**Демонстрации в Музея по време на детски тържества**

Национален политехнически музей,

България



*Науката изглежда трудна за повечето хора и за децата. Има ефективни методи на учене, за да се обясни науката чрез демонстрации в музеите. Както, когато баба и дядо знаят какво да направят и как да представят някои първични научни концепции, чрез използване на прости и атрактивни методи, децата могат да възприемат науката като част от ежедневието и като нещо важно, не трудно, но интересно.*

**Основна информация**

С идеята за улесняване на процеса на разбиране на науката чрез демонстрации в музеите, нашите уъркшоп обучители решиха да намерят най ефективните методи, които работят за повече от една целева група едновременно.

Следователно, идеята беше да се научат „млади пенсионери“, на възраст 60 – 70 години, как да представят някои базови научни концепции на внуците си. В България повечето от „младите

пенсионери“ се грижат за внуците си и са отговорни за даването на съвети за обществото, културния живот, науката и др. Затова подготвихме специален уъркшоп с демонстрации на прости химически и физически експерименти в музея. Нашата цел е да се използват прости неща,

като например чаши, вода, пластмасови бутилки, ябълки, хартия, ножици и т.н. при представянето на някои „магически трикове“, с лесно научно обяснение.

**Как се прилага на практика?**

Участниците в уъркшопа бяха девет пенсионери с внуците си. В ентусиазма си, те задаваха много въпроси. Не знаеха предварително за съдържанието на уъркшопа.Бяха им показани материали за експериментите и бяха много любопитни за тяхното значение. Нямаха представа какво да очакват. Някои от участниците бяха бивши журналисти, инженери, социални работници и др.

Отначало им беше дадена задача да решат какво трябва да направят. Това беше един вид упражнение провокация, с което да се предизвика позитивната им реакция. Но техните предположения не бяха много близки до реалната идея на уъркшопа. Целта ни бе да ги накараме да разберат, че без подготовка или първични инструкции е възможно да се разберат много неща „в хода на нещата“ и да се използват тези познания не само за себе си, но и за другите. Всички пенсионери, участници в експериментите бързо разбраха това, което те щяха да правят.

**Най-важните резултати**

Уъркшопът продължи почти 60 минути заради интереса и въпросите на участниците. Всяка демонстрация завършваше с желание от страна на публиката за повторение. Всички участници искаха да опитат поотделно,

да снимат или да си запишат основните материали и елементи на експеримента, защото бяха силно мотивирани да го направят в къщи с техните внуци. Дори оператора, който заснемаше EASY проекта задаваше въпроси. Началната идея беше инструктор да представи най-вече атрактивни „магически трикове“, които могат да бъдат използвани за рождени дни или други детски партита, но участниците искаха да знаят повече, за възможните обяснения, за други възможни демонстрации, подходящи за деца на различна възраст.

В края на уъркшопа участниците се представиха със свои идеи от детството,

или от настоящата практика у дома.

Основният резултат от семинара е повишаване на мотивацията на пенсионерите, за да опитат разумни дейности с внуците си в свободното си време. Няколко дни след края на работната среща, повечето от участниците ни се обадиха, за да ни кажат за резултатите от нашия уъркшоп с демонстрации, които са опитали у дома си. В повечето от случаите децата били дълбоко впечатлени и мотивирани да посетят музея, или да намерят нови експерименти, които да опитат в домашни условия.

Разбирането на някои използвани научни понятия, не даде най-добри резултати за децата, но по мнение на техните баби и дядовци, интересът им към тези научни експерименти е увеличен. На родителите също им беше интересно. Някои от тях дойдоха в музея с децата си за специално демонстрационно посещение или за рожден ден в музея. Резултатите от

уъркшопа с демонстрации са по-големи от очакваните по различни причини, не

само заради успешното обучение на участниците, но и за техните близки и за

музея също.

**Настолни игри**

**MKL – Градската библиотека в Любляна, Словения**



„*Как ученето може да е удоволствие, както когато бяхме млади и преди да бъде объркано с образованието?“* (Тим Гелуей)

**Основна информация**

Много деца много обичат да играят настолни игри. В това и възрастните не се различават много. Настолните игри са социални игри, които обикновено се играят на маса или друг домашен плот и включват много играчи. Повечето настолни игри са стратегически. Една от най-старите е шахът, също така и широко познатите Parcheesi, Монополи,Скрабъл. Настолните игри базирани на

книги, игрални и анимационни филми (Властелинът на пръстените, Покемон) също станаха много популярни.

Точно заради тяхната широка употреба и популярност настолните игри са

перфектен инструмент за улесняване на неформално обучение.

**Как се прилага на практика?**

Има много начини настолните игри да бъдат включени в ученето. Например, при планирането на неформално обучение, може да се предвиди известно време за игри, или просто да ги държим под ръка в библиотеката, музея, дневния център за възрастни или на различни събития, така даваме възможност за информално обучение за тези, които са заинтригувани

от игрите. Можем да използваме вече съществуващи настолни игри, които могат да бъдат закупени и обикновено вече се свързват

с определено съдържание. Друг вариант е, обаче, да се използват познатите игри в комплект с „нови правила“. Скрабъл, например, с думи, свързани с определена тема за учене. С малко въображение можем да направим наши собствени игри.

**Най-важните резултати**

Когато използваме настолните игри като средство за обучение, трбва да внимаваме за техните предимства и недостатъци.

***Предимства:***

• настолните игри са забавни;

• настолните игри могат да бъдат използвани много пъти;

• игрите могат да бъдат свързани с (обикновено популярни) тенденции, като

например анимационни филми и книги, така че те да привличат все повече хора;

• можем да изберем игри за различни поколения (по-възрастните може би не

познават „Властелинът на пръстените“, но биха се радвали да играете игри от

детството си);

• игри с познати правила могат да бъдат адаптирани (играчите знаят правилата, но съдържанието е свързано с учебни цели, а именно в австрийски колеж

професор научил децата на класическите понятия като реторика, etos, patos, logos, като използвал карти Покемон и др.)

***Недостатъци:***

• възрастните, които очакват неформално обучение, може да сметнат играенето на игри за губене на време;

• повечето имат състезателен характер, така че има възможност за кавга;

• когато създаваме нова настолна игра, играчите се нуждаят от повече време,

за да научат правилата и/или биха имали неприятни усещания по време на фазата на научаване на правилата (т.е. стрес, когато не ги запомнят);

• ако искаме да се подготви игра с професионален имидж, първо трябва

добра идея, която да е последвана от разходите за проектиране и производство.

В заключение можем да кажем, че използването на игри в обучението е страхотна идея за мотивиране на хората и улесняване на тяхното обучение.

Отрихме, че идеалното решение би било да подготвим нашата собствена настолна игра с прости правила, които са свързани с учебното съдържание.