

**Inclusive  
and Accessible  
Museums**



## Väljaandjad

mu-zee-um vzw

Vabamu

Berliini müüri sihtasutus

Calouste Gulbenkiani sihtasutus

creACTive

MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León

## Toimetus

mu-zee-um: Lies Coghe, Veerle Derave, Ann Delye, Hilde Goossens, Eva Strobbe, Ewout Vanhoecke

Vabamu: Karen Jagodin, Aive Peil

Berliini müüri sihtasutus: Pia Eiringhaus, Christin Nezik, dr Katrin Passens

Calouste Gulbenkiani muuseum: Inês Fialho Brandão, Margarida Rodrigues João, Margarida Vieira

creACTive: Dragan Atanasov, Aleksandra Petkova

MUSAC: Julia Ruth Gallego, Kristine Guzmán, Izaskun Sebastián

**Kaanekujundus:** INDI.es

**Kuvand:** Manuel Fernández | MF Studio

**Käsiraamatu kujundus:** INDI.es

**Tõlge:** Luisa Tõlkebüroo OÜ | Agnes Kaasik

Projekti on kaasrahanud Euroopa Liit. Väljendatud seisukohad ja arvamused kuuluvad autori(te)le ega pruugi ühtida Euroopa Liidu, Euroopa Komisjoni või rahvusvaheliste noorteprogrammide ameti seisukohtade ja arvamustega. Euroopa Liit ja abi andev asutus ei vastuta väljendatud seisukohtade ega arvamuste eest.

**Autoriõigus © 2023**

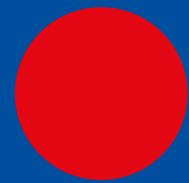
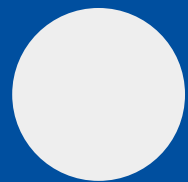
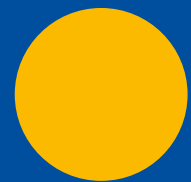
**Kõik õigused on kaitstud. Väljaandjate kirjaliku loata ei tohi paljundada ega mis tahes viisil kasutada ühtegi selle käsiraamatu osa, välja arvatud lühikeste tsitaatidena.**

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



# Sisukord

9	<b>Sissejuhatus</b>
12	<b>Puuetega inimesed kui muuseumikülastajad: kas see õigus ei olegi veel tagatud?</b>
21	<b>Kes me oleme</b>
37	<b>Projekti tulemus 1: virtuaalsed muuseumiekskursioonid</b>
40	<b>Interaktiivne salvestatud ekskursioon</b>
47	<b>Interaktiivne reaalaajas ekskursioon</b>
52	<b>Salvestatud esitus</b>
56	<b>Reaalaajas esitus</b>
60	<b>Virtuaaltund</b>
64	<b>Juhtumianalüüs: Calouste Gulbenkiani muuseum</b>
71	<b>Projekti tulemus 2: meelterännak</b>
80	<b>Juhtumianalüüs 1: mu-zee-um</b>
88	<b>Juhtumianalüüs 2: Vabamu</b>
96	<b>Juhtumianalüüs 3: Berliini müüri sihtasutus</b>
106	<b>Juhtumianalüüs 4: creACTive</b>
112	<b>Juhtumianalüüs 5: Calouste Gulbenkiani muuseum</b>
122	<b>Juhtumianalüüs 6: MUSAC</b>
131	<b>Lisa</b>
134	<b>Lõpumärkused</b>
136	<b>Kontakt</b>
138	<b>Tänuavaldused</b>



**Sissejuhatus**



Selles käsiraamatus antakse ülevaade projekti **I AM (inglise keeles Inclusive and Accessible Museums, eesti keeles kaasavad ja juurdepääsetavad muuseumid)** peamistest tulemustest. Projekti, mida rahastas programm „Erasmus+“ (2. põhimeede), rakendasid 2021. aasta juunist 2023. aasta juunini kuuest Euroopa riigist pärit asutused: mu-zee-um (Belgia), Berliini müüri sihtasutus (Saksamaa), Calouste Gulbenkiani sihtasutus (Portugal), MUSAC (Hispaania), Vabamu (Eesti) ja creACTive (Põhja-Makedoonia).

Projektis on ühendatud väga erinevate asutuste teadmised ja loovus. Seda koostööprojekti toetavad oma eripädevuste ja kogemusega kunstimuuseumid, ajaloomuuseumid, mälestuspaigad, kunstihariduse organisatsioon ja noorteorganisatsioon. Meie eesmärk on pakkuda kõigile võimalust võtta osa kultuurielust ja mälestuskultuurist. Neid ühendab soov muuta institutsioonid kaasavamaks ja huvipakkumaks, eriti intellektipuudega noorte jaoks.

Nii püüame projektis tuua ajalugu, kunst ja kultuur noortele lähemale, et nad saaksid avardada oma maailmavaadet, suhelda teiste inimestega ja sedakaudu areneda. Loodame, et saame kõikide partnerite ressursse, pädevust ja kogemust kasutades luua turvalise õpikeskkonna, mis on kohandatud meie külastajate vajadustele.

Meie mõtetest sündis idee luua õpetamiseks metoodiline töövahendikomplekt, mis aitab muuta uued teemad ja kohad noortele arusaadavamaks, eriti õpiraskuste ja intellektipuudega inimeste jaoks<sup>1</sup>. Peale selle pidasime tähtsaks jagada oma kogemusi ka teistes muuseumides töötavate kolleegidega. Tutvustame käsiraamatus kahe projekti tulemust.

Projekt 1 hõlmab virtuaalsete muuseumiekskursioonide võimalusi. Sellised ekskursioonid olid eriti asjakohased koroonapandeemia ajal, mil paljud muuseumid olid sunnitud tegutsema digitaalselt. Töötasime välja viis virtuaalekskursiooni, mida muuseumid või mälestuspaigad saavad oma programmidega kohandada. Nendeks on interaktiivne salvestatud ekskursioon, interaktiivne reaalses ekskursioon, salvestatud esitus, reaalses esitus ja virtuaaltund.

Projekt 2 on meelterännak, mis on mõeldud intellektipuudega noortele. Meelterännak on meetod, mis aitab eri meelte abil rikastada muuseumi või mälestuspaiga külastuskogemust. Pedagoogid ja noorsootöötajad saavad luua omaenda meelelised vahendid, mis aitavad intellektipuudega noortel muuseumi või mälestuspaika uurida ning avastada teoseid, eksponaate või teemasid nägemise, kuulmise, kompimise, maitsmise ja haistmise kaudu.

Peale üksikasjalike juhiste on lisatud ka fotod ja videonäited, et pedagoogid, noorsootöötajad või teised muuseumitöötajad saaksid koostööprojekti inspiratsiooni ammutada.

Soovime käsiraamatu kaudu alustada arutelu oma kolleegidega, kes töötavad muuseumides ja mälestuspaikade sihtasutustes. Ootame väljatöötatud vahendite kohta teie tagasisidet ja kommentaare.

### **I AM-i meeskond**

Berlin/León/Lisbon/Oostende/Skopje/Tallinn, kevad 2023



# Puuetega inimesed kui muuseumikülastajad: kas see õigus ei olegi veel tagatud?

Geert Van Hove  
Genti ülikool

## Sissejuhatus

Paar aastat tagasi läksime grupiga MSK kunstimuuseumisse Genti, kus üks grupiliikmetest haaras mu käsivarrest kinni, osutas näpuga ühele teosele ja ütles: „See on de Saedeleer.“ Naeratasin talle sõbralikult ja vastasin: „Jaa, siin ruumis on palju ilusaid maale.“ Tema aga kordas: „De Saedeleer.“ Püüdsin liikuda teosele veidi lähemale, et heita (salaja) pilk maali paremal pool asuvale nimesildile. Külastaja ei jäänud minust maha. Nägin, et teose autor oli tõepoolest Valerius de Saedeleer, kuulus flaami maastikumaalija, kes kuulus mõnda aega Latemsche koolkonda. Vaatasin imetlevalt külastajale otsa ja ütlesin: „Sa tead kunsti kohta päris palju, kas pole?“ Tema vastas: „See on kodus minu kunstiraamatutes.“ See de Saedeleeri asjatundja on veidi üle 40-aastane mees, kes elab koos nelja inimesega majas, kus igaühel on oma magamistuba/elutuba ja teisi ruume jagatakse. Tema isiklik ruum on täis kunstiraamatuid, mida ta lehitseb muusikat kuulates tundide kaupa. Minu arvates võib öelda, et kunsti nautimine on üks tema peamisi hobisid. Muide, sel mehel on Downi sündroom.

On pühapäevahommik aastal 2014 ja Genti modernse kunsti muuseum SMAK on inimesi täis (linnaelanikel lubatakse pühapäevahommikuti külastada „nende“ muuseumi tasuta). Jalutan koos kahe teise inimesega läbi saalide, kus on välja pandud Berlinde de Bruyckere tööd. Olime seda tükk aega oodanud: „meie“ Genti kunstniku teosed olid lubatud „meie“ muuseumisse. Ühes ruumis on välja pandud teos „Cripplewood“, mis läks Veneetsia biennaalil paljudele inimestele hinge. Astume saali ja minu eelnimetatud kaaslasele avaldab see kohe väga muljet. Ta läheneb kunstiteosele suure ettevaatlikkusega, osutades ruumis olevale (sõna otseses mõttes) suurtähtsusele. Ta liigub sellele lähemale ja astub siis jälle kaugemale, painutab veidi põlvi ning piilub läbi teose avade. Siis vaatab ta meile otsa ja ütleb: „Ilus ...“ Kohe liigub ta teosele jälle lähemale ja kordab sama sõna, osutades teosele, vaadates läbi selle avauste, eemaldudes sellest ... Aeg-ajalt teeb ta kätega liigutusi ja



meie, kes me teda hästi tunneme, teame, et ta teeb seda selleks, et veidi energiat välja lasta. Ta teeb neid samu liigutusi iga kord, kui avastab midagi väga ilusat või põnevat ... Rohkem kui 20 minutit hiljem näib ta veidi rahunevat ja annab mõista, et tahab minna edasi järgmisse saali. Ta küsib kohe, ega ta trepist ei pea käima, sest talle ei meeldi need üldse. Vahetult enne saalist lahkumist pöörab ta end ümber ja ütleb: „Ma tahan osta raamatu.“ Hiljem kõnnib ta muuseumipoes kõhklemata ühe raamatuhunniku juurde, mis on seotud just selle näitusega. Ta ütleb: „Tahan seda raamatut.“ Ta sirvib näidiseksemplari ja otsib sealt selgelt „Cripplewoodi“. Kui ta on selle leidnud, vaatab ta meile otsa ja ütleb: „Kena ...“ Hiljem astub ta muuseumi kohvikusse, hoides hoolega suurt paberkotti, mis sisaldab tema viimast ostu. „See raamat on kodu jaoks,“ ütles ta. „Ma vaatan seda oma toas, sest see on ilus.“

Ma ei kirjuta praegu seda kõike kergekäeliselt. Loodan näidata, kuidas (intellekti)puudega inimesed naudivad ühelt poolt kogu muuseumides leiduvat ilu ning kuidas teiselt poolt on neis ühendatud jõud, mis tuleneb muuseumide kogemisest ja nautimisest koos teiste inimestega.

## Puuetega inimesed muuseumides: kas see ei olegi õigus?

2006. aastal võttis ÜRO vastu puuetega inimeste õiguste konventsiooni<sup>2</sup>. See on õiguslikult siduv dokument. 185 riiki, kes on konventsiooni seni ratifitseerinud, on kohustunud kohandama oma seadusi selles rahvusvahelises lepingus sätestatud nõuete järgi.

Muuseumidele pakub see konventsioon palju huvitavaid võimalusi. Artiklites 3 ja 9 rõhutatakse näiteks ligipääsetavuse tähtsust. Siinkohal ei räägi me ilmselgelt ainult füüsilisest ligipääsetavusest hoonetele.

Artiklis 30 on omakorda sätestatud, et puuetega inimestel on õigus osaleda oma kogukonna kultuurielus. Artikli 30 lõikes 1 viidatakse kultuurimaterjalide kättesaadavusele ning ligipääsule kultuurietenduste või -teenuste toimumispaikadele, nagu teatrid, muuseumid, kinod, raamatukogud ja turismiteenused, ning

suurimale võimalikule juurdepääsule riikliku kultuurilise tähtsusega mälestusmärkidele ja kultuurimälestistele.

Sellega seoses viidatakse artikli 30 lõikes 2 ka meetmetele, mida tuleb teha, et anda puuetega inimestele võimalus „arendada ja rakendada oma loomingulist, kunstilist ja vaimset potentsiaali“.

Kultuurielus osalemise õiguse tagamisel on väga tähtis üks konventsiooni keskseid mõisteid ehk mõistlikud abinõud<sup>3</sup>. See tähendab, et keskkonda tuleb muuta selliselt, et see oleks puuetega inimestele ligipääsetav. Need abinõud aitavad neutraliseerida mõju, mida avaldab puudega inimesele ligipääsmatu keskkond.

See konventsioon võiks innustada muuseume töötama nii füüsilise ligipääsetavuse kallal kui ka koostama programme ja rakendama meetmeid, mis aitavad puuetega inimestel osaleda kultuurielus täiel rinnal külastajate, kunstnike, töötajate ja sponsoritena. Selle eesmärk oleks edendada muuseume kui kohti, kus väärtuslikke ja tähtsaid kunsti- ja kultuuriesemeid saavad nautida koos kõik inimesed.

## Muuseumis käimine kui kuulumissoovi väljendus: kas puuetega inimesed ei ole siis inimesed?

Hiljuti ilmunud põnevas raamatus märgib Dan Goodley<sup>4</sup>, et puuetega inimesi ei peeta täielikult inimesteks. Kui me ei toeta nende soovi pääseda ligi sotsiaalsetele ja kultuurilistele nähtustele, siis peame neid endiselt väärtusetuks ja osalemisvõimetuteks.

Tõdeme koos Orhan Agirdagiga<sup>5</sup>, et stereotüüpselt mõeldakse tihti siis, kui inimesed tajuvad, et teatavad „sihtrühmad“ ei vasta sellele, mida oodatakse „normaalsetelt“ kodanikelt.

Agirdag püüab Bourdieu' mõtete kaudu selgitada, et kultuuriline kapital (sealhulgas arusaamad sellistest nähtustest nagu kunst kui konkreetse kogukonna kultuuri väljendus) ei ole ainult ühemõõtmeline: inimestel ei ole lihtsalt palju või vähe kultuurilist kapitali, sama põnev on püüda mõista, kas inimestel on „teistsugust“ kultuurilist kapitali.



Aga kuidas saavad puuetega inimesed luua kultuurilist kapitali ja kuidas saame õppida nende võimalikest erinevatest vaatenurkadest, kui neile ei anta võimalust tutvuda kohaliku kultuuri artefaktidega? Miks me otsustame ühepoolset, et lapselike ja kurbade laulude laulmine on miski, mis kuulub puuetega inimestele, „neile“<sup>6</sup>? Kas nad on siis määratud igavesti lapsed olema?

Meie võimuses on sellele vastu hakata. Võime tegutseda nii, nagu on kirjeldatud siinses käsiraamatus. Goodley (2020: 45) ütleb, et meie soovid on alati suhtelised: need on tingitud meie suhetest ja seostest inimeste ja mitteinimestega, kehade ja kultuuriga, indiviidide ja ühiskonnaga, inimeste ja masinatega ... Me tunneme teistega suheldes emotsioone ja väljendame neid. Puuetega inimesed (lihtsalt seetõttu, et nad on inimesed) on alati „kujunemas“ (ingl *becoming*). Deleuze ja Guattari ei kasuta kujunemise mõistet asjata<sup>7</sup>. Kujunemist tuleb toetada ja kõige paremini saame seda teha koos teistega (Goodley, 2020: 49). Need teised saavad mõista puuetega inimeste soovi kuhugi kuuluda ja nendega kohtuda ja ... viia nad näiteks muuseumisse.

## Muuseumid kui turvalised kohad: kas puuetega inimesed saavad areneda turvaliste rituaalide kaudu?

Meie kolleeg (ja puudega poja ema) Katherine Runswick-Cole<sup>8</sup> kirjutab intellektipuude kohta järgmist: intellektipuue on alati sügav, sest see laiendab, häirib, peatab, seab kahtluse alla ja selgitab seda, mida tähendab olla inimene. Intellektipuue ei austa inimest, ent samas ka ihaldab seda.

Ei ole üldse lihtne kaasata „inimestele mõeldud“ tegevustesse ja protsessidesse, nagu kunsti nautimisse, inimesi, keda ei võeta tihti tõsiselt (ja veelgi hullem, kelle inimlikke põhivajadusi sageli eiratakse). Me peame samal ajal arvestama nii puuetega inimeste eripäradega kui ka sellega, mida osalejatelt oodatakse.

Kuuleme sageli, et inimesed (sealhulgas puuetega inimesed) vajavad turvalisust. Kas turvalisustunnet ei looda sageli rituaalide kaudu?

Nii et oletame, et seda saab proovida/tekitada kõige paremini muuseumides.

Rituaalide puhul pöördub Bronwyn Davies tagasi Deleuze'i ja Guattari kasutatud mõiste „ritornell“<sup>9</sup> juurde. See muusikast võetud termin, mida siinkohal tõlgendatakse filosoofiliselt, näitab, kuidas keskkonnad, näiteks muuseumid, võivad toimida. Ritornelli põhielemendid on rütm ja miljöo. Muuseumis käimine võib saada osaks rituaalidest, mida järgivad teatavad inimesed meie kultuuris. Rituaalid pakuvad ühelt poolt turvalisust („ma tean, mis võib juhtuda“), aga teiselt poolt alati võimalust õppida ja areneda („Mida mulle meeldib näha/kuulda?“, „Mis mind mõjutab?“, „Mida ma saan teistega jagada?“).

Kokkupuuted inimeste ja artefaktidega võivad nii inspireerida kui ka segadusse ajada. Eelkõige pakuvad nad aga palju võimalusi tunda end inimesena, näiteks piletit ja külastuskleebist saades, mantlit nagisse riputades, muuseumi õhkkonnaga tutvudes, infot vastu võttes ning pärast külastust sööma ja jooma minnes. Need väikesed elemendid, mis on äratuntavad ning tekitavad kordamisel ja vajaliku toe olemasolul turvalisustunde, on osa suurest pildist. Daviese sõnul tuleneb turvalisustunne esialgu sellest, et inimesel on ettekujutus, mis võib juhtuda; rituaal muutub ettearvatavaks, pakkudes võimalusi selle piire kombata ... Kõik aga taandub turvalisusele, äratundmisele ... Just see aitab inimesel kasvada, isegi kui muuseumis on palju rahvast või kaootiline õhustik. Rituaalidega ja nende kaudu töötamine ei tohiks muutuda millekski jäigaks, sest samal ajal tuleks inimesele pakkuda mängulisi ja ootamatuid võimalusi ... et kasvada, eks ole?

## Kokkuvõte: kiri I AM-i meeskonnale

On tore kirjutada sissejuhatust projektile, millega ühinenud muuseumid soovivad muu hulgas pakkuda töövahendite komplekti. Selline komplekt inspireerib, seda saab kasutada paindlikult ja kohandada kultuuriliselt, kusjuures pimesi ei tohiks seda kopeerida. Igale puuetega inimesele pakutakse võimalust oma andeid rakendada, mis vastab väitele, et rühmasisene mitmekesisus on suurem kui rühmadevaheline.

Samuti on tore teada, et olete naasnud Loris Malaguzzi teesi juurde, mille järgi on lastel (inimestel) 100 keelt, millest täiskasvanud varastavad 99. Paljusid intellektipuudega lapsi hinnatakse pidevalt selle järgi, mida nad teha ei saa. Itaalia pedagoog Malaguzzi vaidles sellele vastu ning valis inimesteni jõudmiseks otsustavalt loovuse ja eksperimenteerimise. Ma arvan, et teie projektiplaani ühtivad sellega suurepäraselt.

Samuti saan teie lähenemisest ja entusiasmist aru, et projekti eesmärk on aidata püsivalt kaasa otsingutele, kuidas me saame koos olla paremad inimesed. Selle poolest haakub teie projekt kenasti Briti filosoofi Iris Murdoch'i mõtetega. Tema nägi, et armastus teiste vastu algab seal, kus lõpeb suur rasvane ego. Ainult siis, kui näed teisi sellisena, nagu nad on, kui sa julged neid tegelikult tundma õppida, oled võimeline õppima neid armastama. Me elame ajal, mil huvi muuseumide sotsiaalse rolli vastu üha kasvab. Olen veendunud, et selle projektiga õnnestub teil kaasata puuetega inimesed kultuurikeskkonda, milles me elame, ja et teete seda selleks, et neid paremini tundma õppida, ning muutute selle kaudu koos paremateks inimesteks ja seisate helgema maailma eest. Olen juba suur fänn!

Geert van Hove on Genti ülikooli professor, kelle uurimisvaldkond on puudeuuringud ja kaasav haridus. Ta pälvis 2013. aastal Ameerika intellekti- ja arengupuute ühingu Gunnar Dybwadi auhinna. Aastatel 2013–2018 oli ta Amsterdami Vaba Ülikooli meditsiiniliste humanitaarteaduste osakonna puuetega inimeste uuringute sihtkapitali professor. Ta pälvis Minneapolises toimunud konverentsil „Disability Studies in Education“ (2017) Steven Taylori mälestuspreemia vanemteadlase auhinna.





**Kes me oleme?**



**mu-zee-um**

**Oostende, Belgia**



© mu-zee-um vzw

mu-zee-um on kunstiharidusorganisatsioon, mis edendab ja stimuleerib kunst(n)i(ke) ja üldsuse vahelist suhet. Sel eesmärgil korraldab ja loob mu-zee-um haridusprojekte ning selleteemalisi kohtumisi kohalikul, piirkondlikul, riiklikul ja rahvusvahelisel tasandil. mu-zee-umi jaoks on kunst parim vahend, mis innustab igas vanuses inimesi tegutsema, looma ja mõtisklema.

mu-zee-umi missioon on olla koos Oostende, Lääne-Flandria provintsi, flaami kogukonna ja Belgia kultuuritegelastega kunstihariduse sõlmpunkt, mis asub piirkondliku kunstiharidustegevuse ristumiskohas. See toob kokku kunstnikud, galeriipidajad, kultuuri- ja haridustöötajad ja õpetajad ning on mõeldud aktiivsele ja mitmekesisele publikule, julgustades lapsi, noori ja täiskasvanuid vaatama ja kuulama loovalt meie suurt kunsti- ja kultuurimaailma, andes neile samal ajal võimaluse võtta aktiivselt osa eri kunstivormidest.

mu-zee-umis kohtuvad kunstiharidusvaldkonnaga seotud vabatahtlikud ning organisatsioon korraldab giididele ja vahendajatele koolitusi, mille eesmärk on tagada kvaliteetsed avalikud vestlused.

Selle lähtepunktiks on loomine, kunstiharidusprojektide arendamine koolidele, tulundus- ja mittetulundusühingutele ning üksikisikutele muusika, multimeedia, esinemiste, kirjanduse ja teatri valdkonnas, kus kunstnikul on keskne roll. Selles suhtes toimib mu-zee-um vahendajana kunstnike ja üldsuse vahel. Selles kõigile kättesaadavas avatud majas, kus tulevad kokku eri põlvkonnad ja rahvastikurühmad, on esmatähtis kunstihariduse uuendamine.

Rahvusvahelisel tasandil korraldab mu-zee-um noortevahetusi, koolitusi ja kaasavaid tegevusi, peamiselt programmi „Erasmus+“ raames. See tegutseb Euroopa solidaarsuskorpuse saatva ja/või vastuvõtva organisatsioonina.



# Vabamu

Tallinn, Eesti



© Vabamu – Sven Soome

Okupatsioonide ja vabaduse muuseum Vabamu koos KGB vangikongidega on suurim tegev mittetulunduslik muuseum Eestis. Muuseumi haldab Kistler-Ritso Eesti Sihtasutus. See on koht, mis jutustab eesti rahva lugu okupatsioonist kuni iseseisvumiseni ning innustab inimesi oma vabadust säilitama ja selle eest seisma. Vabamu missioon on harida ja kaasata Eesti inimesi ja külalisi ning innustada kõiki mõtlema lähimineküü üle, tunnetama vabaduse haprust ning seisma vabaduse ja õigluse eest.

NoVa ehk Noorte Vabamu on Vabamu haridustegevusharu, mis korraldab nii õppekava toetavaid väärtuspõhiseid muuseumitunde kui ka iseõppimiskeskonda, kus pakutakse nii sotsiaalainete kursusi kui ka õpiampse. NoVa eesmärk on ärgitada noori mõtlema sotsiaalselt ja uudishimulikult, õppima iseseisvalt neile sobival ajal ja tempos, avardama oma silmaringi muuseumitundide, ürituste ja arutelude kaudu ning looma ka ise aktiivselt sisu. NoVa tegevuste peamine sihtrühm on 12–19-aastased noored ning nemad osalevad muuseumitundides ja aruteludes ka kõige rohkem. Muuseumitundide, õppematerjalide ja arutelude teemad, mis huvitavad noori kõige enam, on inimõigused, sõja mõju inimesele, kodanikuaktiivsus ja jätkusuutlikkus. Alates muuseumi taasavamisest 2018. aastal on muuseum eesmärgipäraselt ligipääsetavaks muudetud: giidiga ekskursioonid hõlmavad nii kirjeldus- kui ka viipekeelset tõlget ning tunde, mida on kohandatud keelekümbluspõhimõtete järgi. Virtuaalsed muuseumitunnid, õppematerjalid ja ekskursioonid muutusid päevakohaseks 2020. aastal koroonapandeemia alguses, mis ajendas muuseumi järk-järgult arendama veebipõhiseid teenuseid nii ürituse vormis kui ka iseõppimiskeskonnas.





# Berliini müüri sihtasutus

Berliin, Saksamaa



Berliini müüri mälestuspaik. © Berliini müüri sihtasutus

Berliini müüri sihtasutus dokumenteerib Berliini müüri ajalugu ja rändeliikumist Saksa Demokraatlikust Vabariigist (SDV) Saksamaa lõhenemise ning ida- ja läänetsooni konflikti ajal 20. sajandil. Sihtasutus meenutab ja vahendab lõhenenud Berliini ja Saksamaa ajalugu, keskendudes järgmistele teemadele: Saksamaa lõhenemise ja Berliini müüri ajalugu, igapäevaelu idas ja läänes pärast müüri ehitamist, migratsioon lõhenenud Saksamaal ja põgenemine SDV-st, Berliini müüri ohvrid, Berliini müüri kunst, rahumeelne revolutsioon ja taasühinemine.

Sihtasutus haldab Berliinis kuut mälestuspaika. Igal asukohal on oma eriline profiil, mille moodustavad kohapõhised teemad ja uuringud, kohalikud tingimused ja sihtrühmad ning seega ka hariduslikud mõisted ja sisu. Kuuest paigast on I AM-i projektis osalenud järgmised neli.

**Berliini müüri mälestuspaik** on peamine koht, kus meenutatakse Berliini lõhenemist. Seal asub ainuke säilinud Berliini müüri osa koos selle taga paikneva piirialaga. Umbes pooleteise kilomeetri pikkune vabaõhunäitus kulgeb Bernaueri tänaval piki endist piirivööndit ning illustreerib müüri ajalugu ja selle mõju linnaruumile ja inimestele.

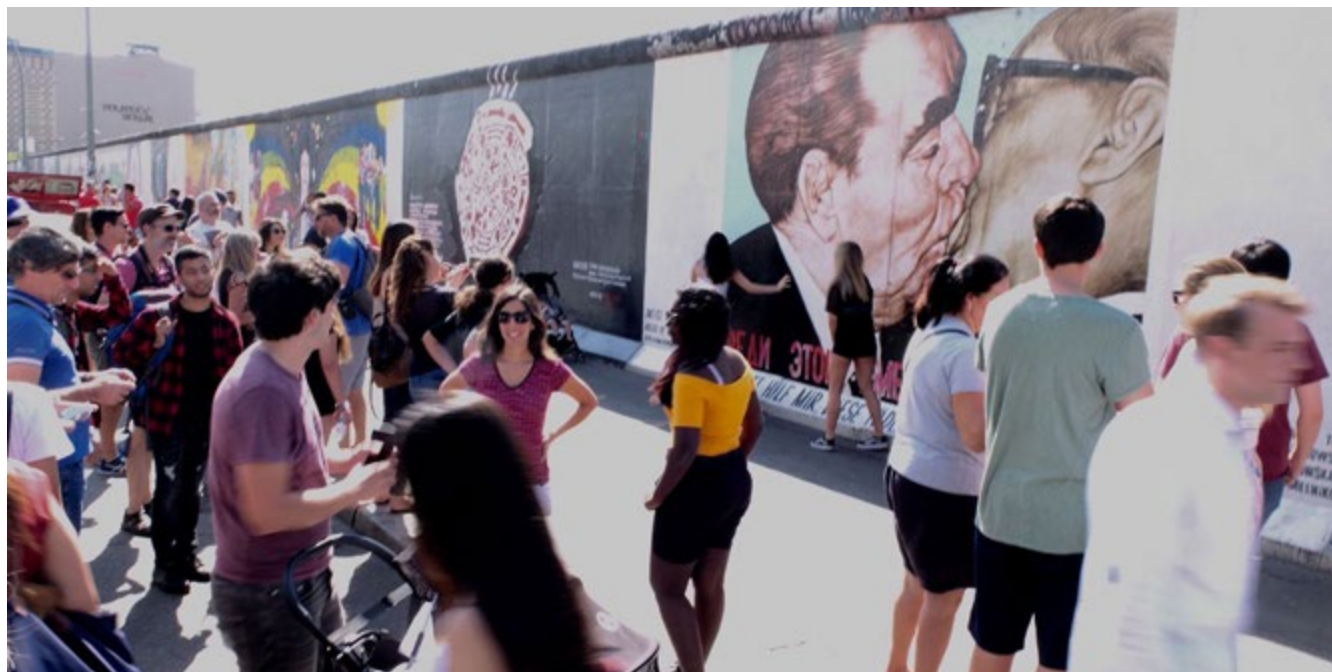




Marienfelde pagulaskeskuse muuseum. © Berliini müüri sihtasutus

Algupärases hoones asuv **Marienfelde pagulaskeskuse muuseum** on pühendatud põgenemise ja rände ajaloole lõhenenud Saksamaal. See koht kehastab nii ajaloolist kui ka praegust rändeolukorda, sest selle kõrval asuvat hoonet kasutatakse praegu pagulaste ajutise eluasemena.

**Idapoolne galerii** on üsna keeruline mälestuspaik, mille tähendus on mitmekihiline: see on linna jagunemise ja siin hukkunute mälestuspaik, tunnistus müüri langemise järgsest eufooriast ja lõpuks meeldetuletus 1990. aasta murrangulistest kurbadest kogemustest.



Idapoolne galerii. © Berliini müüri sihtasutus



Günter Litfini mälestusmärk. © Berliini müüri sihtasutus

**Günter Litfini mälestusmärk** asub endises vahitornis. Mälestusmärgi asutas Jürgen Litfin, et mälestada oma venda Güntherit, kelle hukkasid SDV piirivalvurid 1961. aastal, mil ta üritas piiri ületada.

Berliini müüri sihtasutuse eri paigad kutsuvad külastajaid avastama kaasaegset ajalugu selle kohalikus ja globaalses mõttes. Tänu meie haridustööle pääsevad ajaloo mitut moodi juurde erinevad sihtrühmad, kelle erivajadusi võetakse arvesse. Kutsume osalejaid üles ajaloost aktiivselt aru saama, puutudes autentse koha, esemete ja kogude ning kaasaegsete tunnistajate kaudu kokku ajalooliste teemade, osalejate ja protsessidega. Meie haridusprogramm julgustab inimesi uurima minevikku kriitiliselt, juhtides tähelepanu erinevatele, isegi vastuolulistele vaatenurkadele, et võimaldada pidada eripalgelisi ja olevikule suunatud arutelusid.





# Calouste Gulbenkiani muuseum

Lissabon, Portugal



© Calouste Gulbenkiani muuseum

Calouste Gulbenkiani sihtasutus haldab mitmesuguseid organisatsioone, nagu muuseum (MCG), kus asub Calouste Gulbenkiani erakogu, moodsa kunsti keskus (CAM), kus asub Portugali moodsa ja kaasaegse kunsti tähtsaim kollektsioon, orkester ja koor, kunstiraamatukogu ja -arhiiv, uurimisinstituut ning aed. See asub Lissaboni kesklinnas.

Sihtasutus täidab oma missiooni kultuuritegevuste ja uuenduslike programmide kaudu, mille käigus arendatakse projekte ning stipendiume ja toetusi teistele asutustele ja sotsiaalorganisatsioonidele.

Sihtasutuse peamine eesmärk on parandada inimeste elukvaliteeti kunsti, heategevuse, teaduse ja hariduse kaudu.

Alates 1969. aastast avatud Calouste Gulbenkiani muuseum on üks maailma tähtsamaid erakunstikogusid.

Muuseumi ehitades järgiti kõige modernsemaid muuseumiarhitektuuri põhimõtteid ning hoone ja seda ümbritsev aed moodustavad harmoonilise ja tihedalt seotud terviku. Kogusse kuuluvad antiik-, islami, Aasia ja Euroopa kunsti põhiteosed.

Osana oma missioonist ja kohustusest üldsuse ees osutab muuseum kultuurivahendusteenust, eriti puuetega inimestele, et näitustele ja kollektsioonidele pääseksid juurde kõik võrdselt. Teenuse moto on „Õppimine on tegelemine“, mille eesmärk on tekitada avastamisrõõmu ning luua õiged tingimused teadmiste omandamiseks ja elukestvate oskuste arendamiseks.

Vahendusmeeskond püüab mitmesuguseid ressursse ja kunstilise väljenduse vorme kasutades tutvustada kunstiteoseid eri vajadustest ja huvidest lähtudes, sealhulgas:

- silmaringi laiendamiseks;
- intellektuaalsete võimete, eelkõige loomingulisuse ja kriitilise mõtlemise, ning protsesside äratamiseks ja arendamiseks;
- sildade rajamiseks inimese, kogukonna ja kohtade vahel, kus ta liigub.





## creACTIVE

Skopje, Põhja-Makedoonia



© creACTIVE

Noorteühingu creACTIVE missioon on toetada noorte loovust ja kodanikuaktiivsust, korraldades tegevusi, mis on seotud kultuuri, mitteformaalse hariduse ja noorte vaba aja veetmisega, ning suurendades teadlikkust noorsootööst ja edendades Põhja-Makedoonias vabatahtlikku tööd.

2009. aastal rajas creACTIVE Kavadarci esimese noorootöõteenuseid pakkuva avatud noortekeskuse, mis on siiani üks riigi vähestest noortekeskustest. 2021. aastal sõlmis creACTIVE koostöös teise kohaliku organisatsiooniga Kavadarci vallaga lepingu riigi esimese avaliku noortekeskuse haldamiseks. Keskus toetab noorte isiklikku ja sotsiaalset arengut mitteformaalsete haridus-, kunsti- ja struktureeritud vaba aja tegevuste kaudu, et aidata neil ületada sotsiaalseid takistusi, mis ei luba neil ühiskonnas aktiivselt osaleda.

Alates 2017. aastast on creACTIVE rakendanud filmitegemist ja Kino Kabaret<sup>10</sup> võrgustiku meetodit, aga ka mitteformaalseid haridustegevusi, näiteks laagreid, et käsitleda igapäevase tööeluga seotud sotsiaalseid küsimusi. Organisatsioon on korraldanud noorsootöötajatele ka rahvusvahelisi koolitusi filmitegemise rakendamise kohta noorsootöös.

creACTIVE on üks noorsootöö liidu asutajatest ning osaleb aktiivselt Põhja-Makedoonia noorsootöö tunnustamises, standardiseerimises ja professionaliseerimises. Viimase kahe aasta jooksul on creACTIVE töötanud pikaajalise projekti kallal, mille eesmärk on kehtestada Põhja-Makedoonias esimene noorsootöö kutsestandard ja katsetada esimest noorsootöökoolitust. creACTIVE'i põhitöötajad olid otseselt kaasatud Põhja-Makedoonia esimeste noorsootöö kvaliteedistandardite ja noorsootöötajate riikliku portfelli ettevalmistamisse.

Rahvusvahelisel tasandil korraldab creACTIVE noortevahetusi, koolitusi ja muid tegevusi (peamiselt programmi „Erasmus+“ raames), mille eesmärk on toetada noori ja noorsootöötajaid. creACTIVE saab ja võõrustab vabatahtlikke Euroopa solidaarsuskorpuse kaudu ning sel on suur kogemus piiratud võimalustega vabatahtlike toetamisel.

Noorteühing creACTIVE on Makedoonia riikliku noortenõukogu ja riikliku noorsootöö liidu asutajaliige.

# MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León

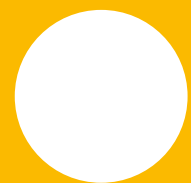
León, Hispaania



© MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León - Jordi Bernadó

Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León asutati selleks, et suurendada üldsuse teadmisi ja juurdepääsu kaasaegsele kunstile. Samal ajal võttis muuseum endale ülesande edendada Castilla-Leóni piirkonnas kunstiloomet. Muuseumi eesmärk on aidata inimestel omandada kriitilist arusaamist kunstist, kultuurist ja ühiskonnast ning sõnastada kaasaegse kunsti loomiseks, jagamiseks ja sellele tähelepanu juhtimiseks mudeleid, mis peegeldavad uusi viise ühiskonna mõistmiseks põhjanevate ja kiirete muutuste ajal. MUSAC-i võib määratleda kui avatud ruumi, milles jagatakse mõtteid ja peetakse üldsusega dialoogi. See pakub analüütilisi ja kriitilisi vahendeid ning tegevusstrateegiaid, mis käsitlevad kunsti ja selle suhet ühiskonnaga, et luua ühine asukoha- ja kontekstipõhiste teadmiste võrgustik. Kultuuride ja identiteetide ületamise kaudu toimib muuseum platvormina, mis problematiseerib ja seab kahtluse alla praegused esteetilised, poeetilised, poliitilised ja sotsiaal-majanduslikud tingimused ning muudab neid.

MUSAC loob aktiivselt võimalusi õppimiseks, teadmiste kogumiseks, levitamiseks ja dialoogiks kunstiga, tehes seda kunstiteoste ja üldsuse vaheliste suhete kaudu, milles võetakse arvesse mitmesuguseid vaatenurki. Selle haridus- ja kultuuritegevuse osakond osaleb kogukonna tegevustes ning aitab neid ka välja mõelda ja korraldada. MUSAC-i eesmärk on luua suhtevõrgustik üldsuse, osalejate ja kunstivaldkonna esindajate vahel, et suurendada muuseumi sotsiaalset kasutust. Selleks rakendatakse strateegiaid, mis ühendavad autonoomia, osalemise ja kaasvastutuse ning edendavad kriitilist mõtlemist, loomingulist võimekust ja emotsionaalset arengut. Nende võimete omandamiseks on hädavajalik tundlikkuse arendamisel põhinev haridus. Tundlikkust mõistetakse kui protsessi, mille käigus annab meid ümbritseva tajumine ja sellest teadlikkus meile võimaluse peegeldada seda, mida me tajume, ning väljendada oma kogemusi. Ja selle kõige käigus toetatakse multiintelligentsust<sup>11</sup>.



**Projekti tulemus 1**

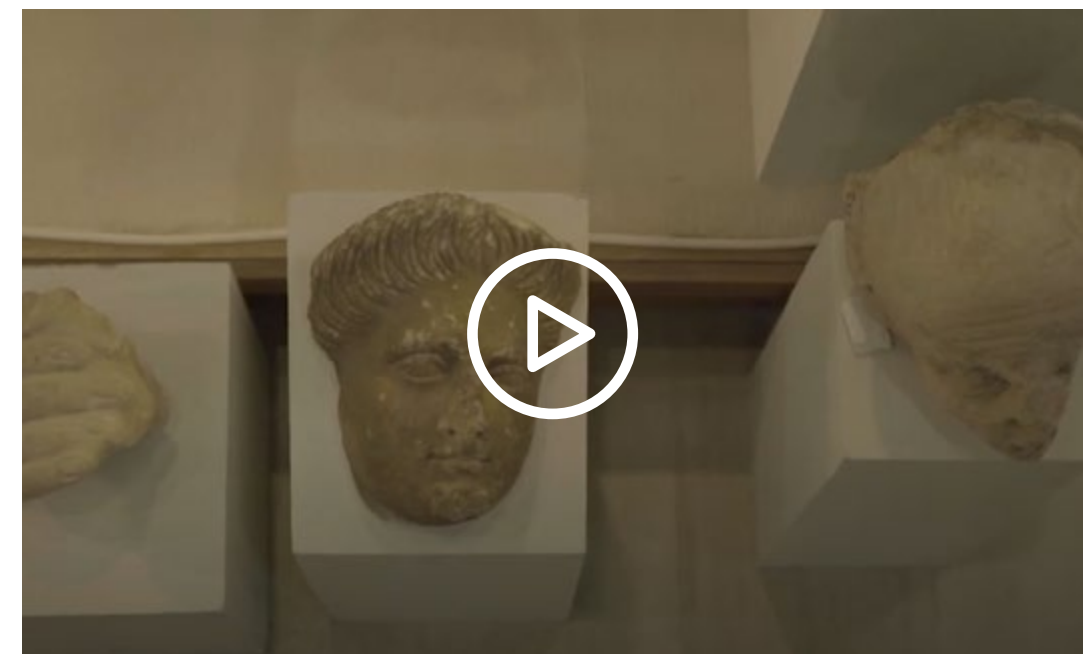
**Virtuaalsed  
muuseumiekskursioonid**





- Virtuaalsed muuseumiekskursioonid muutusid tähtsaks koroonapandeemia ajal, mil need aitasid muuseumidel arendada uusi teenuseid ning tugevdada suhteid muuseumi ja selle külastajate, kasutajate ja üldsuse vahel. Paljud muuseumid on oma digitaalsed strateegiad uuesti läbi mõelnud ning korraldanud ümber oma organisatsioonilise ja tehnoloogilise taristu, et mitte üha hübriidsemaks muutunud kogukonnast maha jääda.

Allpool on toodud näitena virtuaalsed muuseumiekskursioonid, mida rakendavad võib-olla juba paljud muuseumid. See jaotis moodustab käsiraamatu, mis põhineb meie ühistel kogemustel eri tüüpi külastajatega ning mille eesmärk on tutvustada virtuaalekskursioonide tehnilisi ja praktilisi külgi. Oleme jaganud ekskursioonid viide kategooriasse: **interaktiivne salvestatud ekskursioon, interaktiivne reaalajas ekskursioon, salvestatud esitus, reaalajas esitus ja virtuaaltund**. Igas kategoorias kasutatakse eri suhtlus- ja haridusstrateegiaid, mida muuseumid võivad rakendada digitaalse kultuurisisu loomisel ja edastamisel.



Virtual Museum Tours (ainult inglise keeles)



# Interaktiivne salvestatud ekskursioon

## Mis see on?

Interaktiivses salvestatud ekskursioonis on ühendatud eelsalvestatud materjalid ja külastajate valitavad elemendid. Kuna ekskursioon on salvestatud varem, ei paku see otseülekandele omast kommenteerimise ja küsimuste esitamise võimalust. Interaktiivne on ekskursioon seetõttu, et külastaja saab valida, milliseid teoseid uurida, milliseid tekste lugeda, milliseid videoid vaadata, kas kuulata heliklippe või mängida mängu jne.

Vaatajad või osalejad süvenevad näitusesse giidi abiga. Osalejatele antakse teavet, aga neid julgustatakse ka samal ajal mõtlema või arvamust kujundama. Giidi roll on tekitada vaatajas entusiasmi, panna ta end mugavalt tundma ja stimuleerida tema mõtlemisprotsesse teistmoodi kui otseülekandes. Selleks valmistatakse varem ette head küsimused, antakse vaatajale aega mõelda (või võimalus vajutada pausinuppu) või vihjeid. Vaataja saab oma kommentaarid jätta video alla või edastada mõne teise veebikeskkona kaudu (olenevalt kanalist).

## Kus see toimub?

Ekskursioon salvestatakse varem kohapeal (muuseum, mälestuspaik vms) ning seda jagatakse sotsiaalmeediaplatformidel (Facebook, YouTube, Instagram) ja see lisatakse muuseumi veebisaidile. Mõnel juhul saab ekskursiooni jagada suletud ringkondades (näiteks Zoomi kaudu) või virtuaaltundide täiendusena.

## Kes seda korraldab?

Giid võib olla pedagoog, noorsootöötaja, kuraator, suunamudija või külalisspetsialist, kes on suhtlusaldis, karismaatiline ja asjatundlik, hea artikulatsiooni ja kõnetempoga. Kasutada ei tohiks keerulist sõnavara.

Heli- ja pildisalvestuseks on vaja audiovisuaalmeeskonda, teiste hulgas operaatorit (kes ei pea olema professionaal), režissööri, valgustusassistenti ja vajaduse korral tekstikuvamismasina käsitsejat ning hiljem vajadusel ka monteerijat.



Fikseeritud kaugvõte



Keskvõte



Lähivõte silmade kõrgusel



## Kuidas peaksin seda korraldama?

Ekskursiooni saab täiendada teemaga seotud lisamaterjaliga (pildid, heli, video ja animatsioonid) ning see nõuab üksikasjalikku stsenaariumi, mille peaks läbi vaatama ja heaks kiitma asjatundlik haridus- ja kommunikatsioonimeeskond. Valige tutvustamiseks kuni kolm teost või eset. Stsenaarium peaks sisaldama sissejuhatust, teemaarendust ja kokkuvõtet, kusjuures osadevahelised üleminekud peaksid olema sujuvad.

## Kui kaua peaks see kestma?

20 – 30 minutit.

## Milliseid tehnilisi vahendeid või oskusi on mul vaja?

Kaamera paigutamiseks on mitu võimalust: fikseeritud kaugvõte, keskvõte või lähivõte silmade kõrgusel.

Kui ekskursiooni filmitakse studios

- Roheline taust
- Profikaamera või tahvelarvuti
- Kolmjalg või stabilisaator
- Reväärimikrofon
- Stuudiovalgustus
- (Digitaalsed) rekvisiidid
- Tekstikuvamismasin (vajaduse korral)
- Jumestus (vajaduse korral)
- Arvutiprogramm rohelise taustaga videolõikude monteerimiseks
- Giid peaks vältima rohelist või lillat riietust, sest see mõjutab rohelist tausta, samuti ei ole soovitatav väga suurte mustritega riietus.

Kui ekskursiooni filmitakse muuseumis

- Profikaamera või tahvelarvuti
- Kolmjalg või stabilisaator
- Reväärimikrofon
- Stuudiovalgustus
- Tekstikuvamismasin (vajaduse korral)
- (Digitaalsed) rekvisiidid
- Jumestus (vajaduse korral)

## Kuidas jõuda sihtrühmani?

Oma sihtrühmani saate jõuda muuseumi veebilehe ja muude platvormide, näiteks Vimeo ja YouTube'i kaudu. Nendel platvormidel on tähtis aga videokvaliteet. Seetõttu tuleb tegevusele läheneda professionaalselt, milleks on vaja suuremat eelarvet.

Kui eelarve või varustus on piiratud, võib kasutada muid videokonverentsiplatvorme, nagu Teams, Zoom või Google Meet.

Peale selle saate edastada eelinfot uudiskirjade või pressiteadete kaudu või jagada seda koostööpartnerite abiga, noortekeskustes jne. Uudishimu aitab tekitada ka lühike klipp sotsiaalmeedias.

## Kuidas saan noori ekskursiooni kaasata?

Vaatajad kaasatakse loomingulisse mõtlemisprotsessi ning nad õpivad, mida on selliseks mõtlemiseks ja eneseväljenduseks vaja. Noored saavad osaleda arvuti, tahvelarvuti, nutitelefoni või televiisori kaudu, kui neil on Wi-Fi- või kaabelinternetiühendus. Vaatajad saavad jätta video alla kommentaare (olenevalt kanalist) või saata e-kirja, et väljendada oma ideid või kogemusi. Samuti võib noori kaasata mõne veebiplatvormi kaudu, mis võimaldab vastata küsimustele. Samuti saavad nad anda tagasisidet sotsiaalmeedia kaudu.





## Kuidas kaasata vähemate võimaluste ja eri võimetega noori?

Kasutage keelt või mõisteid, millest on lihtne aru saada.

Kui inimesed liituvad ekskursiooniga lingi kaudu, tehke see neile lihtsaks. Ärge sundige neid uudiskirju vms tellima. Liitumiseks peaks olema vaja ainult üht klõpsu!

Kui inimesed ostavad muuseumipileti internetis, võite anda neile täitmiseks lihtsa tüüpvormi (nt küsitluse), et saada aimu külastajate vajadustest.

Sotsiaalsete takistuste ületamiseks kaasake inimesi, kes on huvitatud ekskursiooni korraldamisest ja reklaamimisest.

Rahalisi takistusi osalejate jaoks aitab vähendada koostöö avalike raamatukogudega. Kuulmispuudega inimeste jaoks võib kasutada tõlki või subtiitreid. Nägemispuudega inimeste jaoks soovitatakse kirjeldada teose või eseme välimust.

Õpiraskuste ületamiseks kasutage lihtsat keelt ja käsitlege igapäevaseid teemasid, mis on siiski huvitavad. Alati on hea mees pidada, et mida lühem, seda parem!

Kultuurierinevusi arvestades soovitame valida teema, mis kõnetab ja ühendab inimesi kogu maailmas, näiteks kultuur, kunst, sport, igapäevaelu või muusika.

Veenduge, et inimestel oleks võimalus teha paus või alustada seanssi uuesti. Tähtis on olla paindlik!

## Kust leian inspiratsiooni?



Interaktiivne ekskursioon *Mirror your Portrait* (ainult hollandi keeles)

# Interaktiivne reaalajas ekskursioon

## Mis see on?

Interaktiivne reaalajas ekskursioon toimub reaalajas veebiplatvormi kaudu ja seda juhendab giid (pedagoog, noorsootöötaja). Küllastuse muudab interaktiivseks sagedane üleminek kuulamiselt (passiivne) interaktiivsele digitaalsele tegevusele (aktiivne), mis võib hõlmata mängu, individuaalseid kuulamisülesandeid või videoklippe. Küllastajal on otseühendus giidiga, kes saab vastata küsimustele, juhtida arutelusid ja anda selgitusi.

## Kus see toimub?

Muuseumis

## Kes seda korraldab?

Giid võib olla pedagoog, noorsootöötaja, kuraator, mõjutaja või külalisspetsialist, kes on suhtlusaldis, karismaatiline ja asjatundlik, hea artikulatsioon ja kõnetempoga. Kasutada ei tohiks keerulist sõnavara. Pikemat interaktiivset reaalajas ekskursiooni peaks korraldama teema spetsialist, kuna sellisel juhul tahavad küllastajad enamasti põhjalikumalt ülevaadet ning neil võivad olla spetsiifilised küsimused.

Heli- ja pildisalvestuseks on vaja audiovisuaalmeeskonda ehk operaatorit, režissööri, valgustusassistenti ja vajaduse korral tekstikuvamismasinat käsitsejat.

Et luua programmijuhi kontseptsiooni ja ideede põhjal interaktiivseid osasid (audiovisuaalseid materjale, mängu jne), võib minna vaja multimeediapartneri abi.

Arvestada tuleb ka ekskursioonijuhi riietusega: mustri- ja diagonaalid, siksakid) asemel tuleks kanda ühevärvilisi rõivaid, et mitte tekitada optilisi illusioone. Värvipsühholoogia järgi on punane värv ärritav, samas kui sinine ja roheline on rahustavad.

## Kuidas peaksin seda korraldama?

Teosed või esemed tuleks valida teema järgi. Visuaalsed võrdlused tulevad alati kasuks, näiteks ajaloomuuseumis kõrvuti Saksa, Vene ja Soome sõduri vormiriietuse väljapanemine.

Vitriinides olevate teoste või esemete puhul on hea mõte anda nendest ülevaade ja seejärel näidata üksikasju, kuid jälgige, et klaas ei peegeldaks vastu!

Võimaluse korral võib giid hoida ajaloolisi esemeid käes ja osutada neile sõrmega. Interaktiivseks saab esemete näitamise teha 3D-skannide ja piltide abil. Giidi rääkimise ajal saab artefakti näha igast küljest.

Tehke ekskursiooni jooksul 3–4 pausi.

Alustage 45-minutilist ekskursiooni lühikese sissejuhatusega, mis võib olla lugu, sõnapilv või mõttekaart (5 minutit), ja arendage seejärel teemat edasi. Tehke 3–4 pausi (iga paus 7–10 minutit), mille ajal esitage lugu või video või laske osalejatel mängida. Lõpus tehke kokkuvõtte ja laske vaatajatel esitada küsimusi (5–10 minutit).

## Kui kaua peaks see kestma?

30–45 minutit.

Giidi tegevustele suudavad külalised keskenduda keskmiselt 30–40 minutit. Interaktiivsete tegevuste või küsimuste ja vastuste puhul võib ekskursiooni pikendada kuni 45 minutini.

## Milliseid tehnilisi vahendeid või oskusi on mul vaja?

- Profikaamera (paremaks kvaliteediks) või nutitelefoni
- Mikrofon
- Kolmjalg või stabilisaator







Valgustus: kas kunstlik lisavalgustus või hea asukoht päevavalguses

- Arvuti: interaktiivsete tegevuste jaoks (audiovisuaalsete või muude lisamaterjalide näitamiseks)
- Valgustus: kas kunstlik lisavalgustus või hea asukoht päevavalguses
- Väga hea Wi-Fi-ühendus
- Et ekskursioon oleks elavam ja kaasahaaravam, tuleks kasutada nii kaug- kui ka lähivõtteid. Võite kaamera ees seista ja siis edasi kõndida.
- Kui näitusel on palju vitriine, tuleb kaamera asendi valimisel arvestada ka peegeldustega. Kui giid kannab prille, jälgige, et tema prillid ei peegeldaks.

### Kuidas jõuda sihtrühmani?

Oma sihtrühmani saate jõuda muuseumi veebilehe ja muude platvormide, näiteks Vimeo ja YouTube'i kaudu. Nendel platvormidel on tähtis aga videokvaliteet. Seetõttu tuleb tegevusele läheneda professionaalselt, milleks on vaja suuremat eelarvet.

Kui eelarve või varustus on piiratud, võib kasutada muid videokonverentsiplatvorme, nagu Teams, Zoom või Google Meet.

Peale selle saate edastada eelinfot uudiskirjade või pressiteadete kaudu või jagada seda koostööpartnerite abiga, noortekeskustes jne. Uudishimu aitab tekitada ka lühike klipp sotsiaalmeedias.



Profikaamera asemel võib kasutada ka tahvelarvutit.

### Kuidas saan noori ekskursiooni kaasata?

Kõige lihtsam ja loomulikum viis, kuidas noori ekskursioonist huvituma panna, on kasutada internetikeskkondi, mis on neile juba tuttavad või mida nad iga päev kasutavad. Kui noored saavad oma mõtteid ja ideid väljendada juba tuttavalt viisil, loob see eneseväljenduseks soodsa keskkonna ning nad ei pea kulutama aega uute tehniliste oskuste omandamiseks. Allpool on esitatud mõned näited muuseumides ja koolides kasutatavatest rakendustest ja veebisaitidest, mille abil saab noori virtuaalekskursioonidesse kaasata. Neid on võimalik kasutada nii telefonis kui ka arvutis.

Mentimeter, Poll Everywhere ja sli.do aitavad koostada küsitlusi, sõnapilvi, pingeridasid, skaalasid jne. Vaatajatele saab esitada küsimusi ja vaatajad saavad ise küsimusi esitada.

AnswerGarden võimaldab kasutajatel luua sõnapilvi.

Jumpboard (Google) aitab ühise märkmeid teha.

Mindmap (Google) aitab panna mõtteid kirja või luua struktuure.

Kahoot võimaldab küsida eri tüüpi küsimusi.

Giidi jutt peaks vahelduma multimeedia- ja interaktiivsete klippidega, näiteks lühivideote, heliklippide, mängude, küsimuste ja vastustega.

Ekskursiooni lõpuks tuleks jätta aega reaalses tagasisideks ja küsimusteks.

## Kuidas kaasata vähemate võimaluste ja eri võimetega noori?

Kasutage keelt või mõisteid, millest on lihtne aru saada.

Kui inimesed liituvad ekskursiooniga lingi kaudu, tehke see neile lihtsaks. Ärge sundige neid uudiskirju vms tellima. Liitumiseks peaks olema vaja ainult üht klõpsu!

Kui inimesed ostavad muuseumipileti internetis, võib anda neile täitmiseks lihtsa tüüpvormi (nt küsitluse), et saada aimu küllastajate vajadustest.

Sotsiaalsete takistuste ületamiseks kaasake sihtrühmasid või inimesi, kes on huvitatud ekskursiooni korraldamisest ja reklaamisest.

Rahalisi takistusi osaleja jaoks aitab vähendada koostöö avalike raamatukogudega.

Kuulmispuudega inimeste jaoks võib kasutada tõlki või subtiitreid. Nägemispuudega inimeste jaoks soovitatakse teose või eseme välimust kirjeldada.

Õpiraskuste ületamiseks kasutage lihtsat keelt ja käsitlege igapäevaseid teemasid, mis on siiski huvitavad. Alati on hea meeles pidada, et mida lühem, seda parem!

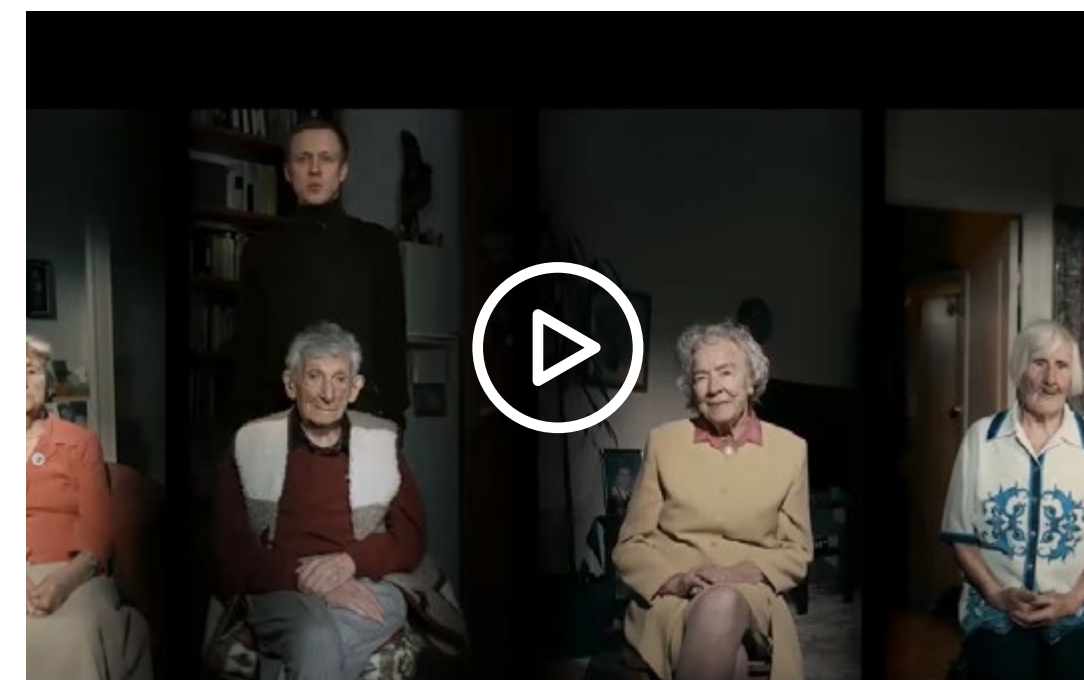
Kultuurierinevusi arvestades soovitame valida teema, mis kõnetab ja ühendab inimesi kogu maailmas, näiteks kultuur, kunst, sport, igapäevaelu või muusika.

Veenduge, et inimestel oleks võimalus teha paus või alustada seanssi uuesti. Tähtis on olla paindlik!

## Kust leian inspiratsiooni?



Interaktiivne reaalajas ringreis Negotino muuseumis (ainult makedoonia keeles)



Interaktiivne reaalajas tuur Vabamu püsinäitusel (eesti keeles, üks videolõik inglisekeeles)

## Salvestatud esitus

### Mis see on?

Salvestatud esitused on lühikesed giidi juhitud ekskursioonid, mis on varem salvestatud ja laaditud külastajate jaoks veebi. Selliste ekskursioonide idee on pakkuda näitusest ülevaadet või sellesse pilguheitu, keskendudes üldisele teemale või ainult kindlatele teostele. Seda pakutakse tavaliselt sotsiaalmeediaplatvormide kaudu, näiteks Instagrami, Facebooki või YouTube'i otseülekandefunktsiooni kaudu, ja laaditakse seejärel üles muuseumi veebisaidile. Mõnel juhul on võimalik teha seda ka suletud ringkonnas, näiteks Zoomi kaudu.

### Kus see toimub?

Eelsalvestatud esitus salvestatakse tavaliselt muuseumis või ajaloolises kohas, täpsemalt kõne all olevate teoste või esemete läheduses. Ülevaate salvestamise kohta valides saate olla väga paindlik.

### Kes seda korraldab?

Eelsalvestatud esitus saab juhtida õpetaja, noorsootöötaja, kuraator või uurija, töötades koos operaatori ja videomonteerijaga.

Videote eest vastutavatel inimestel peaks olema muuseumis töötamise kogemus ning akadeemilised teadmised käsitletava teema kohta. Peale selle peaksid video salvestamist ja töötlemist jälgima tehnikud.

### Kuidas peaksin seda korraldama?

Eelsalvestatud esitus võib ulatuda lühikestest sotsiaalmeediaklippidest kuni põhjalikumate videoteni. Kaamera paigutus oleneb platvormist, kus ekskursiooni jagatakse. Sotsiaalvõrgustike otseülekannete puhul peaks see olema vertikaalne, YouTube'i ja suletud platvormide korral horisontaalne.

Giid tutvustab ennast ja teeb lühikese kokkuvõtte sellest, mida vaataja ekskursiooni ajal nägema ja kuulma hakkab. Esitus peaks sisaldama

sissejuhatust, milles selgitatakse, kust on teose või eseme loomisel inspiratsiooni saadud. Järgneb teemaarendus teose kultuurilise väärtuse kohta ja pärast seda lõppsõna. Pause peaks tegema iga 10 minuti tagant ja neid võiks olla kuni kolm. Esitus peaks olema hariv ja kaasav.

### Kui kaua peaks see kestma?

Video peaks olema 10–30 minuti pikkune olenevalt sellest, millise kanali kaudu seda jagatakse. YouTube'i videote ideaalne pikkus on kuni 30 minutit, Facebooki ja Instagrami puhul aga maksimaalselt 10 minutit.

### Milliseid tehnilisi vahendeid või oskusi on mul vaja?

Profikaamera (paremaks kvaliteediks) või nutitelefon

Mikrofon

Kolmjalg või stabilisaator

Valgustus: kas kunstlik lisavalgustus või hea asukoht päevalguses

### Kuidas jõuda sihtrühmani?

Oma sihtrühmani saate jõuda muuseumi veebilehe ja muude, näiteks järgmiste platvormide kaudu.

Instagram TV (IGTV): video võib olla kuni 240 minuti pikkune.

Facebook Watch: selle kanali kasutajad suudavad keskenduda vaid lühikest aega, nii et postitatud video peab olema algusest lõpuni kaasahaarav.

Vimeo või YouTube: nende kanalite kasutajad tahavadki videoid vaadata, nii et video pikkus ei ole probleem.

Peale selle saate edastada eelinfot uudiskirjade või pressiteadete kaudu või jagada seda koostööpartnerite abiga, noortekeskustes jne. Uudishimu aitab tekitada ka lühike klipp sotsiaalmeedias.





## Kuidas saan noori ekskursiooni kaasata?

Noorteni jõuate tänapäeval kõige paremini sotsiaalmeedia kaudu (näiteks koostöös suunamudijatega), sest sinna postitatut näeb sihtrühm kõige kiiremini. Noored saavad osaleda videot kommenteerides ja jagades.

## Kuidas kaasata vähemate võimaluste ja eri võimetega noori?

Kasutage keelt või mõisteid, millest on lihtne aru saada. Kui inimesed liituvad ekskursiooniga lingi kaudu, tehke see neile lihtsaks. Ärge sundige neid uudiskirju vms tellima. Liitumiseks peaks olema vaja ainult üht klõpsu!

Kui inimesed ostavad muuseumipileti internetis, võib anda neile täitmiseks lihtsa tüüpvormi (nt küsitluse), et saada aimu küllastajate vajadustest.

Sotsiaalsete takistuste ületamiseks kaasake inimesi, kes on huvitatud ekskursiooni korraldamisest ja reklaamimisest.

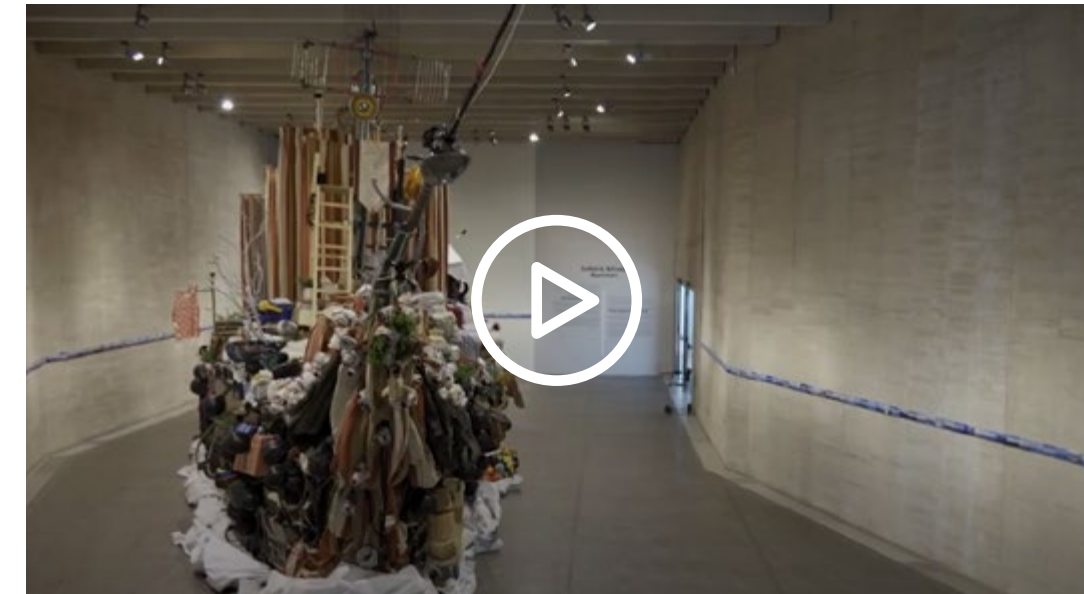
Rahalisi takistusi aitab vähendada koostöö avalike raamatukogudega. Kuulmispuudega inimeste jaoks võib kasutada tõlki või subtiitreid. Nägemispuudega inimeste jaoks soovitatakse teose või eseme välimust kirjeldada.

Õpiraskuste ületamiseks kasutage lihtsat keelt ja käsitlege igapäevaseid teemasid, mis on siiski huvitavad. Alati on hea meeles pidada, et mida lühem, seda parem!

Kultuurierinevusi arvestades soovitame valida teema, mis kõnetab ja ühendab inimesi kogu maailmas, näiteks kultuur, kunst, sport, igapäevaelu või muusika.

Veenduge, et inimestel oleks võimalus teha paus või alustada seanssi uuesti. Tähtis on olla paindlik!

## Kust leian inspiratsiooni?



MUSAC-i näituse „Project Another Country: That Space in Between” ekskursioon (inglise keeles ja hispaaniakeelsete subtiitridega)



Valik ...: külaline räägib Mu.ZEEs oma lemmikkunstnikust või -teosest (flaami keeles inglisekeelsete subtiitridega)

## Reaalajas esitus

### Mis see on?

Reaalajas esitus on lühike giidi juhitud ekskursioon, mida edastatakse otseülekandena kohapeal. Selle idee on pakkuda näitusest ülevaadet või sellesse pilguheitu, keskendudes üldisele teemale või ainult kindlatele teostele. Seda pakutakse tavaliselt sotsiaalmeediaplatvormide kaudu, näiteks Instagrami, Facebooki või YouTube'i otseülekandefunktsiooni kaudu, ja laaditakse seejärel üles muuseumi veebisaidile. Mõnel juhul on võimalik teha seda ka suletud ringkonnas, näiteks Zoomi kaudu.

### Kus see toimub?

Reaalajas esitus salvestatakse tavaliselt muuseumis või ajaloolises kohas, täpsemalt kõne all olevate teoste või esemete läheduses. Küllastajad võivad sellest osa võtta nii kohapeal kui ka veebis. Seetõttu võib ülevaadet salvestada ajal, mil muuseum on avatud, sest näitust vaatavaid inimesi on samuti põnev näha. Tingimuseks on, et ekskursioon ei häiriks neid ja nemad ekskursiooni.

### Kes seda korraldab?

Reaalajas esitust saab juhtida õpetaja, noorsootöötaja, kuraator või uurija, töötades koos operaatoriga (kes ei pea olema ekspert). Seansi lõpus peaks sotsiaalmeediaspetsialist või kommunikatsioonimeeskonna liige olema valmis küsimustele vastama.

Kui muuseum plaanib teha reaalajas esituste seeriat, peaks esimest juhtima kunstnik või kuraator. Järgmisi ülekandeid võib juhtida pedagoog või külalisspetsialist. Arvesse tuleb võtta isiksust, suhtlemisuskust ja karismaatilisust.

### Kuidas peaksin seda korraldama?

Ekskursiooni alguses peaks kaamera keskenduma giidile, näidates vähemalt tema ülakeha. Giid tutvustab ennast ja teeb lühikese kokkuvõtte sellest, mida vaatavad ekskursiooni ajal nägema ja kuulma hakkavad. Ekskursiooni ajal võib kaamera keskenduda konkreetsetele teostele, näidata lähemalt üksikasju või ruumi tervikuna. Kaamera peaks olema vertikaalasendis.

Kuna ekskursioon on lühike, ei saa ühe ülekande jooksul väga palju teoseid näidata. Siiski saate teha mitu otseülekannet ja salvestada need seeriasse või esitusloendisse.

- Nõuanded. Põnevaim jutt peaks jääma kõige algusesse, sest vaatavad ei pruugi ülekannet lõpuni vaadata, mistõttu tuleb nende tähelepanu köita kohe alguses. Kuna iga sekund loeb, peab räägitu olema sisutihe. See, palju pause peaks ülekande ajal tegema, oleneb näitusest, ajast jne.

### Kui kaua peaks see kestma?

Ideaalis peaks otseülevaate ekskursioon kestma kõige rohkem 10–20 minutit, sest sotsiaalmeediaplatvormide kasutajad suudavad keskenduda ainult lühikest aega.

### Milliseid tehnilisi vahendeid või oskusi on mul vaja?

- Nutitelefon või tahvelarvuti
- Mikrofon
- Kolmjalg või stabilisaator
- Valgustus: kas kunstlik lisavalgustus või hea asukoht päevavalguses



## Kuidas jõuda sihtrühmani?

Oma sihtrühmani saate jõuda muuseumi veebilehe ja muude, näiteks järgmiste platvormide kaudu.

Instagram Live: selle kanali vaatajaskond suudab keskenduda vaid lühikest aega, kuid nad on otseülekannetega harjunud. Otseülekandeid saate laadida aga IGTV-sse ja siis võib video olla kuni 240 minuti pikkune.

Facebook Watch: selle kanali kasutajad suudavad keskenduda vaid lühikest aega, nii et postitatud video peab olema algusest lõpuni kaasahaarav.

Vimeo või YouTube: nende kanalite kasutajad tahavadki videoid vaadata, nii et video pikkus ei ole probleem.

Reaalajas esitust tuleks enne sotsiaalmeediaplattformidel reklaamida. See annab ka võimaluse jälgijatelt küsida, mida nad näha sooviksid.

Üks võimalus on lugeda otseülekandeni jäänud päevi, et tuletada inimestele üritust meelde, suurendada uudishimu ja osavõttu.

Peale selle saate edastada eelinfot uudiskirjade või pressiteadete kaudu või jagada seda koostööpartnerite abiga, noortekeskustes jne. Uudishimu aitab tekitada ka lühike klipp sotsiaalmeedias.

## Kuidas saan noori ekskursiooni kaasata?

Noored saavad ekskursiooni kommenteerida ja vastata teiste kommentaaridele.

## Kuidas kaasata vähemate võimaluste ja eri võimetega noori?

Kasutage keelt või mõisteid, millest on lihtne aru saada. Kui inimesed liituvad ekskursiooniga lingi kaudu, tehke see neile lihtsaks. Ärge sundige neid uudiskirju vms tellima. Liitumiseks peaks olema vaja ainult üht klõpsu!

Kui inimesed ostavad muuseumipileti internetis, võib anda neile täitmiseks lihtsa tüüpvormi (nt küsitluse), et saada aimu külastajate vajadustest.

Sotsiaalsete takistuste ületamiseks kaasake inimesi, kes on huvitatud ekskursiooni korraldamisest ja reklaamimisest.

Rahalisi takistusi aitab vähendada koostöö avalike raamatukogudega. Kuulmispuudega inimeste jaoks võib kasutada tõlki või subtiitreid. Nägemispuudega inimeste jaoks soovitatakse teose või eseme välimust kirjeldada.

Õpiraskuste ületamiseks kasutage lihtsat keelt ja käsitlege igapäevaseid teemasid, mis on siiski huvitavad. Alati on hea meele pidada, et mida lühem, seda parem!

Kultuurierinevusi arvestades soovitame valida teema, mis kõnetab ja ühendab inimesi kogu maailmas, näiteks kultuur, kunst, sport, igapäevaelu või muusika.

Veenduge, et inimestel oleks võimalus teha paus või alustada seansi uuesti. Tähtis on olla paindlik!

## Kust leian inspiratsiooni?



Mu.ZEE kollektsiooni ekskursioon (ainult hollandi keeles)



Näituse „Premature Architecture“ ekskursioon (ainult inglise keeles)

# Virtuaaltund

## Mis see on?

Virtuaaltund on koolirühmadele mõeldud muuseumipedagoogi juhitud muuseumiprogramm, mida korraldatakse selliste virtuaalplatvormide nagu Teams, Zoom või Google Meet kaudu, kus kõik saavad üksteisega otse suhelda.

Virtuaaltunni käigus kasutatakse aktiivseid õppemeetodeid ning õpilased töötavad eri vahenditega, nagu eelsalvestatud videod, PowerPointi esitlused, praktilised tööd ning ülesanded külastada muuseumi üksi ja jätkata tööd klassiruumis.

Et osalejaid paremini kaasata ja muuta töö sujuvamaks, peavad õpetaja ja muuseumipedagoog koos tunni ette valmistama, et kõik oleksid teadlikud käsitlevatest teemadest ja virtuaaltunni eesmärkidest. Tavaliselt on teemad seotud kooli õppekavaga ning seega on tähtis paika panna, millele tunnis keskendutakse.

## Kus see toimub?

Tegemist on tunniga, millest noored saavad koos osa võtta koolis või veebi vahendusel kodus, samal ajal kui pedagoog on muuseumis või ajaloolises paigas.

## Kes seda korraldab?

Virtuaaltundi peaksid korraldama kaks õpilastega töötamise kogemusega pedagoogi (üks juhib ekskursiooni ja teine suunab rühma veebis) ja õpetaja klassiruumis. Tehnilise abi jaoks peaks olema saadaval ka tehnik.

## Kuidas peaksin seda korraldama?

Virtuaaltunni ülesehitus peaks olema järgmine:

- rühma tervitatakse, tutvustatakse osalejaid ja seda, mille kallal õpilased töötama hakkavad;
- Vestlus ja/või näitusekülastus kuni nelja teose või eseme kohta. Vestluses võidakse keskenduda vaatlusele ja tõlgendamisele, mida täiustatakse mängude, esemete või muude vahenditega, mis aitavad teost või eset mõista;
- käsitletuga seotud praktiline töö;
- tegevuse kokkuvõtte või tööde esitlemine koos üleskutsega külastada muuseumi, et täiendada tunnis toimunut;
- tegevus peaks toimuma kontrollitud keskkonnas, mis on vaikne ja kuhu paistab päevavalgus.

## Kui kaua peaks see kestma?

Mitte üle 60 minuti.

## Milliseid tehnilisi vahendeid või oskusi on mul vaja?

Igal pedagoogil peaks olema internetiühendusega arvuti, veebikaamera ja mikrofoni.

Müra vähendamiseks võivad abiks olla kõrvaklapid.

Koolil peab olema kindel varustus, näiteks projektsioonitahvel, projektor, arvuti, internet, kaamera ja mikrofoni.

Nooremad (põhikooli) õpilased peaksid sisse lülitama nii mikrofonid kui ka kaamerad, et tekitada spontaansust. Vanemate (keskkooli, ülikooli) õpilaste mikrofonid peaksid olema välja lülitatud ja kaamerad sisse lülitatud.

Pildid peavad olema suure eraldusvõimega, kui neid on vaja klassis seinal näidata.





## Kuidas jõuda sihtrühmani?

Virtuaaltunde saab pakkuda koolidele e-kirjade ja veebibroneerimise kaudu. Virtuaaltundide korraldamiseks kasutatakse kõige enam Teamsi, Zoomi või Google Meeti. Virtuaaltundide eelis on see, et neis saavad osaleda ka muuseumist kaugel elavad õpilased.

## Kuidas saan noori ekskursiooni kaasata?

- Enne virtuaaltunni broneerimist tuleks arvesse võtta klassi või rühma eripärasid.
- Samuti peaksid õpetaja ja pedagoog enne virtuaaltunni broneerimist kohtuma, et arutada nimetatud eripärasid ja tunni ülesehitust.
- Veenduge, et kõik osalejad teaksid, kuidas valitud tarkvara kasutada (näiteks kuidas mikrofoni sisse ja välja lülitada, kuidas kaamerat välja lülitada või vestlusest lahkuda).
- Võib juhtuda, et rühmale tuleb saata materjalikomplekt, mida kasutada tunni praktilise töö ajal.

Virtuaaltunni kõige tähtsam osa on otseülekanne, sest see võimaldab osalejatel otse suhelda ja ülesandeid lahenda. Tunni täiendamiseks võib kasutada eelsalvestatud materjale või PowerPointi esitlusi, mis hõlmavad virtuaalseid ekskursioone, heli ja pilte.

Aktiivse osalemise tagamiseks võiksid osalejad ennast tutvustada. See, kuidas tegevus kulgeb, oleneb paljuski noorte interaktsioonist, mis näitab nende motivatsiooni ja teemast arusaamist, nii et pedagoogid saavad kohandada tundi nende vajaduste järgi. Otsesed küsimused, eelkõige isiklike kogemuste kohta, loovad pedagoogide ja noorte vahel usaldusliku õhkkonna, sest kui anda noortele võimalus mõelda, väidelda ja luua, kalduvad nad tegutsema positiivselt.

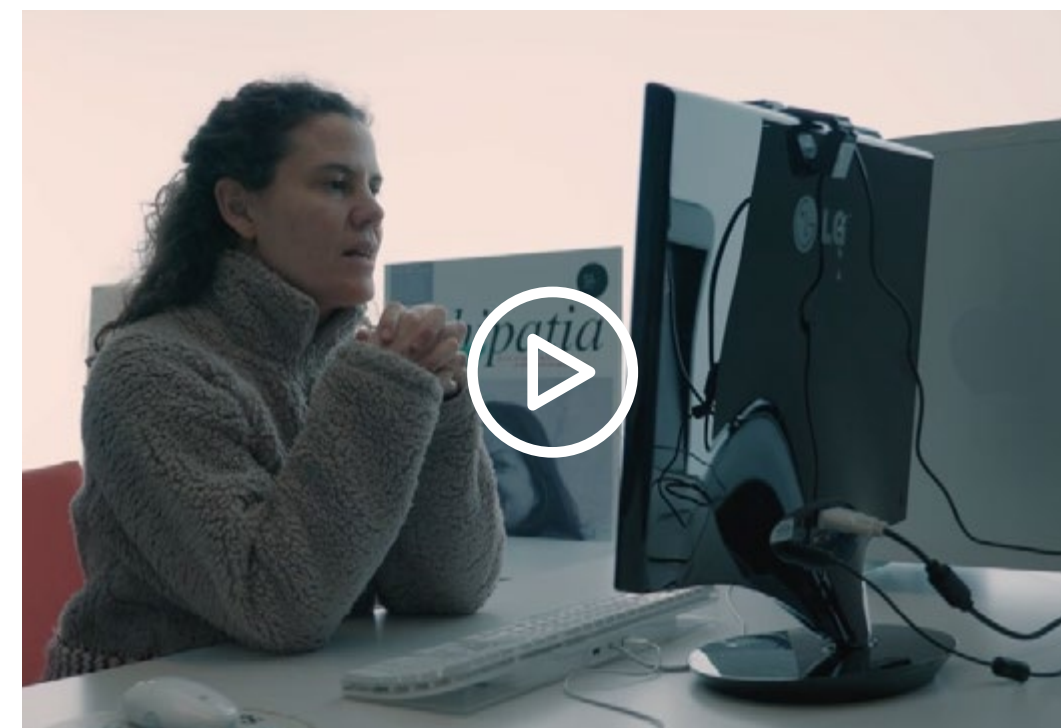


## Kuidas kaasata vähemate võimaluste ja eri võimetega noori?

Kasutage keelt või mõisteid, millest on lihtne aru saada.

Tagage vahendid, mis aitavad õpilastel kirjutatut ja öeldut mõista, teil kontrollida tunni kulgemise kiirust ja sisutihedust ning äratada õpilaste tähelepanu ja aidata neil keskenduda, et igaüks tunneks, et ta on tegevuse lahutamatu osa.

## Kust leian inspiratsiooni?



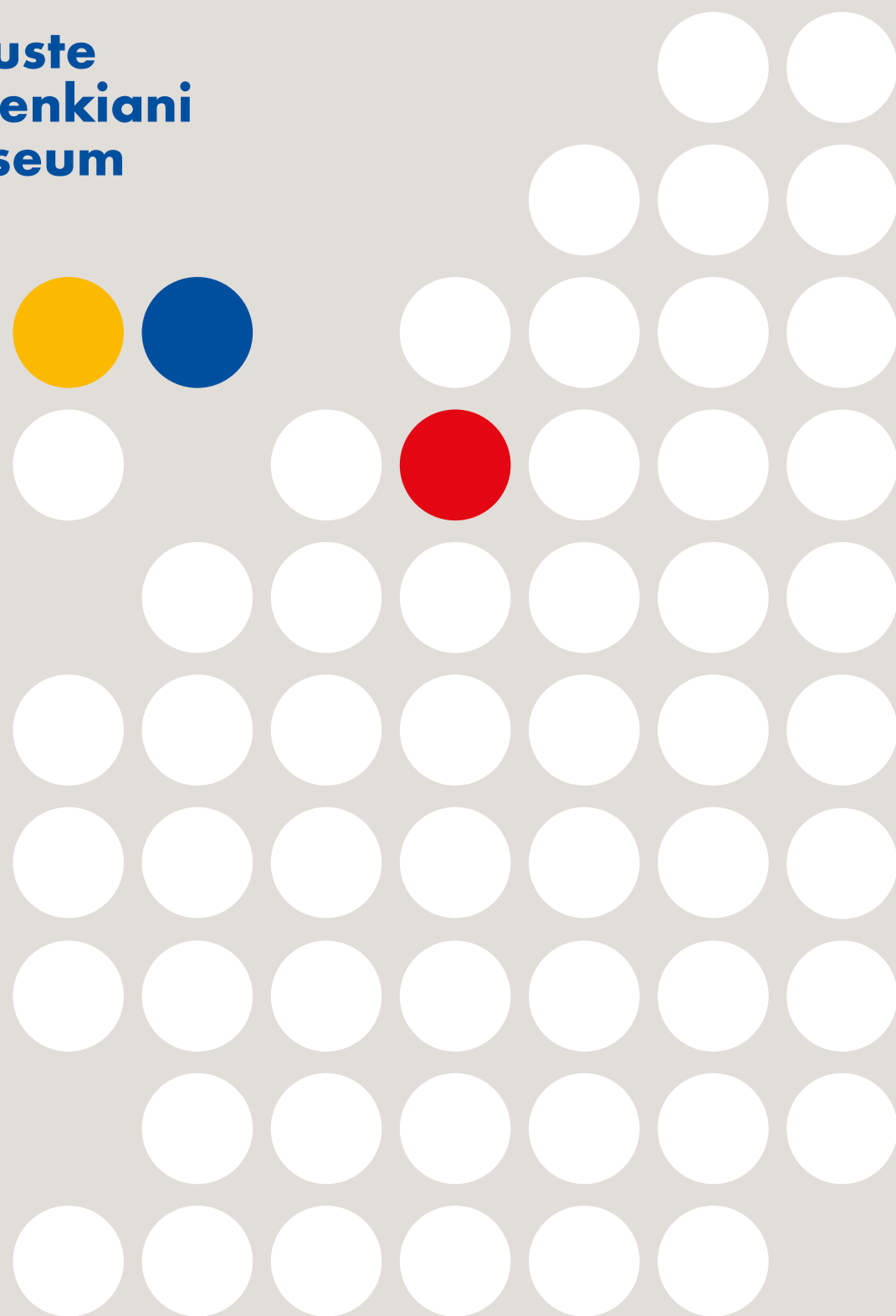
MUSAC Escuela Virtuali (hispaania keeles ingliskeelsete subtiitridega)





# Juhtumianalüüs

## Calouste Gulbenkiani muuseum



**Muuseumi tüüp:** kunstimuuseum

**Ekskursiooni tüüp:** virtuaaltund

**Platvorm:** Google Meet või Zoom

**Kestus:** 60 minutit (teoreetiline osa 40 minutit, praktiline osa 10–15 minutit, ettenägematute sündmuste jaoks jäetakse 5–10 minutit varu)

**Eesmärgid:**

- suurendada teadmisi kunstiteoste kohta;
- edendada kriitilist mõtlemist ja aktiivset vaatlemist;
- luua kunstiteoste vahel seoseid;
- tutvustada kollektsiooni inimestele, kellel ei ole võimalik muuseumi minna;
- anda võimalus teostele **sügavamalt keskenduda**, ilma et ümbritsev keskkond tähelepanu hajutaks.



### Tunni kirjeldus

See virtuaaltund on mõeldud puuetega noortele, kes ei saa kauguse, transpordi puudumise tõttu või rahalistel põhjustel muuseumisse minna.

Tunni esimene osa on dialoogipõhine ja selle eesmärk on arendada kunstiteoste tõlgendamise kaudu kriitilise mõtlemise oskust.

Teine osa on loominguline ja õpilastele antakse võimalus olla kuraator.

### Tunni käik

- Ettevalmistav kohtumine õpetajatega ja piltide saatmine.
- Osalejate ja pedagoogide tutvustamine.
- Vestlus muuseumi konteksti kohta, esitades selliseid küsimusi nagu „Kas oled selles muuseumis juba käinud? Kui jah, siis mida sa sellest mäletad?“.
- Tutvustame uutele külastajatele lühidalt kollektsiooni ajalugu.
- Arutelupõhised tegevused kahe või kolme teose põhjal, millele järgneb kollektiivne analüüs ja refleksioon.



## Näited



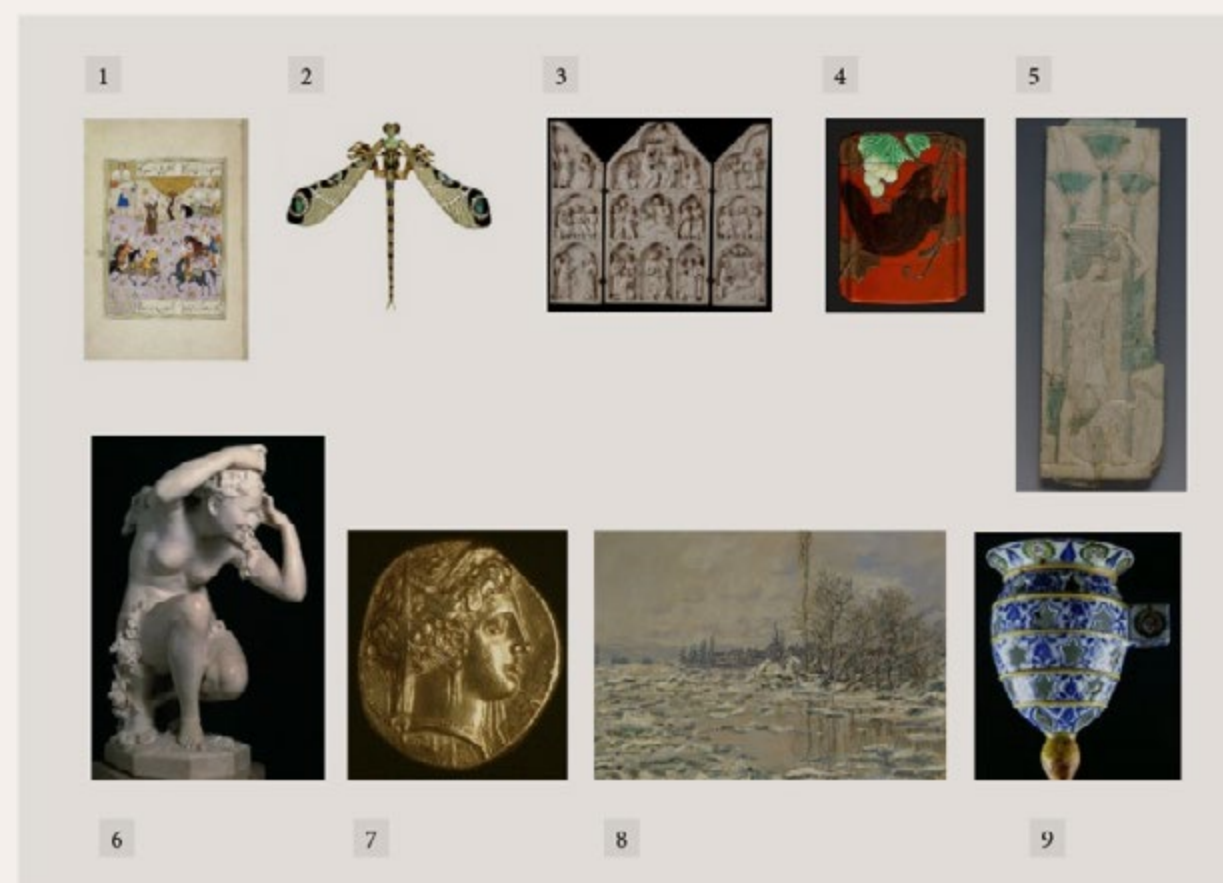
Claude Monet. „Jää murdumine“ (1880)

### Õlimaal lõuendil

- Mida sa näed?
- Kui saaksid sellele maalile nime panna, mis see oleks?
- Milliseid materjale kunstnik sinu arvates kasutas?
- Vaata neid pintsli tõmbeid. Kas need on sinu arvates juhuslikud või tahtlikud? Mis paneb sind niimoodi arvama?
- Mis tundeid see teos sinus tekitab?
- Kasutades lihtsat, vestluslikku lähenemist, selgitame, milline on kuraatori töö.
  - Kes on kuraator?
  - Milline on kuraatori roll muuseumis?

- Toome lihtsaid näiteid, millega osalejad saavad samastuda, näiteks kodu kaunistamine.
- Osalejad jagatakse väikestesse, soovitatavalt kolmestesse rühmadesse. Iga rühm peab valima viis kunstiteost (üheksast). Valitud teosed peaksid olema mingil viisil sarnased, näiteks värvide, materjalide, vormi, teema või esilekutsutud mälestuste põhjal. Märkus. Praktiline töö peaks olema lühike ja teosed lihtsasti seostatavad.

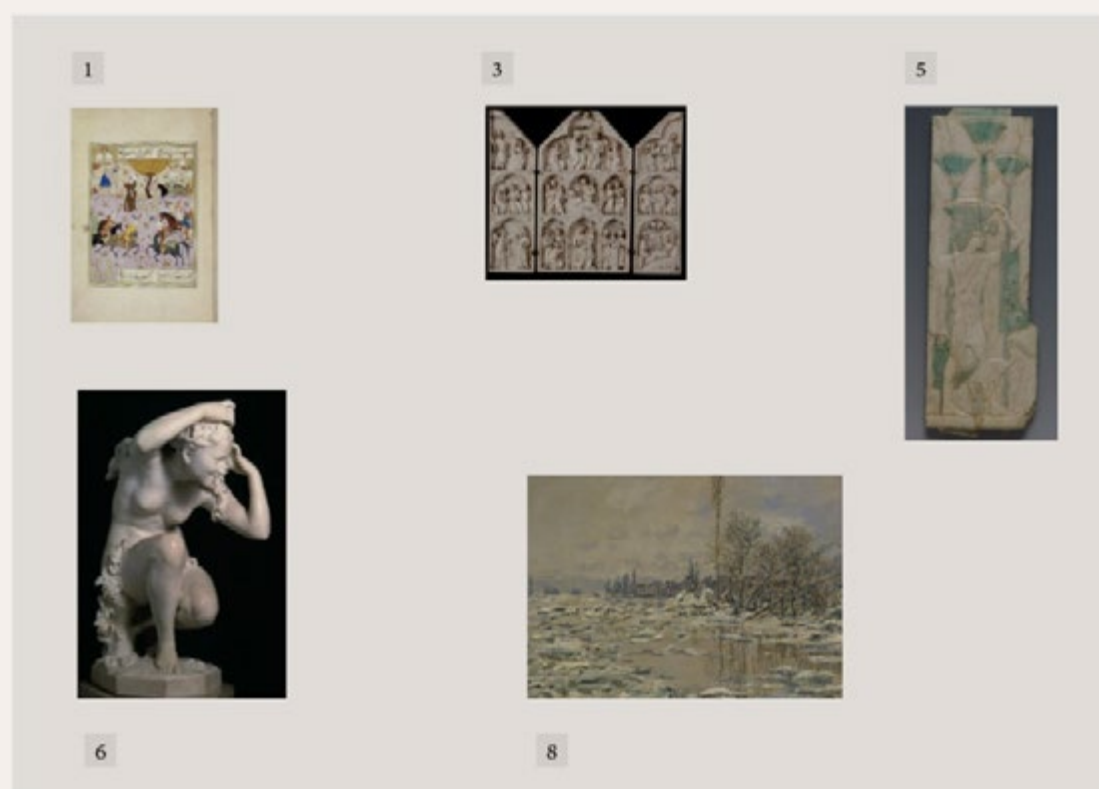
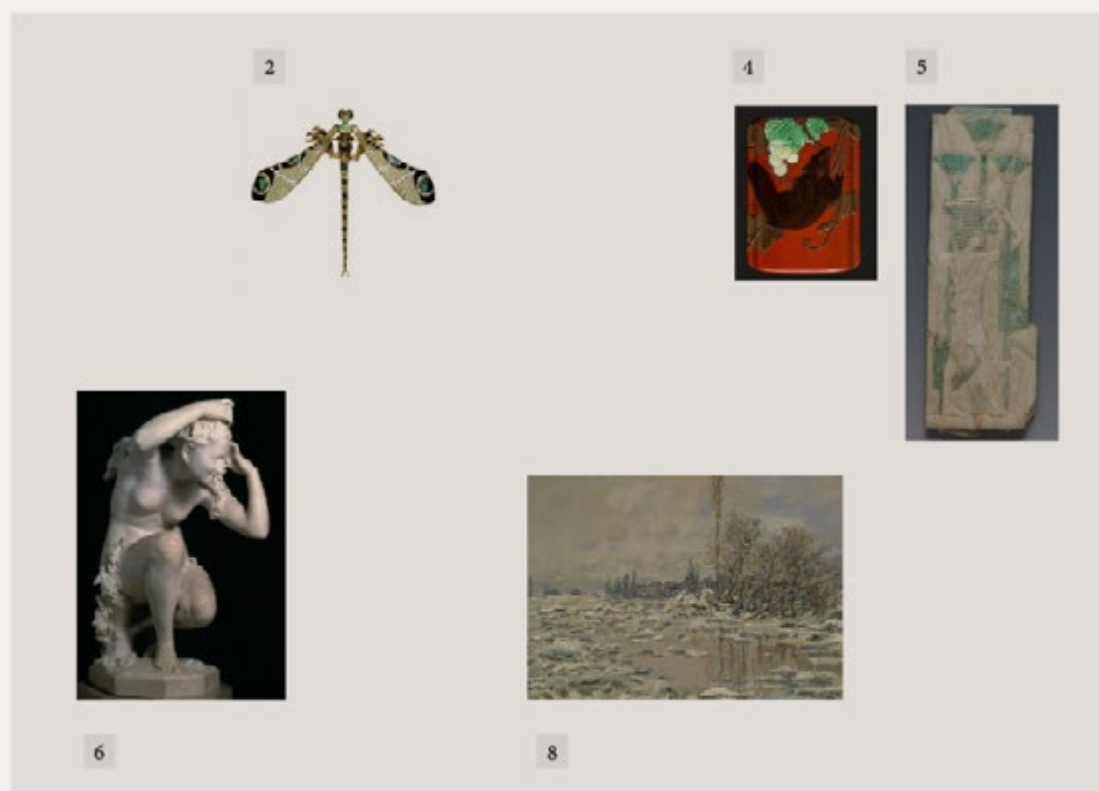
Valitavate kunstiteoste näide:



- Iga rühm peab oma valikut tutvustama ja selgitama.
- Samal ajal saab pedagoog panna lehele kirja iga rühma valiku.



Kahe valiku näide:



### Virtuaaltunni jaoks välja töötatud meetodid ja töövahendid

**Kunstiteoste valimisel tuleb arvesse võtta** erinevaid kunstilisi väljendusviise, tehnikaid, sisu ja üksikasju, mis soodustavad lihtsat vaatlemist. Nende põhjal saab teha valiku hulga kunstiteoste seast ja see võimaldab tuvastada ka igale kunstiteosele omaseid elemente.

**Küsimuste valimine:** arutage alati materjale; küsimused peaksid olema lihtsad, loogilises järjestuses ja neile peaks saama vastata otsese vaatluse põhjal. Küsimusi tuleks esitada õpilastele eraldi, et soodustada usalduslikku suhet ja kaasata tegevusse kõik osalejad.

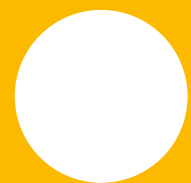
**Kõige lihtsam on luua PowerPointi esitlus:** kasutage kergesti arusaadavat keelt ja sobivat kirjasuurust. Pildid peaksid olema suure eraldusvõimega. See esitlus on lähtepunkt, mis sisaldab kõigile mõeldud teavet.

Rühmatööde puhul peavad kunstiteosed olema trükitud värviliselt, et lihtsustada praktilist tööd ja seoste loomist.

Muuseumimeeskond peaks **saama varem kokku** rühma saatvate õpetajate ja tehnikutega, ideaaljuhul samal platvormil, mida kasutatakse virtuaaltunniks. Kohtumisel peaksid pedagoogid selgitama tegevust ja arutama olukordi, milles õpetaja peab sekkuma. Näiteks õpilaste tähelepanu suunamine mõnele üksikasjale, osalejate julgustamine ja selle tagamine, et kõik pääseksid kõigele ligi. Ettevalmistuse käigus saab õpetaja luua tegevuse jaoks sobiva keskkonna.

### Võimalikud probleemid

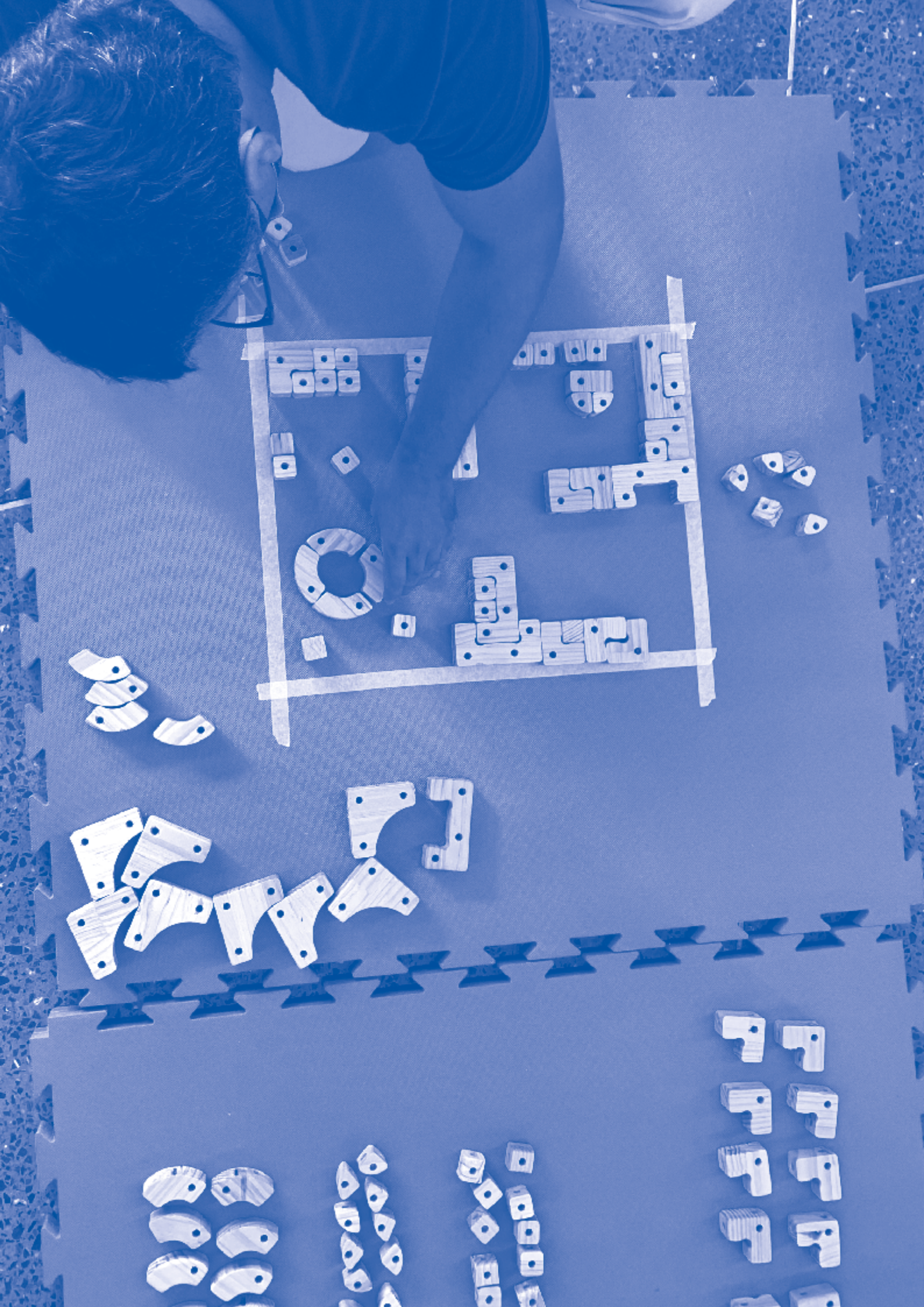
- Halb internetiühendus või ootamatud tehnilised viberused võib virtuaaltunni dünaamika täielikult ära rikkuda.
- Rühma abistav õpetaja peab olema ekskursiooni ülesehitusega kursis ja aitama ekskursiooni dünaamikat juhtida, sest vastasel juhul võib rühm kaotada kergesti keskendumisvõime ja huvi tegevuse vastu.
- Tund ei pruugi olla edukas, kui osalejate kognitiivsed ja meelelised vajadused erinevad liiga palju.



**Projekti  
tulemus 2**

**Meelterännak**





- Muuseumi või ajaloolise paiga külastamine on alati mitmekihiline, meeleline, esteetiline ja sotsiaalne kogemus. Näitused tekitavad meis mitmesuguseid aistinguid, mille kaudu me kogume muljeid ja saame hulgaliselt teavet. Mida rohkem aistinguid tekitame, seda rohkem saame mõjutada oma külastajate emotsioone ja mõtlemist.

Töötasime meelterännaku välja selleks, et aidata muuseumide või ajalooliste paikade pedagoogidel ja noorsootöötajatel luua hariduslikke tegevusi õpiraskuste ja intellektipuudega noortele (13–30-aastastele).



Meelterännak (ainult inglise keeles)



## Mis on meelterännak?

Meelterännak on meetod, mis aitab eri meelte abil rikastada muuseumi või ajaloolise mälestuspaiga külastamist. Pedagoogid või noorsootöötajad saavad luua omaenda meelelised vahendid, mis aitavad õpiraskuste ja intellektipuudega noortel uurida muuseumi või mälestuspaika ning avastada teoseid, eksponaate või teemasid nägemise, kuulmise, kompimise, maitsmise ja haistmise kaudu. Peale selle saame kasutada ka oma kuuendat meelt (süvatundlikkust) ehk võimet tunnetada oma keha asendit ja liigutusi. Meelterännakut saab kohandada eri muuseumide ja mälestuspaikade jaoks.

Meeleline elamus ei piirdu ainult nägemise ja kuulmisega. Mitmekülgsed meeleeelamused on võimsamad ja aitavad külastajaid rohkem kaasata. Sellise meetodi abil kogevad intellektipuudega noored näitust ja omandavad ka selle kohta teadmisi.

Kasutada võib igapäevaseid esemeid, mis võivad, aga ei pruugi olla näitusega seotud. Seega soovitame luua töövahendikomplekti (nt korv või käru, millel on mitu väljatõmmatavat sahtlit), mis sisaldab erinevaid esemeid, näiteks:

- originaalesemed, kui see on nende säilitamise vaatenurgast võimalik;
- näitusel välja pandud eseme reproduktsioon, et külastaja ja teos ei oleks alati klaasiga eraldatud;
- kolmemõõtmelised arhitektuurimudelid, mida külastajad saavad vaadata või katsuda;
- esemed, mis ühtivad näituse teemaga ja aitavad selgitada üsna abstraktseid mõisteid;
- näidismaterjalid, et näidata, kuidas miski on valmistatud või millest see koosneb;
- fotod, väljalõiked või piktogrammide ja emotsioonikaardid, mis viitavad kohtadele, sündmustele või emotsioonidele;
- helifailid või muusika;
- videofailid või -materjal;
- tugevalt lõhnavad materjalid.

## Mis on meelterännaku eesmärk?

### Muuseumide või mälestuspaikade töötajate ja noorsootöötajate, pedagoogide põhised eesmärgid:

- tuua teosed, väljapandud esemed või teemad külastajatele lähemale;
- pöörata rohkem tähelepanu konkreetsetele sihtrühmadele ja õppida tundma nende vajadusi;
- pakkuda võimalust keskenduda kogemustele;
- pakkuda uusi meetodeid, eriti külastajate puhul, kes vajavad lihtsat sõnakasutust;
- lihtsustada keerulisi ajaloo- või kunstiteemasid ja pakkuda midagi kõigile külastajatele;
- tekitada vestlusi ajaloo või kunsti kohta.

### Sihtrühmapõhised eesmärgid:

- kogeda huvipakkuvate elementide abil muuseumi või mälestuspaika värskest ja kaasavalt ning omandada üldteadmisi kaasahaaraval viisil;
- pakkuda kunstile ja ajaloole juurdepääsu mitmesuguste meetodite abil;
- võimaldada osalemist kultuurielus ja mälestuskultuuris, muuta muuseumis või mälestuspaigas (sageli esimest korda) viibimise kogemus meeldivaks ning murda eelarvamusi, eemaldada tõkkeid või olemasolevaid hirmusid kokkupuute kohta;
- tekitada ja rahuldada uudishimu;
- luua turvaline koht ja julgustada sihtrühma näituse teemasid omaks võtma;
- julgustada noori avastama kunstiteoseid või ajaloo teemasid ja avaldama nende kohta mõtteid;
- edendada kriitilist mõtlemist ja aktiivset vaatlemist;
- luua võimalus teadvustada ja väljendada oma vajadusi, huvisid ja tundeid;
- õppida lõbusate tegevuste kaudu;
- ergutada meeli eri kunstiteoste kaudu ja toetada kunstilist eneseväljendust;
- algatada vestlusi kunsti ja ajaloo ning nende tähenduse üle tänapäevases ja noorte külastajate endi elus;
- suurendada noortes empaatiavõimet, luues seoseid oleviku ja mineviku vahel.



## Mida pean tegema meelterännaku loomiseks ja rakendamiseks?

Esimene samm on tuvastada, kas muuseumis või mälestuspaigas on võimalik meelelist meetodit kasutada. Kas näitusel on juba meelelisi elemente või meetodeid, mida kasutatakse külastajate harimiseks? Milliseid esemeid, kunstiteoseid ja teemasid saaks avastada meelte kaudu? Mis on õpiesmärgid?

Teine samm on töötada konkreetsete esemete, kunstiteoste ja teemade jaoks välja meeleliste vahendite komplekt, mis arvestab muuseumi või mälestuspaiga tingimuste ja sihtrühma vajadustega. Selle käigus on väga tähtis suhelda sihtrühmaga ning kaasata meelterännaku loomisse, katsetamisse ja kohandamisse sihtrühmaga töötavad noored, õpetajad või sotsiaaltöötajad.

Kolmandas sammus peavad pedagoogid, giidid või noorsootöötajad tegema kindlaks, millised meelelised vahendid sobivad igale konkreetsele rühmale.

Viimases sammus arutavad õpetajad teekonna läbi, valmistavad ette ruumi ja vahendid ning teavitavad asjaomaseid inimesi. Pedagoogid või noorsootöötajad peaksid rühma põhjal otsustama, milliseid ja kui palju vahendeid kasutada, et vältida info üleküllust. Et aidata rühmal keskenduda, peaksid ettekandes vahelduma selgitused ja toetav materjal (nt heli).

Meelterännaku meetodit saab kasutada kas ekskursiooni või töötoa osana (nt olemasolevas haridusvormis, mis on mõeldud õpiraskustega noortele) või korraldada eraldi tegevusena pärast ekskursiooni. Esimesel juhul kasutatakse ekskursiooni ajal meelelisi vahendeid, mis võimaldavad tutvuda esemete, kunstiteoste või teemadega põhjalikumalt. Teisel juhul võib tegevus alata põgusa tutvustusega, millele järgneb lühike näitusekülastus, meelterännak töötoa vormis ja lõppjärelused.

Meelterännak võiks meie soovitusel kesta 90–120 minutit. Tähtis on arvestada rühma vajadustega ja teha pause. Kui tundub, et rühm on motivatsiooni kaotamas või nende tähelepanu hajub, võib tegevuse lõpetada.

## Rühma suurus

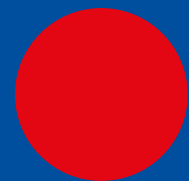
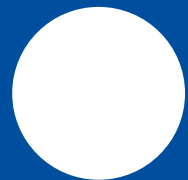
Rühmas võiks olla kuni 15 osalejat ja kaks pedagoogi, et igale osalejale pöörataks piisavalt tähelepanu. Rühma võib jagada kaheks väiksemaks seltskonnaks.

## Milliseid pädevusi on vaja pedagoogidel ja noorsootöötajatel meelterännaku loomiseks ja rakendamiseks?

Nendel, kes soovivad luua ja rakendada enda meelterännakut, peavad olema järgmised pädevused:

- tundlikkus ja avatus teiste inimeste tunnete suhtes ning mitmesuguste intellektipuuete noortega töötamise kogemus;
- oskus luua turvaline keskkond, et intellektipuuete noored tunneksid end oodatuna ja toetatuna;
- oskus kasutada ajalugu või kunsti noorte võimestamiseks ja julgustamiseks kultuurielus osalema;
- oskus suhelda ja mõelda loovalt;
- paindlikkus ja osalejate vajadustega kohanemise võime;
- sobivad teadmised lihtsasti mõistetavast keelekasutusest;
- hea verbaalne ja mitteverbaalne suhtlemisoskus, sealhulgas empaatia ja arusaamine intellektipuuete või intellektipuuete noorte vajadustest;
- võime kohandada suhtlust rühma taseme järgi, võttes arvesse rühmaliikmete õppimisvõimet;
- oskus aktiivselt kuulata (vältides stereotüüpe ja eelarvamusi) ja ergutada arutelu, olla turvaline inimene, kellele noored saavad oma mõtteid ja arvamusi avaldada;
- oskus panna osalejad üksteist toetama ja mõistma.



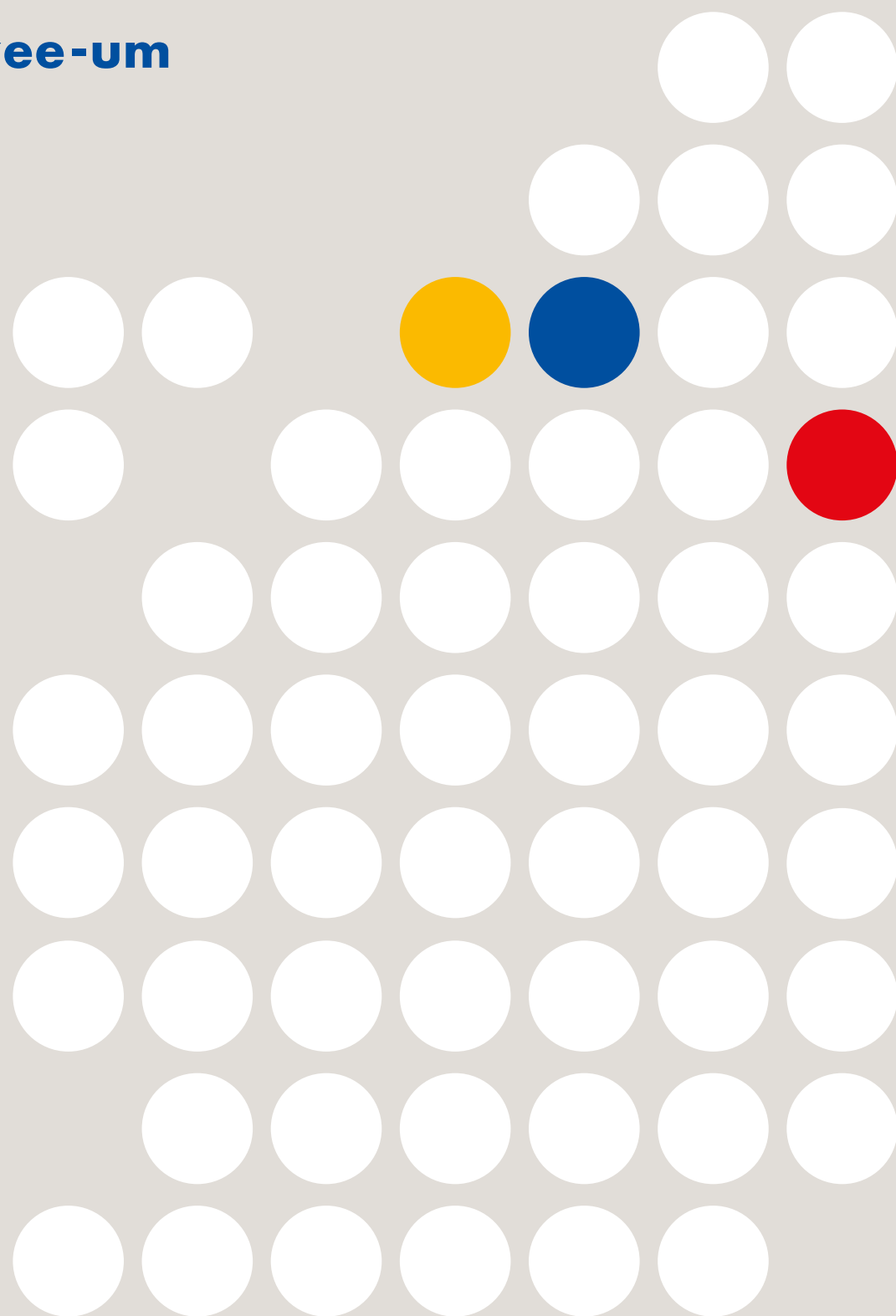


**Juhtumianalüüsid**



# Juhtumianalüüs 1

## mu-zee-um



**Muuseumi tüüp:** ajaloo- ja kunstimuuseum

### Kuidas me meelterännakut rakendasime?

Mu.ZEE, kus meelterännakut rakendati, on keskendunud Belgia kunstile alates 1830. aastatest. Mu.ZEE-s vahetuvad ajutised näitused korrapäraselt, mistõttu on tähtis valida kunstiteosed välja enne tegevust ning valmistada materjalid ette nii, et need moodustaksid esitluskõlbliku kaasaskantava terviku. Samuti on vaja rühma kohta teavet, sealhulgas teada nende vanust ja kognitiivset taset, osalejate arvu ja erivajadusi.

Selles tegevuses osalesid 18–25-aastased noored, sealhulgas intellektipuude ja autismispektri häirega inimesed. Nad jagati nelja 8–11-liikmelisse rühma, millest kõik tutvusid eri näitusega. Esimene näitus oli Léonard Pongo „Primordial Earth“. See oli foto- ja videonäitus Kongost pärit kunstnikult Léonard Pongolt, kes otsib erisuguseid viise, kuidas anda Maa üliinimlikule jõule kuju. Tema pildid Kongo maastikust lasevad loodusel rääkida ilma selle tõlgendamise püüta. Teine näitus oli osa Mu.ZEE kollektsioonist ning hõlmas eri ajastuid ja stiile, mis kõik on seotud Belgiaga. Iga rühm töötas umbes viie kunstiteose kallal, kusjuures arvestati nende tempot ja huvisid. Tegevuse ülesehitus on järgmine.

Tegevuse alguses seisavad kõik ringis: me kuuleme ja näeme kõiki. Me tutvustame end. Me paigutame end ruumi: kus me oleme, mis tundeid ruum tekitab, kuidas ruum kõlab? Siinkohal tutvustame rühmale ka muuseumi eeskirju.

Tegevuse ajal peaksid osalejad istuma kunstiteose lähedale.

Pärast tegevust peaks osalejatel olema aega lühikese hinnangu andmiseks. Selleks võib istuda viimase vaadatud teose kõrvale ning vastata järgmistele meelte ja emotsioonidega seotud küsimustele.



## Välja arendatud töövahendid

Rühmad tutvusid konkreetsete kunstiteostega, mille pedagoogid olid valinud välja noorte võimalike huvide või tegevuse teema põhjal ning selle järgi, kas kunstiteoseid oli võimalik mitmesuguste meeltega avastada. Näiteks on noortel lihtne samastuda multimeediateostega, sest nad on pärit digitaalsest põlvkonnast.

Iga töö oli seotud konkreetse tegevusega, mis võib hõlmata üht või mitut meelt.

Näited

1/  
Léonard Pongo  
„Pealkirjata“, 2021  
Video 8:19

Tegevus koosnes videoteose vaatamisest ja kuulamisest ning varjudega eksperimenteerimisest.

- Et osaleda saaksid ka inimesed, kes ei tule valjude helidega hästi toime, keerasime videoheli vaiksemaks ja andsime kasutada kõrvaklapid.
- Osalejatele anti valgest papist välja lõigatud äratuntavad kujundid (kalad, pilved, linnud), millega nad liikusid lõuendi ja projektsiooni vahel. Vaatlesime väljalõigete tekitatud varje ja selle mõju kunstiteosele: kas see muutis kunstiteose tähendust?
- Käed tantsisid projektsiooni valguses helide ja muusika saatel. Varjud mängisid kunstiteosega.



Enne tegevust vaadatakse Léonard Pongo teost.  
© mu-zee-um vzw



Väljalõigatud kujundid heidavad varje põrandale suunatud videoprojektsioonile, mis võimaldab osalejatel olla osa kunstiteosest.  
© mu-zee-um vzw

2/  
Léonard Pongo  
„Pealkirjata“, 2022  
UV-trükk CS-purjeriidel

Mõlemal pool lõuendit tehti eri tegevusi.

- Seisime lõuendi eri pooltel ja liikusime muusika saatel: kõigepealt kummalgi pool üks inimene, seejärel mitu inimest.
- Me jäljendasime üksteise liigutusi mõlemal pool lõuendit. Kuidas mõjutab lõuend meie liigutusi? Kas meie liigutused täiendavad kunstiteost?
- Arutasime eri materjalidele trükitud pilte: kas see on kunst või mitte? Mis teeb selle kunstiks? Kuidas saab foto teistsuguse tähenduse tänu materjalile, millele see on trükitud?

Autistlike laste ja noorte jaoks on jäljendamine sageli raske<sup>12</sup>. Teadlased on leidnud, et sellised noored ja lapsed peavad enne ühise tähelepanuvõime (kaks inimest keskenduvad ühiselt esemele) omandamist arendama oma jäljendamisoskust. Seega on jäljendamine autistlike laste ja noorte jaoks tähtis, sest see aitab parandada nende üldisi sotsiaalseid oskusi.

Osalejad liiguvad kummalgi pool lõuendit selle kunstiteosega kaasneva muusika saatel. Nad muutuvad üksteise peeglik. © mu-zee-um vzw



3/  
Marie-Jo Lafontaine  
„Belle jeunesse”, 1998  
Värvifotod alumiiniumil

Selle kunstiteose puhul kasutasime emotsioonikaarte, et näidata kujutatud inimeste tundeid.

- Millist emotsiooni see portree väljendab? Kas oskad ise sellist nägu teha?
- Kuidas mõjutab portreed tausta värv?



Kasutasime emotsioonikaarte, et näidata kujutatud inimeste tundeid.  
© mu-zee-um vzw

4/  
Rik Wouters  
„Naised aknal”, 1915  
Õlimaal lõuendil

Kasutasime eri toonide avastamiseks värvikaarte ja järgisime alltoodud juhiseid.

- Vali värv, mis ühtib pildil kujutatud inimese näoga.
- Vaadake üksteisele otsa. Milliseid värve näete? Kuidas muutuvad värvid varjus/valguses?







Kasutasime värvikaarte, et tuvastada portree värvid.  
© mu-zee-um vzw

5/  
Léon Spilliaert  
P.C. „Van Hecke en Novine“, 1920

Pliiats, akvarell, guašš, hõbepliiats ja tušš papil

Constant Permeke  
„Talupere kassiga“, 1928  
Õlimaal lõuendil

Permeke ja Ensori portreedel on kujutatud rikkalikke kangaid, nagu pits, samet, kotiriie, suled, ehted jne.

- Osalejad otsisid portreedel kujutatud riietega ühtivaid kangaid ja katsusid neid. Kuidas püüdis kunstnik selle kanga tunnetust värviga kujutada?
- Sorteerisime kangaid. Millised neist olid kujutatud Permeke maalil ja millised Spilliaerti omal? Miks?
- Miks nad selliseid riideid kannavad? Millise õhustiku need riided loovad?
- Kui sind maalitaks, mida sa kannaksid? Kuidas sa istuksid? Osalejad poseerisid pjedestaalidel või joonistasid tahvelarvutis portreid.



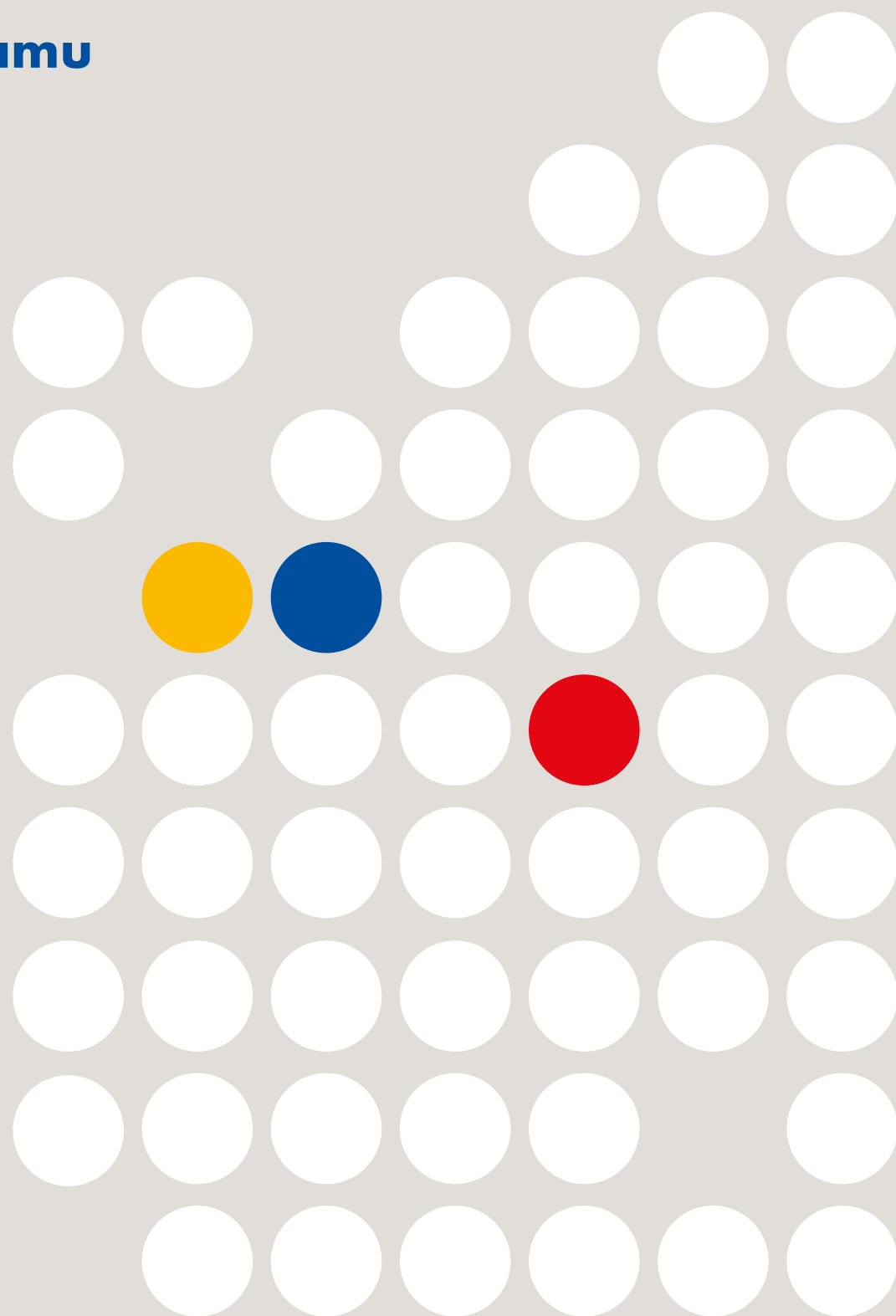
Riided, mütsid ja helmed aitavad luua tummpildi, mis on inspireeritud muuseumi portreedest. © mu-zee-um vzw

### **Kuidas aitasid meelterännaku loomisele kaasa intellektipuudega noored, meie sihtrühmaga töötavad inimesed ja muuseumi või mälestuspaiga töötajad?**

Vabatahtlikke ja sihtrühmaga töötavaid inimesi kutsuti mu-zee-umi ajurünnakule projekti I AM algusest peale. Vahendid töötati välja alarühmades ja neid katsetati mitmesuguste sihtrühmadega: intellekti-, nägemis- või kuulmispuudega noortega. Seejärel paluti osalejatel jagada oma kogemust, et meelterännakut saaks kohandada.

## Juhtumianalüüs 2

### Vabamu



**Muuseumi tüüp:** ajaloomuuseum

### Kuidas me meelterännakut rakendasime?

Kavandasime täiesti uue muuseumitunni, keskendudes kahele loole muuseumi püsinäitusest, et tund oleks võimalikult konkreetne. Valisime kaks lugu kahest 14-aastasest lapsest Hansust ja Urvest, et õpilased saaksid nendega paremini suhestuda.

Kahe valitud loo põhjal hakkasime otsima sobivaid meelelisi lahendusi, mis aitaksid lugusid jutustada. Domineerima hakkasid esemed ja visuaalsed allikad, mida täiendasime kahe heliklipi ja paari lõhnava elemendiga.

Samuti kehtestasime maksimaalse rühmasuuruse: 10 õpilast + saatjad. Muuseumi poolt viis tundi läbi kaks pedagoogi.

### Välja arendatud töövahendid

#### Visuaalsed vahendid

Kasutasime mitmesuguseid visuaalseid allikaid. Kuna keskendusime tunnis Hansu ja Urve lugudele, näitasime õpilastele kohe nende fotosid, mis jäid õpilastele nähtavale kuni loo lõpuni.

Mõlemaid lugusid illustreerisid ka vitriinis olevad esemed: Hansu jope ja Urve seljakott ning pagulaspaat näitusesaalis.

Kuna Hans oli üks Siberisse küüditatud eelastest ja Urve üks neist, kes 1944. aastal põgenes, siis kasutasime nende lugude näitlikustamiseks ka kaarti, millel õpilased said vedada joone teekonna alguspunktist lõpp-punktini, et saada aimu, kui kaugele nad mõlemad sõitma pidid.

Hansu jutu juurde kuulus ka joonistus küüditamisvagunist ja tema enda tehtud joonis nende toast Siberis. Vaguniks muudetud näitusesaal aitas õpilastel samuti looga paremini suhestuda.

Kasutasime muuseumitunnis emotsioonikaarte, kuna kahe katserühma õpilased erinesid märkimisväärselt oma õppimisviisi ja väljendusoskuste poolest. Jutukamad (valdavalt käitumis- ja õpiraskustega) õpilased kasutasid Hansu ja Urve lugude lõpus







Näitusesaal „Ebainimlikkus”, mida sümboliseerib vagun. © Vabamu

emotsioonikaarte, et näidata, mida Hans võis tunda, kui ta oli sunnitud kodust lahkuma, ja mida Urve tundis põgenedes. Autistlike laste puhul, kellest enamik ei rääkinud ega tahtnud kontakti luua, kasutasime emotsioonikaarte alles tunni lõpus, kui küsisime neilt, milliseid emotsioone lood ja muuseumikülastus neis tekitas.

Kuna muuseumi ruumid on üsna pimedad, kasutasime lisavalgustust, et muuta esemed ja muuseumipedagoog õpilastele paremini nähtavaks, ning lülitasime välja kõik ekraanid, mis oleksid võinud lapsi häirida.

Kohver Hansu loo esemete ja emotsioonikaartidega. © Vabamu







Hansu looga seotud pildid ja lõhnakotikesed.  
© Vabamu

## Heli

Kasutasime kaht heliklippi. Hansu loo jaoks kasutasime puidutöökoja helisid (sest Hans töötas Siberis olles puidutöökojas). Urve loo jaoks kasutasime luuletust, mida loeti ette rootsi keeles, et õpilased saaksid aimu, millisest keelekeskkonnast leidis Urve end pärast Eestist lahkumist ja millises keeles ta pidi õpinguid jätkama. Luuletust lugesid Rootsis elavad lapsed ja luuletus ise räägib sellest, et iga inimene on ainulaadne ja teiste seas võrdne. Enne luuletuse sisu selgitamist lasime õpilastel arvata, mis on selle põhisoon.

## Lõhn

Lõhnamaailma loomiseks kasutasime kotikesi ja purke. Hansu jutu juurde kuulusid kotikesed kaselehtede, musta leiva, männi- ja kuuseokste ning kuivatatud kibuvitsamarjadega. Marjad ei andnud aga nii head tulemust, kui lootsime, nii et lõpuks kasutasime seda hoopis kombatava ja visuaalse materjalina. Õpilased said lõhnastatud kotte nuusutada ja arvata, mis lõhnaga on tegemist, misjärel pidid nad ütleva, kuidas see lõhn võib olla Hansu looga seotud.

Urve loo jaoks kasutasime klaaspurki, mis oli täidetud mullaga. Õpilased pidid uurima/nuusutama, mis see on, ja otsustama, kas Urve pakkis selle põgenedes oma kohvrise. Tegime esimeses katsetunnis vea, sest kasutasime muude lõhnadega vana purki, mis viis õpilased eksiteele, mistõttu soovitasime lõhnakotikeste ja purkide jaoks valida võimalikult lõhnava kanga ja uue purgi või anuma.

Valik esemeid, mida Hans võis kaasa võtta. © Vabamu





## Kompimisvahendid

Me rääkisime Hansu lugu küüditamisvaguniks muudetud näituseruumis, mis andis meile võimaluse vagunis ringi vaadata ja mõõta selle suurust.

Pidime rühma ees olevatest esemetest valima välja need, mida Hans võis küüditamisel kaasa võtta. Seal oli nii vanu asju kui ka tänapäevaseid esemeid, mis pidi panema õpilasi kriitiliselt mõtlema. Õpilased said esemeid ise vaadata ja pakkida neid oma kätega linale, millest sai moodustada pambu. Need ei olnud päriselt Hansu esemed, vaid tema omadega sarnased: noorteromaanid (vanad raamatud, millele kleppisime Hansu kaasa pakitud raamatute kaaned), joonistuspaber, pliatsid, villased sokid, linane rätik, puuvillane voodipesu, õunad, tänapäevane kaisukaru ja rublad.

Et Hansu lugu veel paremini jutustada, tahtsime leida vatijope, mis oleks identne sellega, mida Hans kandis Siberis, et õpilased saaksid seda selga proovida. Kahjuks ei õnnestunud meil seda esimeste katserühmade jaoks leida.

Urve loo jaoks pakkisime kohvrisse asjad, mida ta põgenemiseks vajas. Valik tuli teha järgmiste esemete hulgast: vana raadio, Eesti lipp, Eesti muld, suvekleit, müts, pärlid, MP3-mängija, kõrvaklapid, Saksa margad ja 1940. aastate isikut tõendava dokumendi koopia.

Peale selle said lapsed uurida ka näitusesaalis asuvat pagulaspäati.

Urve loo illustreerimiseks kasutasime ka vett, et näidata, kui külm võis Läänemeri olla 1944. aasta septembris (umbes 12 kraadi). Õpilased püüdsid vett puudutades ära arvata selle temperatuuri ja lõpuks mõõtsime koos nendega vee tegelikku temperatuuri. Samuti tuleb mainida, et külmikus hoitud vee temperatuur tõusis soojas ruumis kiiresti, nii et tunni alguses ettevalmistatud vesi ei pruugi demonstratsiooni jaoks enam piisavalt külm olla.



Esemed, mida Urve võis kaasa võtta.  
© Vabamu

## Kuidas aitasid meelterännaku loomisele kaasa intellektipuudega noored, meie sihtrühmaga töötavad inimesed ja muuseumi või mälestuspaiga töötajad?

Arendasime meelterännakut koos muuseumimeeskonnaga, tuginedes oma töötajate varasematele kogemustele intellektipuudega õpilastega üldhariduskoolides, teadusartiklitele/kirjandusele ja teiste muuseumide kogemusele. Pidasime nõu kunstiterapeudi ja lasteaiaõpetajaga, kes on puutunud oma töös kokku ka intellektipuudega lastega. Korraldasime kaks proovitundi ning võtsime arvesse esimeses katserühmas ilmnunud nõrkusi ja õpetajate tagasisidet, mida rakendasime juba teises katsetunnis. Tuleb märkida, et tunni korraldamine oleneb palju õpilaste tasemest ja giid peab olema valmis oma tegevust igal hetkel kohandama.



## Juhtumianalüüs 3

### Berliini müüri sihtasutus

Berliini müüri mälestuspaik,  
Marienfelde pagulaskeskuse muuseum,  
idapoolne galerii,  
Günter Litfini mälestusmärk



**Muuseumi tüüp:** mälestuspaik koos vabaõhunäitusega,  
ajaloomuuseum (sisenäitus)

### Kuidas me meelterännakut rakendasime?

Välja töötatud meelelised vahendid (helid, kombatavad esemed, visuaalsed vahendid, lõhnad ja kehaliigutused/-aistingud) lõimiti Berliini müüri sihtasutuse juba olemasolevatesse ekskursioonidesse ja töötubadesse, mida viidi läbi lihtsasti arusaadavas keeles. Need vahendid aitavad avastada mitme meele abil ajaloolisi kohti ja teemasid, mida giid ekskursiooni või töötoa ajal tutvustab. Meie katsed on näidanud, et teema avastamine kahe või enama meele abil tagab sügavama kogemuse: igaühe meeled on erineva tugevusega ja mida rohkem meelelisi aistinguid tekitada, seda suurem on võimalus jõuda rühma kõigi liikmeteni.

Meelterännaku korraldamiseks vabaõhunäitusel ehtasime käru koos kõigi vajalike vahenditega. Sel viisil on giididel olemas kõik vajalik, mille hulgast nad saavad valida rühma vajadustele ja huvidele vastavad vahendid. Sisenäituse puhul on võimalik vahendid ka varem kindlatesse kohtadesse paigutada.

### Välja arendatud töövahendid

Valmistasime ette kaht tüüpi vahendid. 1. Kohast sõltumatud vahendid, mis toetavad giidi juhitud ekskursiooni/töötuba ja võimaldavad avastada Berliini müüri sihtasutuse korduvaid teemasid. 2. Koha- või näitusepõhised vahendid, mis on seotud konkreetse teema või elulooga. Kokku oleme välja töötanud üle 30 vahendi alates mitmesugustest helitüüpidest (muusika, helid, intervjuu), praktilistest objektidest, mudelitest, visuaalsetest abivahenditest (teleskoobid, fotod, pildidetailid) kuni praktiliste tegevusteni (otsinguülesanded, juhendatud liigutused). Allpool on toodud selliste vahendite näited.



## Kohast sõltumatud vahendid

Piktogrammid (visuaalne vahend) kujutavad sõna või ideed illustratsiooni abil. Need toetavad giidi selgitusi ja aitavad õpilastel räägitust aru saada. Piktogrammide abil visualiseeritakse ajaloosündmusi või -protsesse (nt rahumeelne revolutsioon ja Berliini müüri langemine), samuti ajaloo teemaga seotud abstraktseid termineid või mõisteid (nt sõnavabadus, enesekehtestamine jne). Emotsioonikaardid, mis aitavad õpilastel visualiseerida, kuidas inimesed end ajaloolises olukorras tundsid, või panna end kellegi teise olukorda. Osalejad saavad emotsioonikaartide abil väljendada, mis tunne neid ajaloo teema kohta õppides või mälestuspaigas viibides valdab. Emotsioonikaartide kasutamisel jälgige, et sümbolite tähendus oleks selge.

Soovitame kasutada piktogramme ja emotsioonikaarte, mida kasutatakse erivajadustega laste koolides.<sup>13</sup> See aitab tekitada äratundmisrõõmu. Piktogramm ja emotsioonikaardid kui visuaalsed vahendid sobivad kõigile, olenemata nende vanusest, keelelistest oskustest ja õpitasemest, pakkudes võimalust suhelda mitteverbaalselt.

## Teemapõhised töövahendid

Saksamaa lõhenemise näitlikustamiseks tutvustatakse kompimisvahendina ajaloolisi münte Ida- ja Lääne-Saksamaalt. Müntidega saavad tutvuda kõik külastajad: neid käes hoides saavad noored võrrelda müntide materiaalsust, kujundust ja sümboleid. Mündid on hea viis dialoogi alustamiseks. Meie kogemuse järgi hakkasid osalejad, kes neid valuutasid mäletasid (nt õpetajad), jagama rühmaga pildikesi oma elust. Noored tundsid ära, et mündid ei ole tänapäeval kasutusel. Mündid on seotud noorte igapäevaeluga, kuid kannavad endas mineviku ja oleviku mõisteid, mis on ajaloost arusaamiseks väga tähtsad.



Saksa Demokraatliku Vabariigi ja Saksamaa Liitvabariigi münte uurivad noored. © Berliini müüri sihtasutus

Et Saksamaa lõhenemist veel rohkem visualiseerida, töötasime välja kombatavad kaardid lõhenenud Saksamaast ja Berliinist. Sarnaselt mõistatusega palutakse noortel panna kokku kahte Saksamaa osa ning Lääne- ja Ida-Berliini kujutavad kaarditükid. Peale selle tehakse kindlaks, milline lipp kuulub Lääne- ja Ida-Saksamaale. Kasutasime kaarte koos ajalooliste müntidega.

Põgenemistunnelid: selleks et arutada Berliini müüri mälestuspaiga juures Bernaueri tänaval asuvaid endisi põgenemistunnelid, kasutasime nelja meelt. Esiteks eluloolist meetodit, jutustades loo Eveline Rudolphist, kes põgenes 1962. aastal noore naisena põgenemistunneli kaudu SDV-st. Kõigepealt tutvustatakse kaasaegset tunnustajat foto (visuaalne vahend) abil ja seejärel kirjeldatakse tema põgenemist intervjuu kaudu (heliline vahend). Pärast klippi esitasime küsimusi, et saada aru, kuidas noored seda mõistsid. Meie kogemus näitab, et klipp ei tohiks olla pikem kui kaks ja pool minutit ning intervjuueeritav peab rääkima arusaadavalt. Enne klippi esitamist soovitame valmistada rühma kuulamiseks ette. Kui heli esitatakse väljas, tehke seda kindlasti vaikes kohas, kus ei ole taustamüra, või paluge rühmal lähemale tulla. Soovitame osalejaid hoiatada, kui klipp sisaldab valju või ebameeldivat heli, et müratundlikud inimesed saaksid distantsti hoida.

Pärast Eveline'i kirjeldust visualiseerib giid, kui kõrge ja lai oli põgenemistunnel, luues kahe kokkupandava joonlaua (kehalise





Saksamaa lõhenemist visualiseerivad kombitavad kaardid.  
© Berliini müüri sihtasutus

äistingu vahend) abil tunneli piirjooned. Noori kutsutakse üles sellest tunnelist läbi minema ja seega füüsiliselt kogema, kuidas inimesed pidid põgenemistunnelis liikuma. Lõpuks nuusutavad nad märka mulda (haistmisvahend), mis annab edasi maa all olemise tunnet.

Hartmut Richteri põgenemislugu: Marienfelde pagulaskeskuse muuseumis (sisenäitus) kasutame Hartmuti loo jutustamiseks nägemis-, kompimis- ja kuulmisaistinguid. Ta põgenes 1966. aastal noore mehena SDV-st, ujudes mööda piiriäärset kanalit. Alustuseks tutvustab giid Hartmutit ja tema põgenemiskohta ajalooliste fotode abil (visuaalne vahend). Hartmuti loo jutustamise ajal annab giid noortele kolm käega katsutavat eset (kompimisvahend), et nad saaksid



Tunneli piirjoonte loomine.  
© Berliini müüri sihtasutus



Endise piirikanali vee puudutamine. © Berliini müüri sihtasutus

osa loost ise katsuda. Külma vee kott tekitab vestluse teemal, kuidas Hartmut end kanalis ujudes tundis. Hartmut võttis kaasa ainult oma passi, mille ta peitis ujumismütsi alla. Seda osa loost näitlikustab originaalne SDV pass ja ujumismüts, mida noored saavad katsuda. Rühm saab uurida nende esemete materiaalsust ja funktsiooni.

Enne või pärast seda saavad noored teada, miks Hartmut põgenes: ta oli vastu SDV poliitikale. Näitena on toodud The Beatlesi plaat (visuaalne vahend). See esindab Hartmuti entusiasmi lääne muusika vastu, mis oli SDV-s keelatud ja mille fänne sel ajal taga kiusati. Peale selle kuulab rühm The Beatlesi laulu (heliline vahend). Pärast laulu kuulamist küsib giid, kas see meeldis noortele, millist muusikat nad eelistavad ja kuidas nad end tunneksid, kui neil ei lubataks oma lemmikmuusikat kuulata.

Piirivalvurid Berliini müüri: kunagise piiriolukorra edasiandmiseks idapoolses galeriis (vabaõhunäitus) kasutasime selektiivse nägemise meetodit. Et saada ettekujutust sellest, mis tunne oli töötada Berliini müüri, seisavad noored endisel piirivööndil (Ida-Berliinis) ja vaatavad



Noored vaatavad Spree ääres  
üle endise piiri. © Berliini müüri  
sihtasutus



Ühistegevus: endise piiritsooni mõõtmine. © Berliini müüri sihtasutus

üle Spree jõe vastaskaldale (Lääne-Berliini). Kõigepealt palutakse rühmal nimetada asju, mida nad näevad, kasutades selleks binokleid või teleskoobe, mis on valmistatud papprullidest (visuaalne vahend). Seejärel näidatakse koha ajaloolist fotot (visuaalne vahend). Rühm saab võrrelda endist olukorda sellega, mida nad näevad läbi teleskoopide/binoklite. Sellised otsinguülesanded on hea viis rühma aktiveerimiseks ja tekitavad osalejates saavutustunde, kui ülesanne on täidetud. Soovitame otsinguülesannete ajal kasutada visuaalseid abivahendeid, sest need aitavad keerulist olukorda lahti mõtestada. Binokleid kasutades said noored keskenduda korraga vaid osale ümbritsevast keskkonnast ning seda lähemalt või kaugemalt vaadata. Otsinguülesannet kasutatakse ka selleks, et rääkida Berliini müüri ohvritest, näiteks viieaastasest Cetin Mertist, kes uppus 1975. aastal Spreesse täpselt selles kohas. Jõgi oli osa SDV piirialast.

Piirikindlustis ja vahitorn: kasutasime Günter Litfini mälestusmärgi (linnaruum/sisenäitus) juures Berliini müüri paigutuse väljendamiseks kolme meelt. Peale endise vahitorni, kus asub mälestusmärk, ei ole selles kohas säilinud ühtegi piirikindlustise osa. Pidime selle probleemi lahendama. Valisime ajaloolise foto (visuaalne vahend), et näidata, kuidas see paik varem välja nägi, ja palusime noortel nimetada asju, mis on säilinud tänapäevalgi. Tükk müüri (kompimisvahend) ja natuke okastraati (kompimisvahend) näitlikustavad piirikindlustise materiaalsust. Noored saavad neid esemeid katsuda ja giid seob need ajaloolise fotoga. Et anda noortele ettekujutus endise



piiritsooni laiupest, kasutasime performatiivset meetodit, mis põhines kehaliigutustel (kehalise aistingu vahend). Koos töötades mõeldavad noored joonlauaga, kui lai oli piiritsoon. Teadlik liikumine ruumis suurendab õpilaste arusaamist piiritsooni laiupest.

Et muuta vahitorn ja selle kunagine funktsioon kõigile kättesaadavaks (hoonel on barjäärid), ehitasime torni mudeli (kompimisvahend), mis võimaldab torni sisse vaadata. Mudel on varustatud mööbli ja väikeste sõduritega.

### **Kuidas aitasid meelterännaku loomisele kaasa intellektipuudega noored, meie sihtrühmaga töötavad inimesed ja muuseumi või mälestuspaiga töötajad?**

Enne meelterännakut rääkisime intellektipuudega noortega, erivajadustega laste koolide õpetajatega, intellektipuudega inimestele mõeldud kaitstud töötoa pedagoogidega ning Berliini müüri sihtasutuse pedagoogide ja giididega. Eesmärk oli koguda teavet meelterännakuga seotud ootuste, probleemide, nõuete ja ideede kohta.

Pärast paari töövahendi prototüübi väljatöötamist korraldasime intellektipuudega noortele (koolirühmad ja noored töötoast) esimese ekskursiooni. Kohendasime tagasiside põhjal töövahendeid ja kasutasime neid samade rühmadega teises voorus. Üksikasjaliku tagasiside andmiseks töötasime välja kaks küsimustikku, ühe osalevatele intellektipuudega noortele ja teise meelterännakut korraldavatele giididele. Meie jaoks oli tähtis arvestada mõlemat vaatenurka. See andis võimaluse tagada töövahendite praktilisus, et need oleksid ekskursioonidele ja töötubadele lisaväärtuseks.

Küsimustikud on saadaval käsiraamatu lisas.

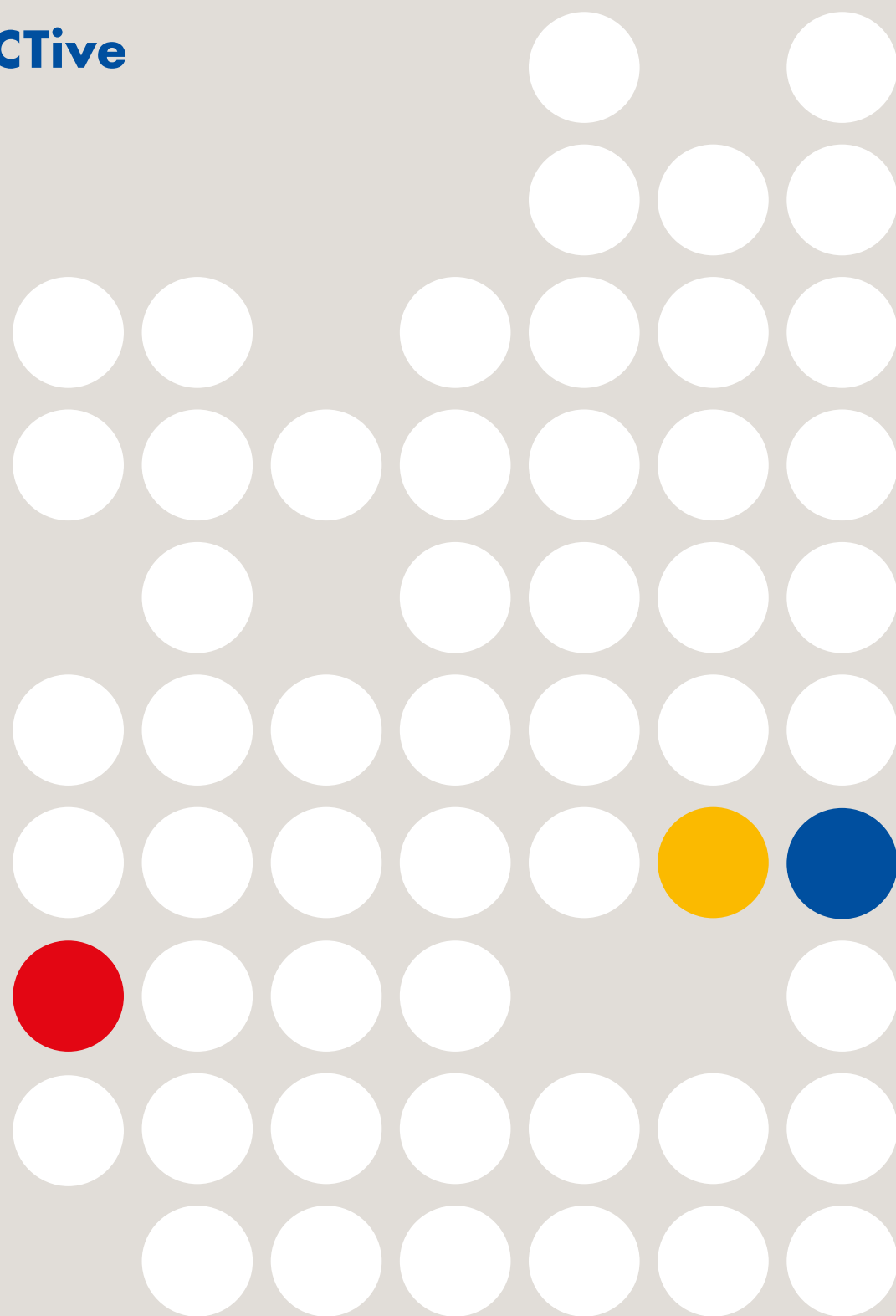
Iseehitatud  
vahitornimudel.  
© Berliini müüri  
sihtasutus





# Juhtumianalüüs 4

creACTIVE



**Muuseumi tüüp:** arheoloogia, ajaloo, etnoloogia, kujutava kunsti muuseumikompleks

## Kuidas me meelterännakut rakendasime?

Negotino muuseum on 1978. aastal asutatud kultuuri-, haridus- ja teadusasutus, mille peamine eesmärk on pakkuda Negotino linnapiirkonnas muuseumiteenuseid. See korraldab pidevalt uuringuid ning kogub, analüüsib, uurib, säilitab, avaldab ja tutvustab arheoloogilisi, ajaloolisi, etnoloogilisi ja kunstilisi esemeid. Erilist rõhku pannakse kultuuripärandiga seotud haridusele ning muuseum aitab kaasa professionaalse teadus- ja uurimistöö edendamisele, et toetada kultuuri, teadust ja haridust.

Uurimistegevuse tulemusena on loodud arheoloogiline püsinäitus, mis sisaldab umbes 420 eset muinasajast, vanast ajast, varasest antiikajast, hellenistlikust perioodist, Rooma ajast, hilisantiikajast ja keskajast. Esemed on valmistatud peamiselt metallist (pronksist ja hõbedast), keraamikast, klaasist ja luust; nende hulgas on taldrikuid, potte, tööriistu, ehteid ja münte – kokku 1890 arheoloogilist eset.

Negotino muuseumi meelterännak töötati välja segarühmale: mee-, vaimse ja füüsilise puudega noortele ning puudeta noortele. Selle uuendusliku meetodi tutvustamiseks kogusid Poraka Negotino intellektipuudega inimeste keskuse liikmed meeltekotikestesse esemeid.

Töötasime välja loominguliste ja hariduslike töötubade programmi, mis keskendus muuseumi ligipääsetavuse parandamisele, vähemate võimalustega noorte sotsiaalse kaasatuse suurendamisele ja loomingulise eneseväljenduse toetamisele kunsti kaudu. Tegevus algas tutvustusega, et aidata osalejatel üksteist tundma õppida ja enda kehasid liigutada. Seejärel arutasid kultuuri- ja noorsootöötajad kunsti ja kultuuri olulisust noorte, eriti vähemate võimalustega noorte isikliku ja sotsiaalse arengu edendamises. Rühma refleksiooni suunamiseks kasutati näiteks järgmisi küsimusi.

- Mis tuleb sulle meelde, kui kuuled sõna „kunst“?
- Miks on kunst sinu jaoks tähendusrikas?
- Kuidas saame värvide abil oma tundeid ja loovust väljendada?





Meeltekotikeste valmistamine. © creACTIVE

Osalejad pidid valima oma kotti materjale ja esemeid, ammutades inspiratsiooni piirkonna noorte kunstnike näituselt, mis keskendus looduse ilule. Esemed pidid olema keskkonnasäästlikud ja muuseumi ümbrusest kergesti leitavad; samuti pidid need täiendama näitusel leiduvate esemete tekstuuri ja kuju või nendega sarnanema, näiteks pulgad, lehed, lilled, liiv, paber ja puuvill. See võimaldas osalejatel kogeda visuaalset kunsti loovalt, stimuleerides samal ajal kuulmis-, nägemis- ja kompimisaistinguid. Ainulaadse meeelamuse loomiseks kasutasime ka helisid.

Pärast ekskursiooni oli osalejatel võimalus väljendada oma tundeid ja muljeid maalimise kaudu.

## Välja arendatud töövahendid

### Heli

Alguses kasutasime vaikselt helisid, et stimuleerida osalejate tähelepanu ja luua meeldiv kogemus. Arvestades, et tegevus toimus segarühmas, kuhu kuulusid puueteta noored, kuulmis- ja kõnepuudega ning intellekti- ja füüsilise puudega noored, aitas heli kunstiteoseid visualiseerida. Näiteks mängisime lilli kujutava teose esitlemisel rahulikku muusikat, et tekitada lõõgastustunnet ja aidata õpilastel kujutleda looduses viibimist.

### Nõuanded

- Enne tegevust tegime koostööd kultuuritöötajate, noorsootöötajate või pedagoogidega ning tutvustasime osalejatele plaanitud tegevusi ja seda, mida ekskursiooni ajal oodata.
- Andsime osalejatele teada, mis eesmärgil ekskursiooni ajal helisid kasutatakse.
- Ärgitasime neid pöörama ekskursiooni ajal tähelepanu oma füüsilistele reaktsioonidele ja emotsioonidele.
- Küsisime nende arvamust kunstiteoste kohta ning julgustasime austama teiste arvamusi ja vaatenurki.

## Visuaalsed vahendid ja esemed

Et kunstiteoseid paremini esitleda, eriti nägemispuudega inimestele, kasutasime mitmesuguseid visuaalseid vahendeid, esemeid ja materjale. Need materjalid pidid olema kergesti leitavad, ohutud ja kasutatavad ka teistel näitustel. Erilist tähelepanu pöörati esemetele ja materjalidele, mille kuju või tekstuur sarnanes teatavate kunstiteostega. Näiteks kui kunstiteosel olid kujutatud lained, toetasime oma selgitustööd sellega, et andsime külastajatele materjali, mis võis tekitada sama tekstuuri ja heli.

Julgustasime osalejaid visualiseerima nende kogemusi enda loodud kunstiteoste kaudu, mis aitaks neil mõtiskleda ekskursiooni ajal kogetu üle.





**Kuidas aitasid meelterännaku loomisele kaasa intellektipuudega noored, meie sihtrühmaga töötavad inimesed ja muuseumi või mälestuspaiga töötajad?**

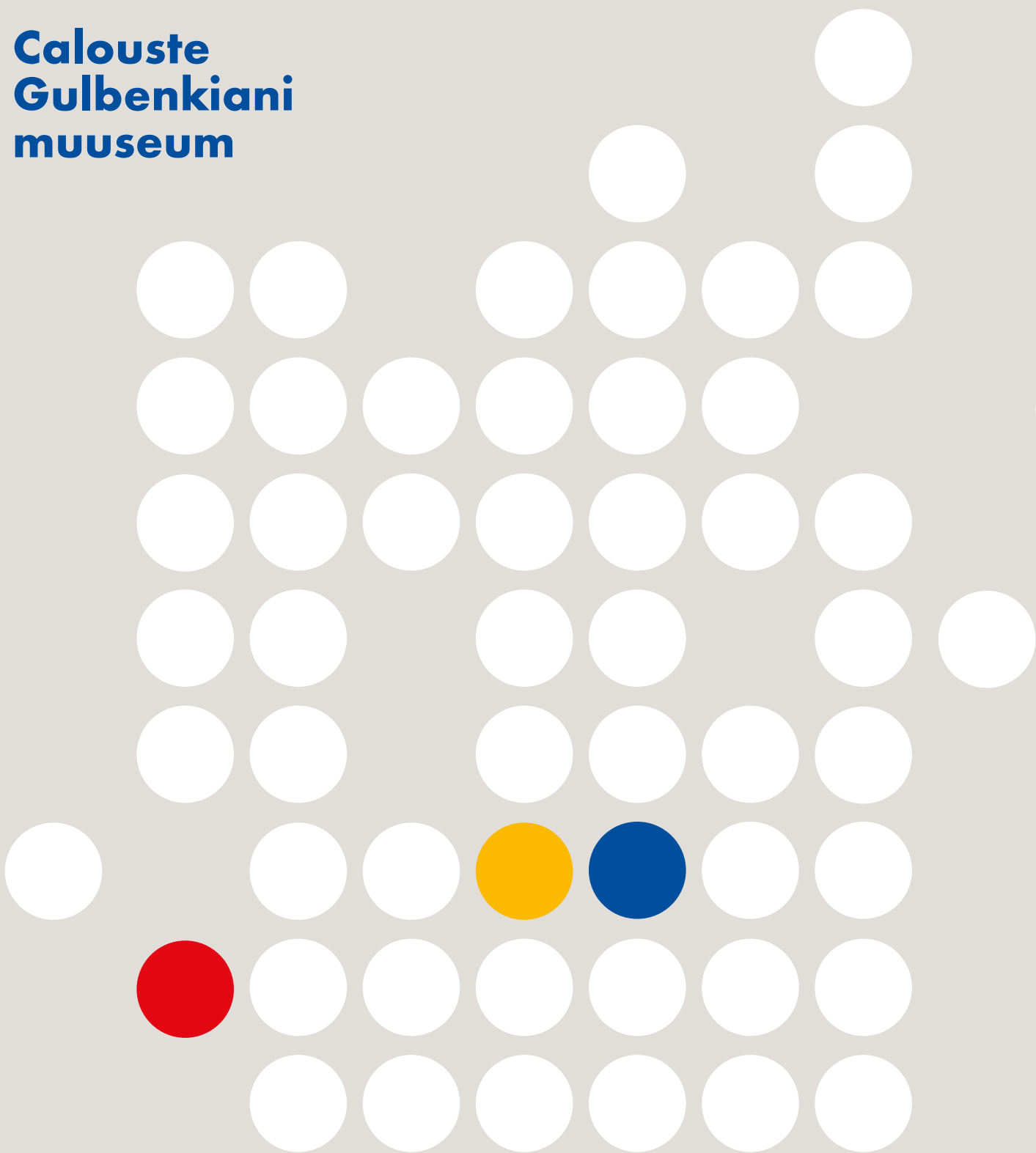
Partnerorganisatsioon tegi koostööd eripedagoogide, rehabilitatsioonitöötajate ja toetajatega Poraka Negotino intellektipuudega inimeste keskusest, Negotino pimedate ühingust, sealhulgas nende isiklike abilistega, samuti Negotino Punase Risti noorte liikmete ja Kavadarci noortekeskusega.

Osalejad ja noorsootöötajad meeltekotikestega. © creACTIVE



## Juhtumianalüüs 5

### Calouste Gulbenkiani muuseum



**Muuseumi tüüp:** kunstimuuseum

#### **Kuidas me meelterännakut rakendasime?**

Meelterännak ja kunstikäru loodi sel korral inimestele, kel on raske ümbritsevat keskkonda kirjeldada ja sellega suhestuda. Meelterännaku abil saab juhendaja luua seoseid teiste meelte ja suhtlusvormide kaudu, näiteks lihtsa keele ning toetava ja alternatiivse suhtlemise, tekstuuride ja materjalide, heli taastamise ja taasesitamise, meetodite ja kujunduse uurimise abil.

Pidime kaaluma, kuidas läheneda kunstiteosele lihtsalt ja nauditavalt ning kuidas selgitada kunstniku tööviise ja valikuid, rikkumata seejuures muuseumi ohutuseeskirju.

#### **Välja arendatud töövahendid**

Valmistasime Calouste Gulbenkiani muuseumi jaoks ette kunstikäru („carrinho das artes“), mis sisaldab jaotisi, sahtleid ja muid elemente, kus hoida meelterännaku jaoks vajalikke materjale. Käru on lihtne kasutada ja sellele on kerge ligi pääseda, mis võimaldab osalejatel olla kogu tegevuse vältel iseseisvam. See sisaldab vahendeid ja materjale, millega saab stimuleerida kõiki meeli: nägemist, kuulmist, kompimist, maitsmist ja haistmist.

See võimaldab meil kohandada külastust rühma huvidele. Kui rühm on huvitatud rohkem helidest, saab tegevust kohandada ja kasutada pigem helilisi vahendeid. Pedagoog peab ise valima, kas rühma jaoks on parem jätkata ettevalmistatud jutuga ja pakkuda osalejatele mitmesuguseid meelelisi uurimisvõimalusi või uurida põhjalikumalt üht kunstiteost.

Iga kunstiteose puhul alustame küsimustega, mis soodustavad dialoogi ja kunstiteose tõlgendamist, tekitades osalejates uudishimu.





© Calouste Gulbenkiani muuseum – Margarida Rodrigues João

## Heli

Kasutasime kaasaskantavat kõlarit, samuti materjale ja instrumente, mis tekitavad mitmesuguseid helisid. Nende asemel võib kasutada ka salvestatud helisid, mis on kunstiteosega seotud. Heli kuulates jäljendame seda oma hääle või keha abil. Samuti arutame, millised helid vastavad kunstiteose igale osale, põhjendades oma arvamust.

## Näited

Tegevuse käigus kasutasime neid kahte maali, rääkisime maastikust ja selle elementidest, võrreldes teoseid ja leides nende vahel erinevusi või sarnasusi.



Jacob van Ruisdael

„Kirik jõemaastikul“, 1660.  
aastate keskpaik

Õlimaal lõuendil

Foto: Reinaldo Viegas



Jacob van Ruisdael

„Vaade Norra rannikult“ või  
„Tormine meri ranniku lähedal“,  
1660. aastad

Õlimaal lõuendil



© Calouste Gulbenkiani muuseum – Margarida Rodrigues João



Pärast kunstiteose näitamist ja tõlgendamist küsisime osalejatelt, kas teosega on seotud helisid. Iga osaleja tekitas seejärel maaliga seotud hääle/kõla: vihmapiiskasid jäljendati sõrmi naksutades, tuult jäljendati häälega ja osa õpilasi pidid tekitama lainete heli oma keha abil.

Pärast helide jäljendamist valis iga osaleja välja kindla heli. Seejärel tekitasid kõik korraga oma heli, moodustades orkestri, mida dirigeeris pedagoog.

### Kompimisvahendid

Kasutasime kahte uut teost:



Jean-François Millet

„Talv“, u 1868

Pastellid



Jean-François Millet

„Vikerkaar“, u 1872–1873

Pastellid

Nende maastikumaalide loomiseks kasutati eelmistega võrreldes erinevaid materjale. Analüüsisime kasutatud materjale ja seda, kuidas need eri pindadel tunduvad.

Näiteks lõime tekstuurikasti, mis sisaldab kunstiteostega seotud materjale, mida osalejad said avastada.

Materjalid võimaldasid meil mõista ja uurida kunstniku tööviisi ja



Tekstuurikarpi avastav rühm. © Calouste Gulbenkiani muuseum – Margarida Rodrigues João





tehnikat. Kasutades sama materjali, mida kasutas kunstnik, mõistame seda paremini.

Nagu pildil näha, avastab rühm pastelle, kuid neil ei palutud luua selliseid tekstuure või jooni, nagu on näha maastikumaalidel. Kuna see oli esimene kord, kui nad pastelle kasutasid, tahtsime, et tegevus oleks paimdlik ja tekitaks kõigis hea tunde.



Pastellide kasutamist avastav rühm.  
© Calouste Gulbenkiani muuseum – Margarida Rodrigues João

### Visuaalsed vahendid

Fotod, trükitud pildid või konkreetsed esemed aitavad luua seoseid ja kunstiteoseid paremini mõista. Kui keegi räägib millestki konkreetselt ja teised ei ole seda kunagi näinud või ei saa kuulates seosest aru, võime näidata pilti, mis aitab mõelda visuaalselt.

Näiteks kui tahame selgitada, et kunstnik tegi maalist enne joonistuse (visandi), siis võime seda näidata, et kõik saaksid aru, mis on visand ja kuidas see on osa kunstiloomest.



Édouard Manet  
„Poiss mulle puhumas“, 1867  
Õlimaal lõuendil  
Foto:  
Catarina Maria Gomes Ferreira



Oma tööd näitavad osalejad.  
© Calouste Gulbenkiani muuseum – Margarida Rodrigues João

Pärast seda, kui olime õppinud tundma pilti ja mida see kujutab ning saanud teada paar huvitavat fakti ja üksikasja, esitati rühmale ülesanne teha sellest pimesi visand, st joonistada maalil oleva objekti piirjooned ilma paberile vaatamata, hoides pilgu ainult kunstiteosel.

Selles katseprojektis ei kasutanud me kõiki meeli. Usume, et ekskursioon peaks olema kohandatud iga rühma liikme eripäradele ja tempole. Seega otsustasime töötada kolme meelega, rahulikult ja läbimõeldult, selle asemel et kiirustada ja sundida rühma avastama teoseid kõigi viiega. Plaanime ülejäänud meelelised materjalid ehitada üles järgmisel viisil.

### Lõhnapõhised vahendid

Osalejaid kutsutakse üles mõtlema, kuidas kunstiteosel kujutatud asjad lõhnavad.

Et igaüks saaks kunstiteost või selle tekitatud mälestust sõna otseses mõttes haista, valmistasime ette karbikesed, mis sisaldasid lõhnavaid esemeid, näiteks vürtse, puidutükke jne.

### Maitsepõhised vahendid

Saame kasutada kujutlusvõimet, et luua seos kunstiteose ja mõne maitse vahel. Näiteks kui kunstiteos kujutab toitu, on maitset kerge ette kujutada. Kui kunstiteos kujutab korstnat, võib see panna tööle inimeste kujutlusvõime ja tuletada neile meelde kordi, mil nad küpsetasid midagi lahtise tule peal.

### Kuidas aitasid meelterännaku loomisele kaasa intellektipuudega noored, meie sihtrühmaga töötavad inimesed ja muuseumi või mälestuspaiga töötajad?

Seda meelterännakut luues ei rääkinud me konkreetselt sihtrühmaga.

Selle asemel võtsime arvesse järeltule, millele on jõutud sihtrühmaga seotud muude tegevuste käigus. Just nende järeltule abil saime oma meelterännaku ettepanekuid täiustada. Tuleb märkida, et meelelised tegevused stimuleerivad sihtrühma aktiivsemalt, aidates neil kunstiteoseid paremini mõista ning tekitades rikkama ja õnnelikuma isikliku kogemuse kui mis tahes muu pedagoogiline vahend.

Mõtlesime koos muuseumi töötajatega välja loomingulised ja kunstilised ettepanekud, mis stimuleerivad kõiki meeli. Teame, et selle tegevuse käigus saab kõige lihtsamini kasutada kompimismeelt, kuid samamoodi tuleb rakendada ka kõiki teisi meeli. Tulemused on üllatavad. Meie eesmärk on omistada kõigile viiele meelele sama tähtsus, milleks peame pakkuma nii näiteks heliliste aistingute kui ka kompimisaistingute jaoks sama huvitavaid tegevusi.

Selleks – ja ka muudel eesmärkidel – peame tegevusi lühidalt hindama ja seekord rääkisime õpetajaga, kes andis meile tagasisidet.



## Juhtumianalüüs 6

### MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León

**Muuseumi tüüp:** kaasaegse kunsti muuseum

#### **Kuidas me meelterännakut rakendasime?**

Soovime meelterännaku kaudu pakkuda didaktilist tegevust, mis on kohandatud nii meie külastajate kui ka meie pedagoogide eripärade, motivatsiooni ja õppimisvõimaluste järgi.

Avastasime meelterännaku käigus näitust „Project Another Country: That Space in Between“, mille autorid on filipiinlased Isabel ja Alfredo Aquilizan. Nende töö keskendub rändele, mälu mõistele ja perekonna tähendusele, mis tuleneb nende isiklikest kogemustest Austraalia immigrantidena. Näitusel näidati suurt paati, mis oli valmistatud igapäevastest esemetest. Paat näib seilavat asjade raske koorma all, mis viitab ka mälule, nostalgiale ja unistustele, kuid võib viidata ka Manila galeoonile, millega veeti kaupu ja inimesi ning mis oli üks esimestest tarbimise ja üleilmastumise näidetest. Paadi ümber ja saali seintel olid merepildid, mida ühendasid horisondijooned.

Alustasime näituse tutvustamisega, millele järgnes lühike selgitus tegevuse dünaamika kohta. Lõime meelterännaku, milles on ühendatud meelelised aistingud ja intelligentsi eri vormid. Viimased moodustavad osa meie haridusosakonna töömetoodikast, sest see võimaldab uurida teemat mitmest vaatenurgast ja aktiveerida iga inimese loominguline võimekus. See on eriti kasulik intellektipuudega inimestele, sest see aitab neil end väljendada, mille tulemus on positiivsem emotsionaalne heaolu.

Katsetegevuse käigus töötasime kümne osalejaga, kelle hulgas oli ka intellektipuudega inimesi<sup>14</sup>.





Vaade näitusest  
„Project Another  
Country: That Space in  
Between“. © MUSAC.

## Välja arendatud töövahendid

### Kohver

Kuna näitus käsitles reisimist ja kodust lahkumist, kasutasime kohvrit, mis sisaldas esemeid, nagu merikarbid, kivid, kangad, mänguasjad, liiv, värviline vesi, värvid jne. Kohver on väljapaneku korduv element. Andsime igale osalejale pildi tühjast kohvrast, mille nad täitsid joonistatud asjadega. Puutusime nägemise, kompamise, haistmise ja kuulmise kaudu kokku eri materjalidega. Me tunnetasime nende kaalu, temperatuuri ja suurust. Vaatasime nende kuju, värve ja materjale ning püüdsime kuulata nende tekitatud helisid.

Järgnevalt valmistasime ette mitu kõrvuti asetsevat kastikest, mis sisaldasid mitmesuguse tekstuuriga esemeid: kareid, siledaid või teravaid, aga ka raskeid, kergeid, suuri või väikeseid. Osalejad panevad kinnisilmi käe igasse karpi ja püüavad ära arvata, millised esemed seal sees on.

### Taskulamp

Taskulamp stimuleerib meie nägemist ja aitab meil keskenduda eseme üksikasjadele. Samuti õpetab see meile mitmesuguseid mõisteid, nagu valgus ja pimedus, näitab meile pimeduses teed, juhib meid valgusallikani ning võimaldab meil mängida varjude ja värvidega. Näeme esemete tekitatud varje ja seda, kuidas need muutuvad suuremaks või väiksemaks, kui toome taskulampi esemele lähemale.

### Helid

Meid ümbritsevad iga päev helid, mida on kerge ära tunda. Kui kuulame neid aga kontekstita, on neid raske tuvastada. Omistasime igale kohvril olevale esemele helid. Nende hulka kuulusid helid loodusest, kodust, tänavalt, loomadelt ja autodelt. Palusime osalejatel teha kindlaks, mis helisid tekitada võisid.





## Howard Gardneri multiintelligentsuse teooria

Intelligentsus ei ole piiratud, vaid see väljendub paljudes eri vormides. Multiintelligentsuse teooria kohaselt ei ole inimestel ainult üht tüüpi intelligentsus, vaid mitu võimekust ja intelligentsi, sealhulgas keeleline, loogilis-matemaatiline, ruumiline, muusikaline, kehalis-kinesteetiline, naturalistlik, suhtlemis- ja enesetunnetamisintelligentsus. Meie eesmärk oli neid intelligentsusi aktiveerida järgmiste tegevuste abil.

### Keeleline intelligentsus

Mängisime keelemängu, mis hõlmas näituse põhimõisteid. Määratlesime selliseid sõnu nagu kodu, perekond, lahkuminek, sundränne, migratsioon jne ning illustreerisime sõnu piltide ja piktogrammidega.

Rääkisime nende teemadega seotud lugusid, et püüda mõista sisse- ja väljarändajate elu. Näiteks Jairo Buitrago „Eloisa y los bichos“ („Eloísa ja putukad“) ja Francesca Sanna „El viaje“ („Reis“).

Rääkisime sellest, mida me taskus kanname või mida võtaksime pikale reisile kaasa jne.

Kirjutasime kirja, mille saaks pista pudelisse ja heita merre.

### Loogilis-matemaatiline intelligentsus

Loendasime esemeid, koostasime nendest seeria ja seejärel paigutasime või liigitasime neid eri omaduste alusel, nagu värv, suurus, kasutus, tähtsus jne.

### Muusikaline intelligentsus

Mängisime muusikat, et lõõgastuda ja keskenduda.

Kuulasime merehääli, paate, lennukite maandumist ja püüdsime neid tuvastada.

Valisime näituse temaga seotud laulu.



Et luua installatsiooniga sarnanevaid väikeseid paate, kasutatakse igapäevaseid esemeid. © MUSAC

### Visuaal-ruumiline intelligentsus

Paigutasime esemeid ruumi, kasutades rühma välja valitud kriteeriume.

Vaatasime kompositsiooni tervikuna ja seejärel lammutasime selle, et luua teine. Uurisime, kuidas meie kehad esemeid paigutades ruumis liiguvad (rühmades või individuaalselt).

Lõime paadiga seotud installatsiooni, kasutades kõiki esemeid, millega me töötasime.

### **Kehalis-kinesteetiline intelligentsus**

Liikusime ruumis ringi, nagu ujuksime või oleksime lained, kalad, tuul või teised paadid.

### **Naturalistlik intelligentsus**

Arutasime, millised esemed on pärit loodusest ja millised on inimeste loodud.

Arutlesime keskkonna, jätkusuutlikkuse, ringlussevõtu, tarbimise ja merereostuse teemadel.

### **Suhtlemisintelligentsus**

Suhtlesime teistega, et leppida kokku võimalikud kompositsioonid. Vahtasime esemeid ja moodustasime neid rühma vajaduste põhjal.

Keskendusime meeltele. Kasutasime oma kompimis- (tekstuuride, kaalu, temperatuuri jne tunnetamine), lõhna-, nägemis- (mõõtmine, mustri kasutamine, omaduste ja üksikasjade vaatlemine jne) ja kuulmismeelt (kuidas erinevad materjalid kõlavad, kui neid puudutada, kraapida, lüüa jne).

### **Emotsionaalne intelligentsus**

Näitasime migrantide ja pagulaste suhtes üles empaatiat.

Mängisime rollimängu.

### **Eksistentsiaalne intelligentsus**

Jagasime tegevuse käigus kogetud emotsioone suuliselt (öeldes esimese meelde tulnud sõna), kasutades emotikone või kirjutades oma tunded märkmepaberile jne.

### **Kuidas aitasid meelterännaku loomisele kaasa intellektipuudega noored, meie sihtrühmaga töötavad inimesed ja muuseumi või mälestuspaiga töötajad?**

Vestleme korrapäraselt oma haridustöötajate ja nende ühingute esindajatega, kellega me koostööd teeme. Meil on pikaajalised suhted paljude ühingutega ja me rakendasime meelterännakus varasematest tegevustest saadud teadmisi.

Iga ühing (Asprona, ASPACE jne) tegeleb mitmesugust tüüpi intellektipuuetega rühmadega, mistõttu peavad tegevused olema kohandatavad igaühe vajadustele. Kõik tegevused ei pea hõlmama kõiki meeli või intelligentsustüüpe. Õpetaja valib tegevused juhtumipõhiselt iga rühma vajaduste alusel ning peab olema piisavalt paindlik, et suunata tegevuse kulgu ja tempot.

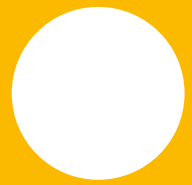
See kehtib ka kogu meie haridustegevuse kohta, sest meelte ja intelligentsuse eri vormide rakendamine on osa meie tööprotsessist. Me arvestame kõigi oma külastajate eripärade ja vajadustega, et nad ei oleks sunnitud külastama muuseumi ainult oma ühingute kaudu. Nii edendame kaasamist ja sellega seotud mitmekülgset kõigil tasanditel ning kõigi jaoks.



MUSAC-i Meelterännak (hispaania keeles ingliskeelsete subtiitridega)







**Lisa**



# Meelterännaku hindamisküsimustik

## Küsimustik muuseumitöötajatele/pedagoogidele/ noorsootöötajatele

Kas meeleliste vahendite rakendamine ekskursiooni ajal oli keeruline?  
Kui jah, siis millises mõttes ja milliste vahendite?

Millised vahendid olid kõige rohkem/vähem edukad ja miks?

Mida tuleks teha, et vahendite kasutamine igapäevatoos giidina oleks lihtne? (Näiteks töövahendite hoiustamine, rühma kohta käiv teave, lisaaeg ettevalmistuseks enne ekskursiooni algust / pärast selle lõppu)

Milliseid märkusi on teil töövahendite käsitlemise kohta (töövahendite transport ja pakendamine, tehnilised seadmed jne)? Kas teil on ettepanekuid, kuidas töövahendeid paremini käsitseda?

Kas töövahendite kasutamist tutvustav juhend oli piisavalt põhjalik?

Kas töövahendid aitavad teil ekskursiooni teemasid edasi anda või tunnete, et need on lihtsalt nipsasjad?

Mis oli ekskursiooni kõige inspireerivam hetk?

## Küsimustik osalejatele (õpiraskuste ja intellektipuudega noored)

Kas tundsid end ekskursiooni ajal turvaliselt?

Kas orienteerusid ekskursiooni ajal muuseumis hästi?

Millise meelega kasutamine meeldis sulle kõige rohkem? Miks?

Kuidas sa töövahenditega toime tulid? Kas said giidi selgitustest aru?

Töövahend 1: hästi [ ] keskmiselt [ ] halvasti [ ]

Töövahend 2: hästi [ ] keskmiselt [ ] halvasti [ ]

Töövahend 3: hästi [ ] keskmiselt [ ] halvasti [ ]

Kas sisu selgitati asjakohaselt?

Milliseid emotsioone ekskursiooni ajal kogesid?

Kas said helidest aru? Kas sisule keskendumine oli raske? Kas heliklipid olid liiga pikad või liiga lühikesed?

Kas tundsid vahepeal, et sisu või töövahendeid oli liiga palju?

Kas ekskursioon oli liiga pikk/lühike? Kas oleksime pidanud iga koha/töövahendi juures vähem aega kulutama? Kas vajasid ekskursiooni ajal pausi?

Millest tundsid ekskursiooni ajal puudust.

Kas õppisid midagi uut? Kas mõistad nüüd paremini midagi, mis on seotud kunsti/ajalooga või sinu meeltega?





## Lõpumärkused

- 1 SCHALOCK, R. L., BORTHWICK-DUFFY, S. A., BRADLEY, V. J., BUNTINX, W. H., COULTER, D. L., CRAIG, E. M., et al. (2010). *Intellectual Disability: Definition, Classification, and Systems of Supports*. American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (Ameerika intellekti- ja arengupuute ühing): intellektipuuet iseloomustavad piiratud kognitiivsed ja funktsionaalsed võimed ning piiratud kohanemisvõime. Intellektipuudega inimestel on üldiselt raske oma mõtteid ja emotsioone verbaalselt väljendada.
- 2 ÜRO (2006). Puuetega inimeste õiguste konventsioon. Vaadatud 01.12.2022 aadressil <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-persons-disabilities>.
- 3 UNIA. (n.d.) What are reasonable accommodations? Vaadatud 01.12.2022 aadressil <https://www.unia.be/en/areas-of-action/education-1/what-are-reasonable-accommodations>.
- 4 GOODLEY, D. (2020). *Disability and Other Human Questions*. Emerald Publishing Limited.
- 5 AGIRDAG, O. (2010). Exploring bilingualism in a monolingual school system: Insights from Turkish and native students from Belgian schools. *British Journal of Sociology of Education*, 31 (3), 307–321. On lausa põnev näha, kui ulatuslikult kasutatakse puudujäägipõhist mõtlemist selleks, et hoida teatavaid rühmasid alamas seisundis.
- 6 Teame ajaloost, millised tagajärjed võivad olla „meid“ ja „neid“ eristaval mõtlemisel.
- 7 VANDENBUSSCHE, H. & DE SCHAUWER, E. (2018). The pursuit of belonging in inclusive education – insider perspectives on the meshwork of participation. *International Journal of Inclusive Education*, vol. 22, Issue 9, 27.
- 8 GOODLEY, D. & RUNSWICK-COLE, K. (2016). Becoming dishuman: Thinking about the human through dis/ability. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 37(1), 1–15.
- 9 DAVIES, B. (2021). *Entanglement in the world's becoming and doing of new materialist inquiry*. Routledge.
- 10 Kino Kabaret on üleilmne võrgustik, kuhu kuuluvad filmitegijad, näitlejad, operaatorid, monteerijad, muusikud, produtsendid ja kõik teised filmihuvilised. Selle eesmärk on tuua kokku rahvusvahelised talendid ning võimaldada neil teha koos kinotöötubades lühifilme äärmiselt lühikese aja jooksul ja olemasolevate vahenditega.
- 11 Howard Gardner eristab oma multiintelligentsuse teoorias mitut intelligentsuse vormi, selle asemel et määratleda intelligentsust üheainsa üldise võimena.
- 12 INGERSOLL, B. (2008). *The Social Role of Imitation in Autism: Implications for the Treatment of Imitation Deficits*. *Infants & Young Children*, 21(2), 107–119.
- 13 Teeme koostööd METACOM-iga. Annette Kitzingeri sümbolid toetava ja alternatiivse suhtluse jaoks ([https://www.metacom-symbole.de/metacom\\_en.html](https://www.metacom-symbole.de/metacom_en.html)).
- 14 Intellektipuude alla kuuluvad ka kaasnevad seisundid, nagu autismispektri häire ning tähelepanupuudulikkuse ja hüperaktiivsuse häire.



## Kontakt

### **mu-zee-um vzw**

Edith Cavellstraat 10b  
8400 Oostende  
Belgia  
mu-zee-um.be  
info@mu-zee-um.be

### **Vabamu**

Toompea 8b  
10142 Tallinn (Harjumaa)  
Eesti  
vabamu.ee  
info@vabamu.ee

### **Berliini müüri sihtasutus**

Bernauer Straße 111  
13355 Berliin  
Saksamaa  
stiftung-berliner-mauer.de  
info@stiftung-berliner-mauer.de

### **Noorteühing creACTIVE**

8mi Septemvri br. 3-3/58  
1000 Skopje  
Põhja-Makedoonia Vabariik  
kreaktiv.mk  
kontakt@kreaktiv.mk

### **Calouste Gulbenkiani muuseum**

Av. De Berna 45A  
1067-001 Lissabon  
Portugal  
gulbenkian.pt  
museu@gulbenkian.pt

### **MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León**

Avda. Reyes Leoneses 24  
24008 León  
Hispaania  
musac.es  
musac@musac.es



# Tänuavaldused

Mu.ZEE

JINT vzw

Reinhard De Jonghe

SBSO Ter Zee

Gustav-Meyer-Schule Berlin

Stephanus-Schule

Schule am Bienwaldring

Kunstwerkstatt der Lebenshilfe

nbw – Nordberliner Werkgemeinschaft gGmbH

Agostinho da Silva kooli, Marquesa de Alorna keskkooli ja CREACIL-i õpilased ja õpetajad

APigmenta

Alfaem Salud Mental León

Asfas – Asociación de Familiares y Amigos del Sordo de León

Asociación Aspace León

Asociación de Inmigrantes ACCEM

Asociación de Mujeres Valponasca

Asprona – Fundación Personas

Autismo León

Fundación Juan Soñador





