

Katarzyna Liwak-Rybak
kierowniczką Działu Edukacji Muzealnej Muzeum Warszawy

EDUKACJA MUZEALNA W CZASACH PANDEMII. JAK UCZYNIĆ JĄ ANGAŻUJĄCĄ, CIEKAWĄ I WIELOWĄTKOWĄ W STAŁE ZMIENIAJĄCEJ SIĘ RZECZYWISTOŚCI?

Wydawało się, że o edukacji muzealnej wiemy już niemal wszystko. Znane są nam metody działań, rozmaite podejścia edukacyjne, wiemy, jak ważna jest wrażliwość na potrzeby zwiedzających. Mamy ustalony tryb pracy wyznaczany przez kolejne cykle szkolne, rocznice, projekty realizowane z grantów. Wiemy, jak pracować, jak nawiązywać kontakt z naszą publicznością. Warsztat naszej pracy doskonalimy co dzień.

Pandemia sprawiła, że musieliśmy zweryfikować dotychczasowe podejście. Trzeba było podjąć działania w obszarach dotąd nam nieznanych, porzucić rozpoczęte projekty i marzenia o kolejnych, planowanych w znanej nam rzeczywistości, aby przejść do strefy online i podążać za stale zmieniającą się sytuacją.

Udostępnianie zbiorów i dorobku naukowego muzeów w czasach pandemii stało się koniecznością. Jednak udostępnianie i prowadzenie edukacji online to obszary o różnym kontekście dydaktycznym i metodologicznym. Proces uczenia się w kontakcie z dziedzictwem przeszłości, dziełem sztuki, konkretnym przedmiotem został przerwany przez pandemię. Czy edukacja muzealna online może go zastąpić? Po kilku miesiącach prób podejmowania różnych aktywności poprzez różne narzędzia i podejścia przekonaliśmy się, że uczenie się online, edukowanie w zakresie dziedzictwa i historii sztuki muszą być inne od prowadzonych na żywo, w bezpośrednim kontakcie z dziełem – powinniśmy przyjąć odmienną metodologię i uwzględnić zmieniające się potrzeby uczestników tej nieformalnej edukacji. Przed muzealnikami stanęło wyzwanie wypracowania metod edukacji online uwzględniających osiągnięcia neuronauk w zakresie

nauczania i dydaktyki, przyjaznych rozwojowi człowieka na różnych etapach życia, dających wybór aktywności w sieci i dzięki niej, ale także analogowo, uwzględniających ekologię życia i funkcjonowania w ograniczonej rzeczywistości – obecnie przez pandemię, natomiast w rzeczywistości bez COVID-19 ograniczonej przez bariery ekonomiczne, zdrowotne, społeczne. Wydaje się, że słusznym założeniem jest opracowanie i wdrożenie działań edukacji online dla wszystkich grup publiczności muzealnej z uwzględnieniem ich potrzeb, nowych ról, możliwości technologicznych, przy jednoczesnym podniesieniu i rozwinięciu kompetencji cyfrowych. Wydaje się, że wypracowanie metod prowadzenia nauki poprzez kontakt z dziedzictwem online pozwoli włączyć szersze grupy społeczne, które z powodu ograniczonego dostępu (odległość, zdrowie, bariery ekonomiczne) nie mogą w nim uczestniczyć na żywo. Z drugiej jednak strony brak dostępu do sprzętu, ograniczenia wynikające z kondycji zdrowotnej (wzrok, uwarunkowania neurologiczne, którym nie służy długi kontakt z narzędziami ekranowymi) czy brak kompetencji cyfrowych sprawiają, że taki rodzaj edukacji może wykluczać, a nie włączać. Ważne więc stało się pozyskanie przez pracowników muzeum wiedzy w zakresie tworzenia nowych formatów edukacyjnych umożliwiających włączanie jak najszerszych grup społecznych. W tej nowej rzeczywistości zespół edukacyjny poszukiwał odpowiedzi na pytania: Jak w muzeach uczyć online świadomie i mądrze? Jak sformułować treści, aby przynosiły korzyść odbiorcy i miały walory edukacyjne, a nie wyłącznie rozrywkowe czy promocyjne? W jakim zakresie treści te mogą pomagać w obecnej sytuacji? Czy dziedzictwo może mieć właściwości terapeutyczne w czasie pandemii, jak również po niej? Szukając odpowiedzi na te pytania, przystąpiliśmy do tworzenia nowych formatów.

Aby te nowe formaty mogły powstać, konieczne stało się sformułowanie podstawowych założeń programu edukacyjnego na czas pandemii. Oczywiście te założenia ewoluowały, zmieniały się w zależności od rozwoju sytuacji epidemiologicznej w kraju i sytuacji muzeum (zamknięte, otwarte z nową ścieżką zwiedzania, ale w niepełnym wymiarze, znów zamknięte).

Podstawowym założeniem przyjętym przy opracowywaniu nowego programu edukacyjnego była dostępność, czyli przygotowanie różnych formatów edukacyjnych, spośród których publiczność miała szansę wybrać najlepszy dla siebie. Takie założenie wygenerowało wiele koncepcji i form tworzonych według różnych metodologii. Wpłynęło również na dwutorowość działań – realizowanych na żywo¹ i w przestrzeni wirtualnej. Poprzez aktywności online wspieraliśmy postawę opartą na świadomym korzystaniu z nowych mediów oraz rozwoju kompetencji w zakresie uczenia się w sieci. Tworząc aktywności edukacyjne, dążyliśmy do zachowania równowagi między czasem spędzonym przed urządzeniami ekranowymi oraz z dala od nich. Zależało nam również

1 Po – czasowym jak się okazało – otwarciu muzeum podjęliśmy starania, aby publiczność mogła uczestniczyć w aktywnościach edukacyjnych prowadzonych na żywo w naszej siedzibie lub w tkance miejskiej (spacery z edukatorem). Jednak prowadzenie takich działań było utrudnione poprzez ograniczenia wynikające z przepisów epidemiologicznych (grupy pięcioosobowe w muzeum i sześcioosobowe na spacerach).

na wypracowaniu i wdrożeniu rozwiązań uzupełniających formalne i pozaformalne nauczanie, takie jak np. nauczanie domowe czy grupy wspierające w nauce dzieci i młodzież ze spektrum autyzmu.

Przy tworzeniu programów edukacyjnych zależało nam na wspieraniu i rozwijaniu wybranych kompetencji².

- **Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji** – oprócz rozumienia i tworzenia informacji obejmują one także wyrażanie i interpretowanie pojęć, uczuć, faktów i opinii w mowie i piśmie, przy użyciu obrazów, dźwięków, także w przestrzeni cyfrowej. To również umiejętność skutecznego komunikowania się z innymi osobami, dostosowanego do sytuacji. Poprzez materiały zamieszczane online, poukładane w bloki tematyczne, zachęcaliśmy do poszukiwania treści odpowiadających potrzebom poszczególnych odbiorców, a więc do selekcjonowania materiału i ćwiczenia umiejętności dokonywania wyboru, tworzenia własnych komunikatów według wytycznych lub instrukcji zawartych w materiałach edukacyjnych.
- **Kompetencje cyfrowe** – obejmują nie tylko umiejętność korzystania z technologii cyfrowych, ale także podejście krytyczne i odpowiedzialne w kontekście ich treści. Zaleca się używanie technologii cyfrowych do uczenia się, pracy i udziału w życiu społecznym. Dzięki aktywnościom dostępnym online duża grupa odbiorców musiała nauczyć się korzystać z narzędzi dotychczas im nieznanymi oraz z oferty kulturalnej dostępnej wirtualnie.
- **Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się** – dotyczą zdolności do autorefleksji, skutecznego zarządzania np. informacjami. Obejmują także zdolność radzenia sobie z niepewnością i złożonością, umiejętność uczenia się, ale także wspierania swojego dobrostanu fizycznego i emocjonalnego. To kompetencje niezwykle istotne w sytuacji pandemii COVID-19. Wspieranie ich odbywało się głównie w obszarze sieciowania środowiska edukatorów muzealnych, ze szczególnym uwzględnieniem mniejszych ośrodków muzealnych, posiadających inne zasoby kadrowe i technologiczne. Podczas trzech organizowanych przez nas spotkań rozwijaliśmy także **kompetencje w zakresie przedsiębiorczości**, które są definiowane jako zdolność wykorzystywania szans i pomysłów oraz przekształcania ich w wartość dla innych ludzi. Kompetencje te opierają się na kreatywności, krytycznym myśleniu i rozwiązywaniu problemów, podejmowaniu inicjatywy, ale także wytrwałości oraz zdolności do wspólnego działania służącego planowaniu projektów mających wartość kulturalną, społeczną lub finansową i zarządzania nimi.

2 Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej, załącznik: *Kompetencje kluczowe w procesie uczenia się przez całe życie. Europejskie ramy odniesienia* (C 189/7).

- **Kompetencje obywatelskie** – to zdolność działania jako odpowiedzialni obywatele oraz pełnego uczestniczenia w życiu obywatelskim i społecznym, z wykorzystaniem rozumienia pojęć i struktur społecznych, prawnych, gospodarczych, politycznych oraz wydarzeń globalnych i zrównoważonego rozwoju. Zgodnie z wytycznymi zawartymi w rekomendacjach Rady Europy³ rozwój kompetencji obywatelskich zajmuje ważne miejsce pośród innych aktywności edukacyjnych, ponieważ wyposaża uczących się w wiedzę, umiejętności i refleksyjność. Wpływa w ten sposób na rozwinięcie postaw oraz zachowań, które umożliwią przestrzeganie i bronienie demokratycznych praw – pozwala na aktywne uczestnictwo w demokracji. Nam jako muzeum miejskiemu zależy na rozwijaniu tych kompetencji u najmłodszych, wskazywaniu obszarów, na które mają wpływ, i zachęcaniu ich do podejmowania działań.
- **Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej** są definiowane poprzez świadomość i rozumienie sposobów kreatywnego wyrażania oraz komunikowania pomysłów i znaczeń w różnych kulturach, za pomocą różnych form sztuki. Obejmują one umiejętność angażowania się w rozwijanie i wyrażanie własnych pomysłów. Rozwój tych kompetencji wydaje nam się szczególnie istotny. Podejmujemy go poprzez aktywności związane z rysowaniem, fotografowaniem i tworzeniem własnych prac z wykorzystaniem naszych sugestii i wskazówek.

Edukacja online

Na najtrudniejszy moment pandemii, gdy większość usług została zawieszona, a władze zalecały pozostawanie w domach, przygotowaliśmy materiały edukacyjne, w których zachęcaliśmy do wspólnego poznawania miasta, jego historii, legend, ludzi i przedmiotów w sposób angażujący, połączony z zabawą i odkrywaniem skarbów tego miejsca. Atutem opracowanych i udostępnionych materiałów była uniwersalność i możliwość ich użycia w dowolnym układzie (odbiorcy mogli wybierać pojedyncze działania, jak również korzystać z nich na zasadzie cyklu). Materiały te były pobierane przez nauczycieli, uczniów oraz rodziny, które mogły w ten sposób zagospodarować czas spędzany w domu. Dbaliśmy o to, by dzieci mogły rozwijać się także poza przestrzenią wirtualną, dlatego większość naszych propozycji można realizować z niewielkim udziałem narzędzi ekranowych lub zupełnie bez nich. Ten aspekt miał kluczowe znaczenie – nie wszyscy uczestnicy życia kulturalnego mają jednakowy dostęp do sprzętów (komputer, drukarka) i internetu. Stąd zrodził się pomysł na to, aby propozycje aktywności

3 Rada Europy, Recommendation CM/Rec (2010) 7 of the Committee of Ministers to Member States on the Council of Europe Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education.



Zostań w domu
z kulturą!

**Edukacja
muzealna
online**



Grafika *Edukacja online*

edukacyjnych zawarte w materiałach miały charakter analogowy (z treścią materiału edukacyjnego można się zapoznać np. na smartfonie, ale wskazywane działania kreatywne były do wykonania już poza przestrzenią wirtualną). W ten sposób została rozwiązana niezwykle istotna kwestia dostępności, wyrównywania szans społecznych. Innym aspektem związanym z takim przygotowaniem materiałów dla publiczności była troska o najmłodszych odbiorców naszych działań edukacyjnych. Dzieci – według regularnie prowadzonych badań – nie powinny spędzać zbyt wiele czasu przed urządzeniami ekranowymi. Aby urządzenia te nie szkodziły zdrowiu i pełniły funkcję rozwojową, muszą podlegać wytycznym czasowym, tzw. *screen time* i *screen activity*⁴. Czas przewidziany dla dzieci i młodzieży na tego typu aktywności waha się od jednej do trzech godzin dziennie w zależności od wieku⁵. Zatem, po odliczeniu zdalnej nauki, właściwie nie ma już czasu na *screen activity*. Jeśli chcemy przestrzegać wytycznych zalecanych przez Światową Organizację Zdrowia w omawianym zakresie, powinniśmy uwzględnić ten fakt w przygotowywanych materiałach edukacyjnych. Trudno pominąć wątek rzeczywistości, w której przyszło funkcjonować rodzinom w okresie ograniczeń wywołanych sytuacją epidemiologiczną.

Przygotowane materiały edukacyjne zostały podzielone na grupy tematyczne odnoszące się do różnych aspektów działania i misji Muzeum Warszawy. W cyklu *Domowy słownik rzeczy warszawskich* oraz *Różności warszawskie* odnosiliśmy się bezpośrednio do zbiorów muzeum oraz do koncepcji ekspozycji w siedzibie głównej *Rzeczy warszawskie*. Ekspozyty muzealne były, z jednej

4 Określenia używane w artykułach anglojęzycznych, niemające jednoznacznych odpowiedników w języku polskim, zob. I. Simonato, M. Janosz, I. Archambault, L.S. Pagani, *Prospective associations between toddler television viewing and subsequent lifestyle habits in adolescence*, „Preventive Medicine”, vol. 110, May 2018, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0091743518300355?via%3Dihub> [8 IX 2020].

5 Y. Reid Chasiakos, J. Radesky, D. Christakis, M.A. Moreno, C. Cross, *Children and Adolescents and Digital Media*, „Pediatrics”, November 2016, 138 (5), <https://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162593> [8 IX 2020].

strony źródłem wiedzy o historii, kulturze oraz zwyczajach, ludziach i ich życiu, z drugiej zaś – inspirowały do stworzenia własnych prac na podstawie krótkich instrukcji autorek i autorów tych materiałów. Niejednokrotnie inspiracje odnosiły się do koncepcji aktywności sensorycznych lub odwoływały się do umiejętności analitycznych i logicznych. Muzeum Warszawy jako muzeum miejskie dba o dobrostan mieszkańców naszego miasta także poprzez proponowanie działań manualnych, kreatywnych, pobudzających mózg. Takim cyklem jest *Rodzinne rysowanie*. To propozycja skierowana do miłośników rysowania, ale także do osób, które cenią sobie rodzinne spędzanie czasu. Rysunek i rysowanie rozumiemy jako naturalną formę ekspresji, pozwalającą na rozwijanie twórczej pasji, ale także jako aktywność, która pomaga w ćwiczeniu koncentracji i motywuje do uważnej obserwacji otoczenia, co prowadzi do poznawania świata i rozbudzania ciekawości oraz wspiera rozwijanie wyobraźni. Stawiamy na to, by rysunek nie był przedmiotem oceny, lecz punktem wyjścia do rozmowy (rysując razem, budujemy relacje). Uczy także dystansu do siebie i często pozwala w nowy sposób spojrzeć na rzeczywistość. W proponowanych aktywnościach rysunkowych nie ma założenia, że istnieją poprawne odpowiedzi – zależy nam na pobudzeniu do własnej ekspresji, do tego, by każdy rysował tak, jak widzi i potrafi, samodzielnie wybierał źródło inspiracji, wykonywał rysunek w czasie, jaki jest mu potrzebny. Zachęcamy, aby rysować dla siebie, dla przyjemności, dla tworzenia relacji, a nie dla efektu.

Jako muzeum miejskie interesujemy się również edukacją obywatelską. Wydaje się, że poczucie wpływu na otaczającą nas rzeczywistość jest fascynujące i angażujące. Możliwość kształtowania środowiska, w którym żyjemy, współdziałanie i uczestniczenie w procesach podejmowania decyzji są niezwykle ważne. A jednak rozwój kompetencji obywatelskich nie przebiega w sposób oczywisty i prosty. Społeczeństwo rzadko sięga po narzędzia, z których może skorzystać, aby zabrać głos. Większość z nas marzy o sprawczości. Zadaliśmy więc sobie pytanie, dlaczego tak nieśmiało po nią sięgamy? Kompetencje obywatelskie zajmują ważne miejsce w wielu strategiach, misjach, projektach. Panuje przekonanie, że stale powinny być rozwijane – i słusznie. Pytanie brzmi: jak to zrobić skutecznie? Jak pobudzić społeczeństwo do podjęcia wspólnego wysiłku, jakim jest umiejętność korzystania z demokracji? Jak stać się odpowiedzialnymi obywatelami, którzy w pełni uczestniczą w życiu społecznym, którzy rozumieją mechanizmy gospodarcze, prawne i polityczne, potrafią podjąć wysiłek krytycznego myślenia o zjawiskach i zdarzeniach lokalnych i globalnych? W procesie budzenia społeczeństwa do brania odpowiedzialności za to, co dzieje się dookoła, zarówno w skali mikro, jak i makro, ważną rolę odgrywa edukacja obywatelska. Ale czym ona jest? Jak ją zdefiniować? A jak zrealizować? Edukację obywatelską można realizować na różne sposoby – od bardzo świadomych projektów pokazujących mechanizmy konstruktywnego uczestnictwa w życiu społecznym, poprzez spontaniczne akcje opierające się na zasadzie wspólnego działania. Muzeum Warszawy podjęło ten wątek, zaczynając od materiałów dla młodych mieszkańców miasta. To ważne, aby pokazać im, na co mają wpływ



Puszka po słodyczach firmy E. Wedel, Warszawa, po 1920, MHW 25110

i jak mogą go realizować. Instrukcja działania zawarta w materiałach może być inspiracją do poszukiwania własnych aktywności lub rozwiązań lokalnych problemów. Wobec pandemii COVID-19 najbezpieczniejszą formą komunikacji jest internet i dlatego pierwsze materiały zostały udostępnione na stronie muzeum. Karty z informacjami i propozycjami aktywności obywatelskich są dostępne dla wszystkich. A oto tematy, które dotąd poruszyliśmy:

- Czy dzieci to obywatele miasta?
- Prawa dzieci. Czy twoim zdaniem są respektowane?
- Najmłodszy radny w mieście. Sprawdźmy, czym się zajmuje
- Zaplanuj swoją okolicę
- Strażnicy, ochotniczki, wolontariusze
- Prezydent, który zarządza miastem
- Uchwały Rady Miasta. Decyzji nie podejmuje się w pojedynkę
- Prawo do głosu. Każdy inny, wszyscy równi

Muzeum Warszawy planuje rozwijać aktywności, które będą wspierały rozwój kompetencji obywatelskich, w formie warsztatów, wykładów i debat. W tym obszarze działamy we współpracy z MamPrawoWiedzieć.pl.

Sieciowanie i współpraca, czyli *Spotkania liderek i liderów edukacji muzealnej*⁶

Muzeum Warszawy wraz z Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku i Forum Edukatorów Muzealnych rozpoczęły program wspierający kadre zarządzającą zespołami edukacyjnymi poprzez stworzenie przestrzeni do spotkań w różnych instytucjach kultury, wymiany doświadczeń i dobrych praktyk, stworzenie przestrzeni do rozmowy o trudnościach i sposobach ich rozwiązywania, umożliwienie sieciowania współpracy i partnerstw. Inicjatywa ma na celu porównanie różnych punktów widzenia i wsparcie rozwoju edukacji nieformalnej w obszarach związanych z kulturą, sztuką i programami społecznymi. Projekt opiera się na regularnych spotkaniach i na każdym z nich poruszane są inne zagadnienia. Założyliśmy, że szczególnie w sytuacji pandemii, zmiennej rzeczywistości i braku jasnych perspektyw na przyszłość sieciowanie może przynieść wiele korzyści. Zaliczamy do nich:

- dołączenie do społeczności skupiającej się wokół problematyki edukacji muzealnej, mającej wpływ na jej kształt i mechanizmy działania;
- rozwijanie umiejętności w zakresie zarządzania projektami edukacyjnymi i zespołami je realizującymi;
- rozwijanie kompetencji w zakresie szeroko rozumianej komunikacji, ze szczególnym uwzględnieniem gotowości do krytycznego i konstruktywnego dialogu, komunikowania pomysłów, poszerzania świadomości celów, wartości i polityk, jakimi kierują się instytucje kultury, a jednocześnie podnoszenie świadomości ich różnorodności;
- możliwość pozyskiwania partnerów w projektach edukacyjnych, możliwość udziału we wspólnych projektach.

Dotychczas zorganizowano trzy takie spotkania i na razie największym ich walorem wydaje się dzielenie doświadczeniami i dobrymi praktykami oraz udzielanie sobie wsparcia. Spotkania odbyły się online, dzięki czemu wzięło w nich udział w sumie ponad 250 osób. Forma spotkań umożliwiała też udział pracowników małych muzeów o niskich budżetach delegacyjnych, a dzięki temu włączenie wszystkich zainteresowanych budowaniem nowych, pandemicznych standardów.

Lekcje muzealne w nowej odsłonie

W związku z licznymi obostrzeniami związanymi z nadzwyczajną sytuacją zagrożenia zdrowia ludności, spowodowaną światowym rozpowszechnieniem się koronawirusa SARS-Cov-2 wywołującego chorobę COVID-19, prowadzenie

6 *Spotkania liderek i liderów edukacji muzealnej* znalazły się w finałowej szesnastce projektów wyróżnionych podczas X edycji Ogólnopolskiej Giełdy Projektów („Animacja w sieci”) <https://www.nck.pl/szkolenia-i-rozwoj/kadra-kultury/aktualnosci-i-szkolenia/ogolnopolska-gielda-projektow-wyniki-naboru-projektow-2020>.



Grafika do Spotkań liderek i liderów edukacji muzealnej

standardowych lekcji muzealnych okazuje się niemożliwe. Przyczyn takiej sytuacji jest wiele: ograniczenia ilościowe grup w muzeach, ograniczenia wyjść na wycieczki nałożone przez dyrektorów szkół, wreszcie druga fala koronawirusa na jesieni i powrót zdalnego nauczania, kolejne fale i niewiedza co do przyszłego rozwoju sytuacji. W związku z tym konieczne stało się przygotowanie oferty lekcji wirtualnych. Wirtualne lekcje muzealne to szansa na poznanie Warszawy bez wychodzenia ze szkoły lub z domu. Przyjęliśmy dwa sposoby realizacji takich zajęć: w formie lekcji wideo nagranych we wnętrzach Muzeum z towarzyszącą im kartą z aktywnościami edukacyjnymi⁷ lub prowadzonych na żywo na platformie ZOOM przez edukatorów. Wiemy, że zarówno nauczyciele, jak i rodzice realizujący nauczanie domowe, chętnie korzystają z wirtualnych lekcji muzealnych. Dzięki wykorzystaniu nowych technologii (różnych aplikacji) oraz wiedzy psychologicznej z zakresu motywowania i angażowania uczestników zajęć zdalnych udało się osiągnąć rezultat, na którym nam zależało – prowadzić zajęcia angażujące z wykorzystaniem potencjału zbiorów naszego Muzeum. W marcu zadawaliśmy sobie pytanie, czy to jest w ogóle możliwe. W grudniu możemy na nie odpowiedzieć: to zupełnie inna formuła, wymagająca zarówno od uczestników, jak i prowadzących innych kompetencji, ale także angażująca, ciekawa i umożliwiająca pokazanie wielowątkowości Muzeum Warszawy. Większość przyjmowanych obecnie rozwiązań ma charakter eksperymentalny. To czas, w którym pracownicy tworzący programy edukacyjne stale się uczą, podejmują decyzje dotyczące

7 Dwutorowość w przygotowaniu oferty lekcji wirtualnych jest odpowiedzią na potrzeby publiczności. Lekcje wideo nie wymagają sprzętu, dzięki któremu można się komunikować w czasie rzeczywistym (głośniki, mikrofon, kamera) i mogą być prowadzone w dowolnie wybranym przez nauczyciela momencie oraz w tempie adekwatnym do możliwości uczniów. Zajęcia prowadzone w czasie rzeczywistym również są tak skonstruowane, aby uczniowie mogli w nich uczestniczyć zarówno przed własnymi komputerami, jak i w grupie szkolnej. Wówczas wybieramy inne narzędzia angażujące.

kierunków rozwoju aktywności edukacyjnych, dbając jednocześnie o to, by zachować kontakt publiczności z eksponatem i przestrzenią muzeum (*genius loci*) oraz budować więzi społeczne.

Działania te są realizowane dzięki współpracy różnych zespołów muzealnych, a efekt widoczny na naszej stronie internetowej czy podczas zajęć stanowi wynik pracy całego zespołu Muzeum Warszawy.

Bibliografia

- K. Nordengen, *Mózg rządzi. Twój niezastąpiony narząd*, Warszawa 2018.
- M. Orzechowski, *Rysunek – metoda edukacji kreatywnej*, Warszawa 2015.
- Edukacja muzealna w Polsce. Sytuacja, kontekst, perspektywy rozwoju. Raport o stanie edukacji muzealnej w Polsce*, red. M. Szelaż, Warszawa 2012, http://www.wilanow-walac.pl/download.php/19529/raport_o_stanie_educacji_muzealnej.epub.
- M.K. LeBourgeois, L. Hale, A.-M. Chang, L.D. Akacem, H.E. Montgomery-Downs, O.M. Buxton, *Digital Media and Sleep in Childhood and Adolescence*, „Pediatrics”, November 2017, 140 (Supplement 2), https://pediatrics.aappublications.org/content/140/Supplement_2/S92.
- C. Fuller, E. Lehman, S. Hicks, M.B. Novick, *Bedtime Use of Technology and Associated Sleep Problems in Children*, „Global Pediatric Health”, October 27, 2017, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2333794X17736972>.
- I. Simonato, M. Janosz, I. Archambault, L.S. Pagani, *Prospective associations between toddler televiewing and subsequent lifestyle habits in adolescence*, „Preventive Medicine”, vol. 110, May 2018, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0091743518300355?via%3Dihub>.
- American Academy of Pediatrics, *More time on digital devices means kids less likely to finish homework: Study finds dose-dependent relationship between time spent watching TV, playing video games or using a smartphone and tablet, and the chances a child will regularly finish homework*, ScienceDaily 2016, <https://www.sciencedaily.com/releases/2016/10/161021122236.htm>.
- E. Peper, R. Harvey, *Digital Addiction: Increased Loneliness, Anxiety, and Depression*, „NeuroRegulation”, vol. 5 no 1 (2018), <http://www.neuroregulation.org/article/view/18189>.
- Pediatric Academic Societies, *New studies measure screen-based media use in children: Screen-based media are increasingly prevalent in children's lives beginning in infancy, with different aspects linked to potential benefits and developmental/health risks*, ScienceDaily 2018, <https://www.sciencedaily.com/releases/2018/05/180505091825.htm>.
- J.S. Radesky, C. Kistin, S. Eisenberg, J. Gross, G. Block, B. Zuckerman, M. Silverstein, *Parent Perspectives on Their Mobile Technology Use*, „Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics”, October 12, 2016, <https://www.sciencedaily.com/releases/2016/10/161012102648.htm>.
- Th. Schilhab, *Digital knowledge is a poor substitute for learning in the real world*, „Science Nordic”, 2018, Jan. 9, <https://sciencenordic.com/denmark-forskerzonen-learning/digital-knowledge-is-a-poor-substitute-for-learning-in-the-real-world/1452971>.
- Y. Reid Chassiakos, J. Radesky, D. Christakis, M.A. Moreno, C. Cross, *Children and Adolescents and Digital Media*, „Pediatrics”, November 2016, 138 (5), <https://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162593>.

STRESZCZENIE

Udostępnianie zbiorów i dorobku naukowego muzeów online jest obecnie koniecznością. Jednak udostępnianie a prowadzenie edukacji online to obszary o różnym kontekście dydaktycznym i metodologicznym. Proces uczenia się w bezpośrednim kontakcie z dziedzictwem przeszłości, dziełem sztuki, przedmiotem został wyłączony z powodu pandemii. Czy edukacja muzealna online może go zastąpić? Czy może być równie ciekawa i angażująca jak działania prowadzone stacjonarnie? Przed muzealnikami stanęło wyzwanie wypracowania metod edukacji online uwzględniających osiągnięcia neuro nauk w zakresie nauczania i dydaktyki, przyjaznych rozwojowi człowieka na różnych etapach życia, dające wybór aktywności w sieci. Autorka artykułu poszukuje odpowiedzi na pytania: jak uczyć online w muzeach świadomie i mądrze? Jak formułować treści, aby przynosiły korzyść odbiorcy i miały walory edukacyjne, a nie wyłącznie rozrywkowe czy promocyjne? W jakim zakresie mogą wspierać i pomagać w obecnej sytuacji? Czy dziedzictwo może wspierać ludzi w czasie COVID-19?

SUMMARY

Providing access to collections and academic legacy is now a necessity for museums. However, providing access and teaching are two different domains didactically and methodologically. The pandemic prevents learning in direct contact with the legacy of the past, works of art or objects. Can online museum education become a substitute of this process? Can it be as interesting and engaging as in-person activities? Museologists are faced with a challenge of developing online teaching methods based on the achievements of neuroscience in the field of teaching and didactics. The methods applied should support human development in different stages of life and offer free activity on the Internet. The author of the article seeks an answer to the following questions: How to teach online consciously and wisely? How to create content so that it benefits the recipient and has educational, entertaining and promotional values? To what extent can they support and help in the current situation? Can our legacy offer support to people during the COVID-19 pandemic?