.britishmuseum.org/about-us>

- UNESCO. „Museum, imagination and education.“ Paris: Ujedinjeni narodi, 1973. Preuzeto 3.8.2023. s : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000005578/PDF/005509eng.pdf.multi.nameddest=5578>
- Uzelac, Milan. „Filozofija obrazovanja I: Filozofske osnove suvremenih pedagoških teorija.“ Vršac: Visoka strukovna škola za obrazovanje vaspitača, 2012. Preuzeto 28.7.2023. s: https://www.uzelac.eu/Knjige/MilanUzelacFilozofijaObrazovanja_I.pdf
- Zdravec, Valentina. "Suradnja muzeja i srednjih škola - smjernice za unapređenje prakse." Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet; Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet, 2021. Preuzeto 32.8.2023. s: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:924800>