

Mi az a történetkocka?

A kocka egy múzeumi oktatási eszköz, melyet múzeumi szakemberek számára fejlesztettek ki. Célja: segíteni az önkéntes munkatársakat abban, hogy a kiállított múzeumi tárgyak kapcsán kifejtsék a hozzájuk kapcsolható narratívát, tudnivalókat és történeteket, és így a látogatást vonzóvá és egyedivé tegyék.

Két kockát használhatunk: az Érzékelések kockáját, amely arra szolgál, hogy az illető az érzékszervei segítségével figyelje meg a kiválasztott tárgyat, és az Értelem kockáját, ami az elmélkedést és a kritikus gondolkodást ösztönzi.

A kockák segítenek kérdéseket feltenni a tárgyról, hogy új nézőpontból lássuk azt, illetve támogatják a kooperatív tanulást és a párbeszéd kialakulását. Kezdő és haladó történetmesélők (például tárlatvezetők, múzeumpedagógusok, pedagógusok) is alkalmazhatják. Univerzális eszköz, melyet a felnőttképzésben és a iskolán kívüli oktatásban is jól használhatunk.

A kocka a „Közösségek Múzeuma” projekt része, melyet az Erasmus + program és az Európai Unió társfinanszíroz.

MUSEUM OF COMMUNITIES



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



MUSEUM of King
Jan III's PALACE
at WILANÓW



Hogyan használjuk a kockákat?

Mire érdemes figyelni használat előtt?

- A használat előtt magyarázzuk el a kocka lényegét, illetve ismertetjük az önkéntes által kiválasztott kiállítási tárgyról a legfontosabb tudnivalókat!
- Bizonyosodjunk meg róla, hogy a tárgy mindenki által jól látható!
- Alakítsunk ki és végig biztosítsunk biztonságos és elfogadó környezetet, hogy mindenki megoszthassa gondolatait és érzéseit!
- Nevezzük meg a projektet, amin belül a kocka készült, illetve azt is, hogy mindezt az Erasmus + program és az Európai Unió társfinanszírozta.

Útmutató

1. Kérjük meg az önkéntest, hogy a kiválasztott tárgy mellett állva dobja el a kockát! (Javasoljuk, hogy az Érzékelések kockájával kezdje.) Egy kérdést vagy egy szimbólumot fog látni.
2. Kérjük meg az önkéntest, hogy válaszoljon a kérdésre, vagy utaljon a szimbólumra! További kérdésekkel segíthetjük a témához kapcsolódását (ld.az alábbi mintakérdéseket).
3. Próbáljuk meg kombinálni az egyedi, illetve az új ötleteket azzal, amit tudunk a tárgyról!
4. Az Érzékelések kockája használatkor nagyon fontos, hogy hagyjuk az önkéntest szabadon megnyilvánulni-nincs jó vagy rossz válasz. Támogassuk saját ötletei elmesélésében. Az oktató feladata, hogy felhívja az önkéntesek figyelmét a tényeken alapuló információkra.
5. Folytassuk a kockadobást addig, amíg kereknek nem érezzük a tárgy történetét!

MINTAKÉRDÉSEK

Az Érzékelések kockája



Látás/Látvány

- Nézz a tárgyra - mit látsz?
- Nézd meg a színét/méretét/anyagát/formáját/részleteit/állapotát! (Törött? Szakadt? Teljesen újnak néz ki?)
- Látsz valami szokatlant a tárgyon?
- Mi a legmeglepőbb/legmegkapóbb rajta?

Fontos:

Ösztönözzük az önkéntest, hogy a lehető legtöbb nézőpontból vizsgálja meg a tárgyat (közelről/távolról/fentről/lentről/jobbról/balról/hátulról stb.)!



Hallás/hangzás

- Milyen hangot ad a tárgy? Milyen hangot tudna kiadni? (ha meg lehetne érinteni, ha leesne, stb.)
- El tudsz képzelni bármilyen hangot, ami a tárgyhoz kapcsolható? (pl. a festményen ábrázolt alak sikolt vagy a szobor megszólal, milyen hangot ad a teáskanna, amikor forr benne a víz, milyen hangok hallhatók a tárgy körül - pl. emberek beszélgetnek, miközben a porceláncsészéből kortyolnak)
- Milyen hangja lehetett annak, amikor készült a tárgy?



Szaglás/Illat

- Van illata/szaga a tárgynak? Milyen?
- El tudod képzelni, hogy a múltban milyen illata/szaga lehetett?
- Milyen illatokat/szagokat lehetett érezni a tárgy környezetében? (pl. parfümillat a kastélyban vagy a koszos utcák szaga)
- El tudsz képzelni bármilyen illatot, ami a tárgyhoz kapcsolódott? (Milyen illata/szaga lehet a festményen/szobron az állatoknak, növényeknek, ételeknek és egyéb tárgynak vagy jelenségnek?)



Tapintás

- Meg tudod érinteni?
- Képzeld el, hogy megérinted a tárgyat - milyen érzés? Jellemezd a textúráját!
- Milyen érzés a bőrödnek találkozni vele? (kemény, bolyhos, meleg, hideg, éles, stb.)



Ízlelés/Íz

- Képzeld el, hogy milyen íze lehet a tárgynak? A hőmérséklete meleg vagy hideg?
- Előhív-e valamilyen ízt a tárgy? (pl. a csészében lehet forró csoki/kávé/tea)



Hatodik érzék - Tárgy a térben

- Milyen a kapcsolat a tárgy és a körülötte lévő tér közt?
- Hol van most a tárgy? Illik a környezetébe?
- A helyiség vagy a tárgy környezete, a többi tárgy ad-e valamilyen információt róla?
- Milyen érzést vált ki belőled a tárgy elhelyezése? (pl. túl nagy, kicsi a helyiséghez képest?)
- A tárgy befolyásolja a hangulatod vagy a viselkedésed?

Az Értelme kockája

Hol?

- Hol készült a tárgy?
- Honnan származik?
- Hol helyezkedik el?
- Hol volt/hová szánták? Gondolkodj a mostani helyéről - ebben a múzeumban kellene lennie?
- Valahová máshová tartozik?

Mikor?

- Mikor készült a tárgy?
- Sérült/restaurált? Mikor történt?
- Mikor került a múzeumba?
- Találsz-e fordulópontot a tárgy életében? Mikor változott meg a története, a célja?

Miért?

- Miért készült?
- Miért ide helyezték?
- Miért választották ki a kiállításra? Mi miatt volt fontos?
- Miért ezeket az alapanyagokat használta a művész?
- Miért maradhatott meg máig?
- Miért fontos manapság?

Ki?

- Ki készítette a tárgyat?
- Kié volt a tárgy? Ki rendelte meg?
- Ki használta?
- Ki láthatta/használhatta a tárgyat?
- Kit ábrázol a tárgy?
- Ki hozta a múzeumba?

Hogyan?

- Hogyan készült a tárgy?
- Hogyan használták?
- Hogyan került a múzeumba?
- Hogyan van kiállítva?

A híd

- Teremts kapcsolatot a tárgy és önmagad közt! (pl. emlékek, tapasztalatok, mire emlékeztet, stb.)
- Teremts kapcsolatot a tárgy, valamint a tárgyat készítő(k) és a ma embere között!

Fontos:

A hídépítés szélesebb körű párbeszédhez vezethet. Az önkéntes ebben az esetben élhet azzal a lehetőséggel, hogy távolabbról közelíti meg, történelmi távlatba helyezi a tárgyat. (pl. Milyen lehetett akkoriban a helyzet/milyen most? Milyen volt a társadalom állapota? Hogyan változott a felfogás bizonyos kérdésekben?)



MEGJEGYZÉSEK

A történetkocka számtalan módon használható. Bátran kísérletezzünk és használjuk a javasolt felhasználástól eltérő sorrendben a kockákat vagy akár mindkettőt egyszerre is! Például ha egyszerre használjuk az Érzékelések és az Értelem kockáját, és a Hogyan-t és a hallás szimbólumát dobjuk ki egyazon időben, a két dolgot kombinálhatjuk is. Így a tárgyat több szempontból fedezhetjük fel, és új feltevéseket alkothatunk a tárgy értelmezéséről.

Nem szükséges a kocka minden oldalán szereplő kérdésre választ adni, néhány tárgy esetében értelmezhetetlen lehet egy adott kérdés, míg néhányat már korábban megválaszolhattunk. Bármelyik kérdést értelmezhetjük a saját elképzelésünk szerint.

Reméljük, hogy a történetkockák segítik az önkénteseket lebilincselő történetek alkotásában, és megadják nekik a magabiztosságot, hogy szakértői tudás nélkül is lehetséges a tárgyakról párbeszédet folytatni. Sok örömet kívánunk a kockák adta lehetőségek kiaknázásában!

A kockákat a melléklet kinyomtatásával könnyű elkészíteni (javasoljuk vastagabb papír használatát a tartósság miatt).

Vágjuk ki a sablonokat a vonalak mentén, majd ragasszuk össze őket!

KREDITEK

A történetkocka a „Közösségek Múzeuma” projekt részeként az Erasmus+ projekt és az Európai Unió társfinanszírozásában valósult meg. A kockát szakértői csapat készítette el a wilanowi Muzeum Pałacu Króla Jana III (III. János Király Kastélymúzeum), a firenzei Stazione Utopia és a Gödöllői Királyi Kastély munkatársainak közreműködésével:

Marta Baglivo, Chiara Damiani, Faludi Ildikó, Aleksandra Głowacz, Demeter-Guba Erzsébet, Joanna Kacperczyk, Jagoda Kruszevska, Lovas Orsolya, Zita Marescalchi, Magda Piaskowska, Rabatin Olívia, Torma Ágnes, Magdalena Žontar.

Grafikai tervezés: Tóth László

MUSEUM OF COMMUNITIES

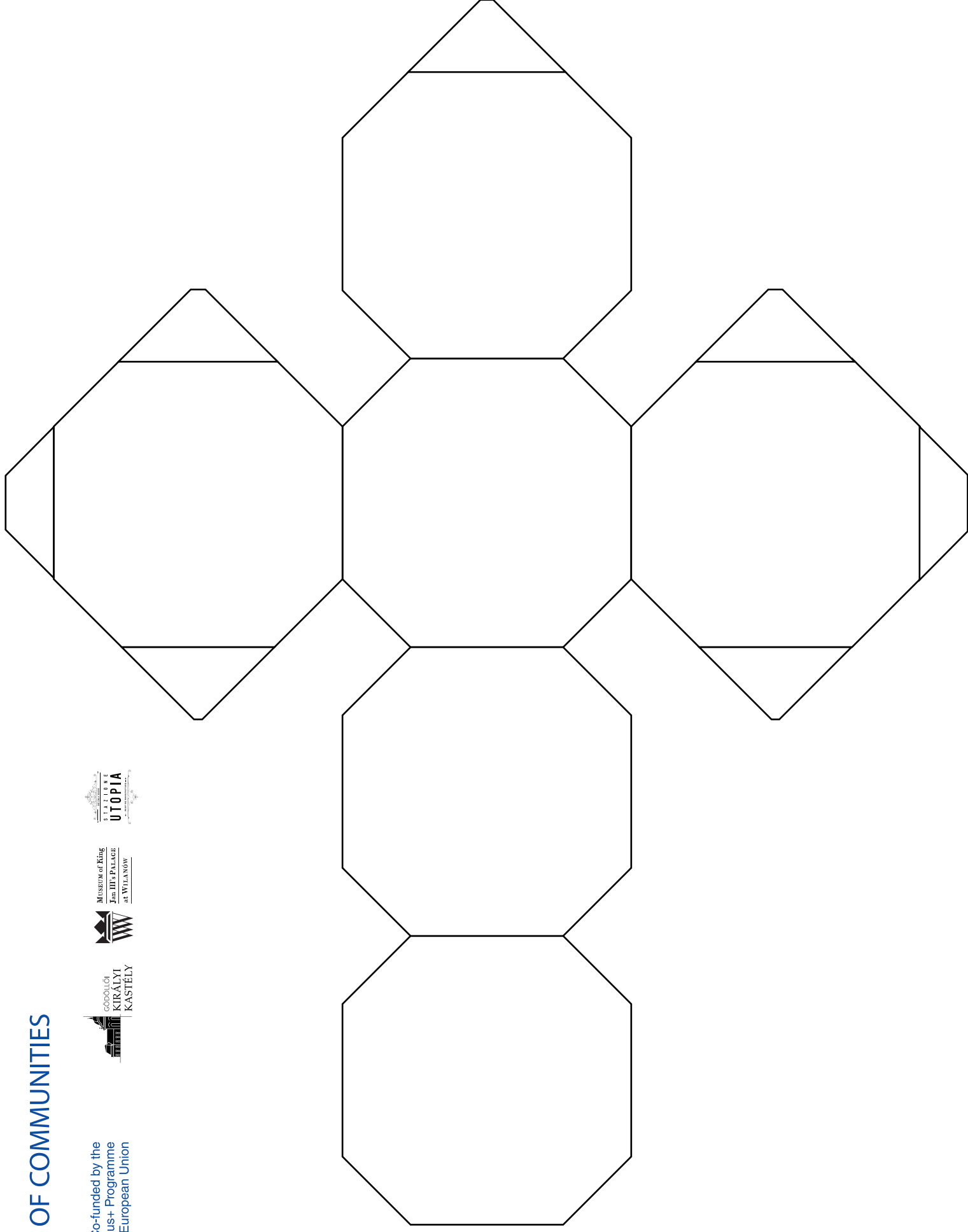


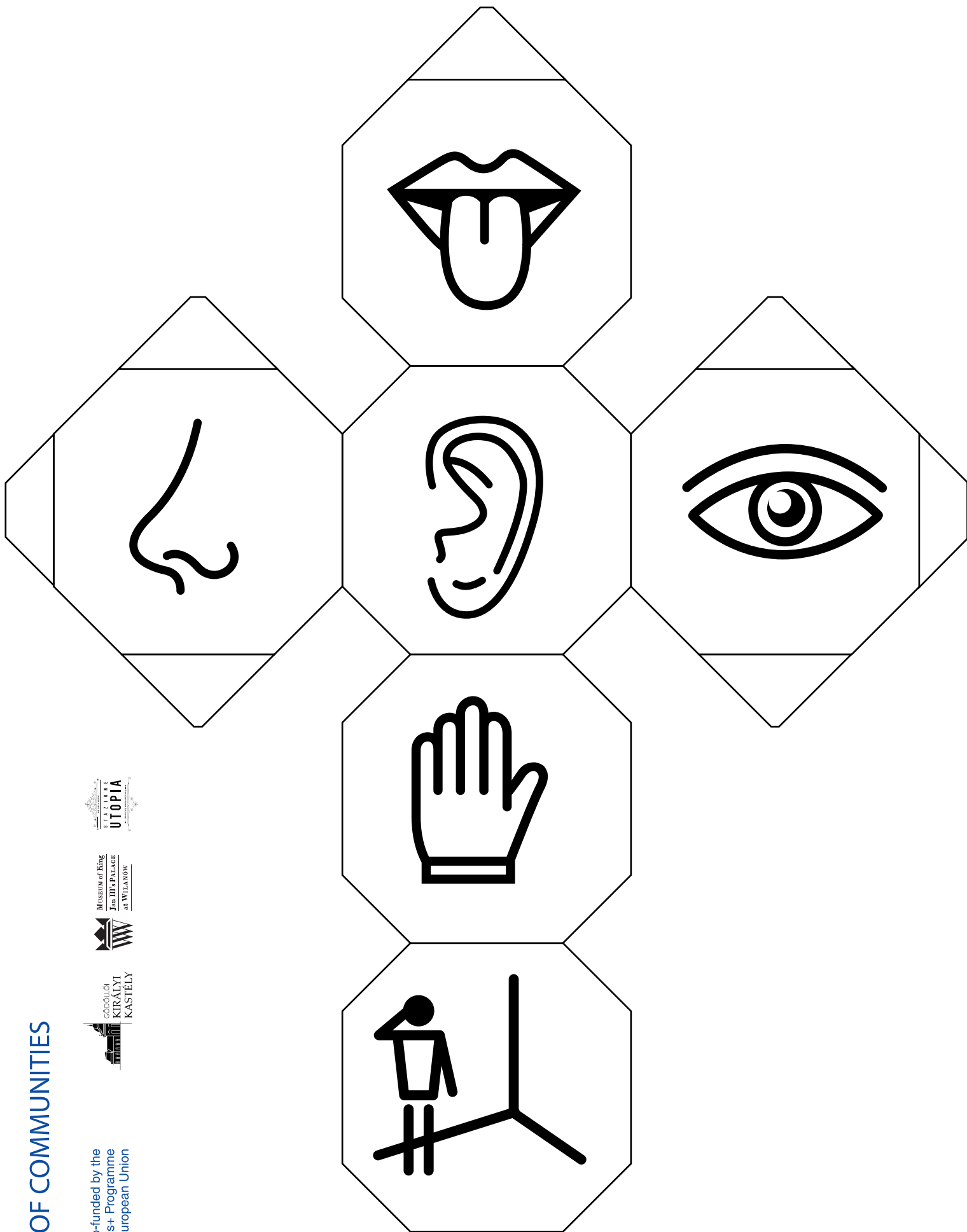
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



MUSEUM of King
Jan III's PALACE
at WILANÓW











HOL?

KI?

MIÉRT?

MIKOR?

HOGYAN?



Értelem kocka



GODÓLLÓI
KIRÁLYI
KASTÉLY



MUSEUM of King
Jan III's PALACE
at WILANÓW



UTOPIA

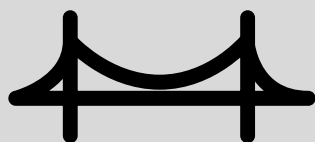
HOL?

KI?

MIÉRT?

MIKOR?

HOGYAN?



Értelem kocka