

INTERAKTIVNÍ PROSTORY PRO RODINY S DĚTMI: NA PŘÍKLADU MUZEA BRNĚNSKA

Monika Mikulášková

Dětský koutek, herna, interaktivní prostor pro děti, dětská hřiště,¹ interaktivní ateliér nebo zóna. V muzejní praxi se setkáváme s různorodými pojmy, které muzea používají, aby dala návštěvníkům srozumitelně najevo, že v dané výstavě je i prostor dedikovaný dětským návštěvníkům. Stejně výrazy využívají muzejní profesionálové často i v komunikaci s kolegy. V tomto textu budeme jako primární používat označení *interaktivní prostor* vycházející z označení využívaného v anglickojazyčné literatuře *interactive spaces*. Tento termín dostatečně vyjadřuje jistou samostatnost popisovaného prostoru, jeho interaktivní charakter, ale zároveň přímo neimplikuje využití výhradně dětskými návštěvníky a lépe tedy odráží intencionalitu tohoto prostoru důkladně promyšleného odborně vzdělaným pracovníkem.

INTERAKTIVITA, PARTICIPACE A FREE-CHOICE LEARNING

Jako *interaktivní* jsou označovány takové prvky muzejně prezentačního jazyka, které návštěvníkovi nabízí možnost aktivně vstupovat do kontaktu s muzejním obsahem, v anglickojazyčné literatuře se setkáváme také s označením *hands on*, tyto pojmy jsou v anglických textech zaměnitelné.² Druhý zmiňovaný výraz *pregnantněji* implikuje fyzické zapojení návštěvníků, často přímou manipulaci s vybranými objekty. George Hein upozorňuje, že prvky vyzývající k interakci by neměly být pouze možností učinit daný pohyb nebo úkon, ale měly by být vedle *hands on* také *minds on*.³ Jejich autoři by tedy měli věnovat pozornost procesům učení a uvažování, stanoveným cílům a jednoduše řečeno tomu, co návštěvník ze samotné interakce

-
- 1 ŠEBOROVÁ, Silvie. Dětská hřiště v galeriích. *Art and Antiques*. Online. 2023, únor. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/detska-hriste-v-galeriich>. [cit. 20. 5. 2024].
 - 2 CAULTON, Tom. *Hands-on Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centers*. London: Routledge, 2006, s. 2.
 - 3 HEIN, George. *The Constructivist Museum*. Online. Journal of Education in Museums. 1995, č. 16, s. 21–23. Dostupné z: https://www.billabbie.com/fieldtrips/1b_Hein1995_ConstructivistMuseum.pdf. [cit. 20. 5. 2024].

získává. V minulosti byla někdy interaktivita zaměňována s multimediálností nebo obecně s využitím techniky, ale v současnosti jsou již v praxi běžně oba pojmy rozlišovány, ačkoliv se samozřejmě mohou překrývat. Moderní technologie nabízejí široké možnosti interaktivních propojení, jak poznamenává Nina Wančová: „Technologie a interaktivní storytelling rozšířily možnosti muzejního výstavnictví.“⁴

Kromě již zmíněných termínů se v posledních desetiletích objevila také idea participativních prvků v muzejních výstavách. Jejich podstatou, jak název napovídá, je přímá účast návštěvníků na dotvoření výstavy v míře, kterou si muzejník stanoví. Participace v muzeu stojí na základě poznání skutečnosti, že muzea vnímají vztah s návštěvníkem jako rovnocenný, společně vytvářejí prostor a kontexty, ve kterých návštěvník poznává, učí se, relaxuje, zamýšlí se. Ačkoliv se mohou pojmy *interaktivita* a *participace* z pohledu mnoha muzejních pedagogů překrývat, jak uvádí Terra Feast, Nina Simon vymezuje hranici mezi těmito pojmy poměrně jasně: participativní aktivity předpokládají, že návštěvníci přispějí vlastními myšlenkami, předměty a kreativními vyjádřeními.⁵ Kromě jednotlivých prvků ve výstavách mohou být podobnými principy řízeny i větší celky: výstavní projekty, rozhodovací procesy uvnitř muzea nebo sbírkotvorná činnost.

Z pohledu pedagogické teorie stojí výše zmíněné principy na dvou základních zjištěních. Pro velké procento návštěvníků není ideální vzdělávací situací pasivní přijímání informací převážně zrakem. Velká část návštěvníků muzeí preferuje jiné cesty: zapojení většího množství smyslů včetně zraku, kladení otázek, vlastní badatelské činnosti a podobně. Muzejní prezentaci se tu otevírá široká paleta možností muzejně pedagogických přístupů, které lze aplikovat ku prospěchu nejen dětských návštěvníků. Ostatně skutečnost, že principy, jež klasické schéma pasivního návštěvníka narušují, stále bohužel převládají spíše ve tvorbě pro děti, je jedním z velkých dluhů české muzejní prezentace. Právě interaktivní části výstav se podle Julie Kathryn Hunt odlišují od ostatních prostor muzea tím, že nabízejí odlišný typ zážitku a možnosti zapojit se do jiné aktivity.⁶

Druhý důležitý aspekt je uvědomění si skutečnosti, že při běžné návštěvě (bez využití speciálního programu) se v čiré podobě realizuje *free-choice learning*. Jak uvádí John Falk, který termín etabloval, návštěvníci si během prohlídky sami volí,

čemu se budou věnovat, do čeho investují svou energii a čas. Jinými slovy základní charakteristikou učení, ke kterému v muzeích dochází, je jeho selektivnost.⁷ Nelze tedy očekávat, že návštěvník projde vše ve stanoveném pořadí a předpokládané intenzitě zapojení, je třeba nabízet různé možnosti učení, interaktivní prvky, které jsou uživatelsky připravené tak, aby edukativně fungovaly samy o sobě.

POSTAVENÍ DĚTÍ V MUZEÍCH A KONCIPOVÁNÍ INTERAKTIVNÍCH PROSTOR

Důsledný průzkum návštěvnických skupin v muzejní pedagogice vedl k tomu, že se jednotlivým segmentům, děleným zejména podle věku nebo specifických potřeb, začala věnovat koncentrovaná pozornost a začaly se připravovat projekty se zvláštním zřetelem například na nevidomé návštěvníky nebo seniory. Rozčleňování prvků muzejně výstavních sdělení specificky pro jednotlivé návštěvnické skupiny vede ke zvyšování komfortu návštěvníků a k tomu, že je pro ně výstava přístupnější. Zároveň ale může uvažování nad návštěvnickými skupinami vyústit v „odsouvání“ návštěvníků do vymezených prostor. Takovými prostorami jsou právě ony dětské koutky z úvodu tohoto textu. Proto je jedním z dilemat, které před tvůrci výstav stojí, vyvážení mezi vytvořením prostoru, který je pro všechny, je inkluzivní, nabízí interakci mezi různými návštěvnickými segmenty, a zajištěním prostoru, který je bezpečným a příjemným prostředím pro prožívání návštěvy. V praxi jde často o to, zda aktivity určené primárně pro rodiny s dětmi vyčleňovat do samostatných „koutků“ či „heren“, nebo je spíše zahrnovat do společných prostor. Kromě otázky vyvážení mezi interakcí a prostorem pro vlastní prožívání otevírá vytačování aktivit pro děti mimo hlavní části muzejní výstavy ještě jednu zásadní otázku: Dochází v těchto prostorách stále k muzejní edukaci, pokud v nich nejsou umístěny muzeálie?

Při koncipování interaktivních prostor nejsou podstatné pouze vzdělávací cíle v závislosti na cílových skupinách, jež je budou využívat, ale také zásady, které vyplývají z výzkumů potřeb návštěvníků. Kolektiv autorů textu *Rethinking Interactivity* shrnuje dlouhodobé výzkumy zaměřené na fungování zapojení a interakce ve světle většího využívání techniky. Autoři doporučují koncentrovat se na sociální interakci, na vytvoření nenahodilé, intencionální a déletrvající interakce

4 WANČOVÁ, Nina. Discover stories from the 20th century : interactive and multimedia exhibition evaluation. In: *Museologica Brunensia*. Brno: Masarykova univerzita, 2023, roč. 12, č. 1, s. 29.

5 FEAST, Terra. *Integrated, Interactive Learning in Museums*. Online. In: Boise State University, 2014. Dostupné z: https://scholarworks.boisestate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=art_gradproj. [cit. 20. 5. 2024].

6 HUNT, Julia Kathryn. *Emerging Trend with Interactives in Art Museums*. In: University of Washington, Libraries, 2013. Dostupné z: <https://digital.lib.washington.edu/server/api/core/bitstreams/ecbe6d0a-cfa0-4eb4-bc39-d24fe09a6a23/kontent>. [cit. 20. 5. 2024].

7 FALK, John, H. a DIERKING, Lynn, D. *The Museum Experience Revisited*. New York: Routledge, 2016, s. 67.

s objekty a uvažovat i nad prostory pro soukromou a individuální interakci.⁸ Jak trefně poznamenávají stejní autoři, ať už přicházíme do muzea jako návštěvníci v rámci skupiny, nebo individuálně, vždy vstupujeme do určité formy komunikace s okolím, už jen tím, že sledujeme chování ostatních a reagujeme na ně.⁹

Autoři publikace *Galerijní a muzejní edukace 2* nabízejí dělení interaktivních zón, definovaných jako „...prostor s edukačně herním charakterem“,¹⁰ na několik typů: **technologické** (seznamují se způsobem a postupem výroby exponátů), **haptické** (jsou zaměřeny na poznávání hmatem), **tvůrčí** (seznamují s tématem prostřednictvím tvůrčí činnosti), **řemeslné** (umožňují vyzkoušet si jednoduché řemeslné techniky), **materiálové** (nabízejí kontakt a experiment s materiálem), **digitální** (využívají možnosti elektronických médií) a **herní** (přibližují témata výstavy hrou).¹¹ Při koncipování interaktivních prostor může být tato typologie inspirační, ale je třeba vnímat i to, že se jednotlivé varianty mohou doplňovat či překrývat. Například interaktivní prostory vycházející z metody tvořivé hry¹² budou (podle dělení uvedeného výše) na hranici tvůrčí, materiálové, řemeslné a herní interaktivní zóny.

MOŽNOSTI INTERAKTIVNÍCH PROSTOR: PŘÍKLADY Z PRAXE MUZEA BRNĚNSKA

Cesta k tomu, jak vyvážit všechny zmiňované proměnné, které nezřídka stojí v protikladu (například snaha naplnit sociální aspekt návštěvy stejně jako potřebu mít při vlastní interakci i prostor pro soukromí; vytvoření ideálních aktivit odpovídajících specifickým potřebám různých návštěvnických segmentů a zároveň prostoru, který je přívětivý všem; nabídnout multisenzorickou zkušenost, která nebude samoučelná nebo nahodilá), je komplikovaná a složitá. Podobně jako v mnoha jiných aspektech muzejní práce se jedná o kreativní proces, který prakticky nelze vnímat bez kontextu dané situace. Proto na následujících řádcích prozkoumáme

8 LEHM, Dirk von, HEATH, Christian a HINDMARSH, Jon. *Rethinking interactivity: design for participation in museums and galleries*. Online. Dostupné z: https://kclpure.kcl.ac.uk/ws/portalfiles/portal/9824070/Rethinking_Interactivity_Limerick20005.pdf. [cit. 20. 5. 2024].

9 HEATH, Christina a LEHM, Dirk von. *Misconstructing Interactivity at Interactive Learning in Museums of Art and Design*. Online. Dostupné z: https://media.vam.ac.uk/media/documents/legacy_documents/file_upload/5748_file.pdf. [cit. 20. 5. 2024].

10 *Galerijní a muzejní edukace 2. Vzdělávací programy Uměleckoprůmyslového muzea v Praze a Galerie Rudolfinum v letech 2012 a 2013*. Praha: Univerzita Karlova, 2013, s. 40.

11 Ibid.

12 O tvořivé hře více zde: SIDON, Carolina a SKŘIVÁNKOVÁ, Petra. *Tvořivá hra: metodika tvořivých činností v mateřské škole*. Říčany: Muzeum Říčany, 2020.

možnosti, výzvy a otázky spojené s interaktivními prostory v muzeích na příkladech z praxe Muzea Brněnska.

Reinterpretace obsahu pro dětského návštěvníka

V roce 2023 se sešel mezipobočkový tým muzea, aby vytvořil výstavu u příležitosti výročí narození Jana Blahoslava. Tým se shodl, že hlavním tématem výstavy bude Jednota bratrská v Ivančicích v 16. a 17. století. Výstava *Srdce mé skládá píseň* byla primárně určena dospělým divákům s výraznějším zájmem o dějiny Ivančic a Jednotu bratrskou. Předpokládalo se, místní výstava zaujme také s ohledem na to, že probíhala v roce 500. výročí narození Jana Blahoslava, které akcentovala řada kulturních institucí v širším regionu. Zároveň chtěli autoři obsah výstavy zpřístupnit rodinám s dětmi, které muzeum navštěvují, a navrhnout vybrané aktivity tak, aby bylo možné je využít i během programů pro školní kolektivy. S ohledem na složitost tématu, ve kterém je pro dětské návštěvníky a jejich dospělý doprovod nezřídka náročné se rychle zorientovat, bylo třeba se zaměřit na reinterpretaci obsahu výstavy. Na to byly použity dva hlavní nástroje: audioprůvodce pro děti v hlavní části výstavy a interaktivní prostor ve sklepení budovy. Audioprůvodce vedl návštěvníky k prohlížení a zamýšlení se nad vystavenými předměty. Následně přichází ve sklepním prostoru přivítala krátká animace, ve které se představil Jan Blahoslav a zval návštěvníky k využití jednotlivých interaktivních prvků. Aktivity zrcadlily základní myšlenky výstavy: Umožňovaly zjistit, že v Ivančicích fungovala tiskárna, kde se knihy překládaly (participanti hledali překlad latinského označení Ivančic *Insula Hortensi – Ostrov zahrad*), tiskly (výroba vlastní „literky“ – razítka s iniciálou) a také to, že ačkoliv se o tiskárně v tehdejších Ivančicích nejspíše vědělo, v samotných knihách byly informace o místě a roce vydání ukrývány (hledání data vydání na titulním listu jedné z knih). Objevily se zde i odkazy k modlitebně, která dnes již v Ivančicích nestojí, ale v hlavní části výstavy si mohli návštěvníci prohlédnout její vizualizaci (dřevěné kostky s nabídkou vystavení vlastní představy o modlitebně) nebo připomenutí bratrské školy (odpočinková zóna s čítárnou, která obsahovala mimo jiné pro dětského čtenáře převyprávěné příběhy pěti osobností významných pro téma výstavy, včetně Jana Blahoslava, a herním prostorem s kopečky hliněných kuliček, s nimiž si mohli žáci ivančické bratrské školy krátit volnou chvíli).

Reflexe náročného tématu

Není vždy žádoucí nebo nutné koncipovat interaktivní prostor pro děti jako novou interpretaci obsahu výstavy, ale samotné téma a kurátorské pojetí výstavy si může žádat jiný přístup. Tuto skutečnost dobře ilustruje případ interaktivního prostoru pro děti ve výstavě *Smrt je jen začátek*, která se zaměřovala na téma pohřbívání



Pohled do interaktivního prostoru výstavy *Srdce mé skládá píseň*. (Muzeum v Ivančicích).



Interaktivní prostor připravený pro potřeby relaxace a kontemplace po zpracování náročného tématu výstavy *Smrt je jen začátek*. (Podhorácké muzeum)

pohledem archeologie. Poměrně citlivé téma bylo v roce 2023 prezentováno v Podhoráckém muzeu v areálu kláštera Porta coeli. Zde autoři – s ohledem na téma – cítili potřebu ponechat případnou komunikaci obsahu dětem spíše v gesci doprovázejících dospělých a zaměřit se na to, co budou návštěvníci „potřebovat“ po prohlídce výstavy. Brzy bylo jasné, že spíše než další obsah je na závěr výstavy třeba umístit prostor připravený ke kontemplaci a zpracování zážitků. Interaktivní prostor měl navozovat dojem „světa na druhém břehu“, chceme-li „nebe“. Přívětivá místnost nabízela možnost pohodlně se uložit na sedací vaky, začíst se do knihy, zpodobnit svou představu o „místě za oponou“ výtvarně, vytvořit amulet, který si návštěvníci mohli odnést, či „obětovat“ na stěnu v muzeu. Prostor byl umocněn logickým navázáním na obsah výstavy, návštěvníci do něj vcházeli poté, co prošli temným prostorem evokujícím jeskyni Býčí skála.

Přímý kontakt s muzeálií

Dlouhodobou otázkou, která je ústřední při koncipování interaktivních prostor, je umísťování často křehkých muzeálií. V Muzeu Brněnska byly v tomto ohledu významné dva výstavní projekty zaměřené na výtvarné umění. Prvním z nich byla výstava *Selská moderna: Vladimír Drápal* v Muzeu ve Šlapanicích (2022). Pobočka

se dlouhodobě zaměřuje na práci s rodinami s dětmi zejména do šesti let, a tak bylo od počátku výstavy zřejmé, že bude třeba téma rozmanitosti tvorby sochaře a malíře z nedaleké Tvarožné přiblížit i tomuto segmentu. Vzhledem k charakteru výstavy (šlo o retrospektivu díla významného regionálního umělce) vyvstaly obavy, že by umístění aktivit pro dětské návštěvníky do výstavy mohlo být do určité míry dehonestující a ohrožující pro vystavená díla. Proto bylo rozhodnuto oddělit hlavní výstavní část a interaktivní prostor. Ten se tentokrát zaměřoval opět na reinterpretaci obsahu první části výstavy, logicky ovšem výrazně vycházel z metod galerijní edukace a nabízel aktivity přibližující například autorovu práci s linií nebo zjednodušením. Celý prostor byl koncipován jako ateliér, ve kterém se děti stávaly „žáky Vladimíra Dráपालa“, svá díla tu mohly zanechat v blízkosti fotografie, na níž umělec pózoval právě ve svém ateliéru. Díky značnému množství děl, které se podařilo na výstavu získat, bylo možné umístit některá z nich i do interaktivního ateliéru. Například u práce s linií jako „návod“ sloužily originály kreseb koňských hlav, bezpečně adjustované za sklem. Pro inspiraci při experimentech s barvou si mohli návštěvníci prohlížet několik vybraných maleb, které byly pověšeny nad gaučem určeným k odpočinku. Návštěvníci tak byli v přímém kontaktu s muzeáliemi a mohli se jimi inspirovat bez nutnosti využití kopií



Výstava *Selská moderna: Vladimír Drápal* – interaktivní prostor koncipovaný jako ateliér umělce. (Muzeum ve Šlapanicích)

nebo neustálého přecházení mezi interaktivním prostorem a předchozími částmi výstavy.

Tentýž postup byl využit a dále rozšířen na výstavě *Karel Krejčí, Oldřich Rosenbaum: přátelství, osudy, výtvarná tvorba* v Podhoráckém muzeu (2023). I zde se opakovala obava z rozměňování aktivit přímo do hlavního výstavního prostoru, a proto byla interaktivitě věnována poslední místnost výstavy, v níž byla umístěna vybraná originální díla. Vzhledem k tomu, že se o této možnosti vědělo s velkým časovým předstihem, bylo možné aktivity nejen úžeji provázat s jednotlivými díly, ale zapracovat i drobné, avšak významné detaily, jako bylo například umístění obrazů v nižší výšce, aby byl pozorovací úhel uzpůsoben dětským návštěvníkům. Celý koncept interaktivního prostoru spojoval dva inspirační zdroje: metody galerijní edukace (zejména metody vyvinuté v rámci projektu *Artful Thinking* pro přímou facilitaci v muzeích a školách upravené pro muzejně výstavní didaktiku)¹³ a konkrétní příklad práce Van Gogh Museum v Amsterdamu, kde kolegové ve stále



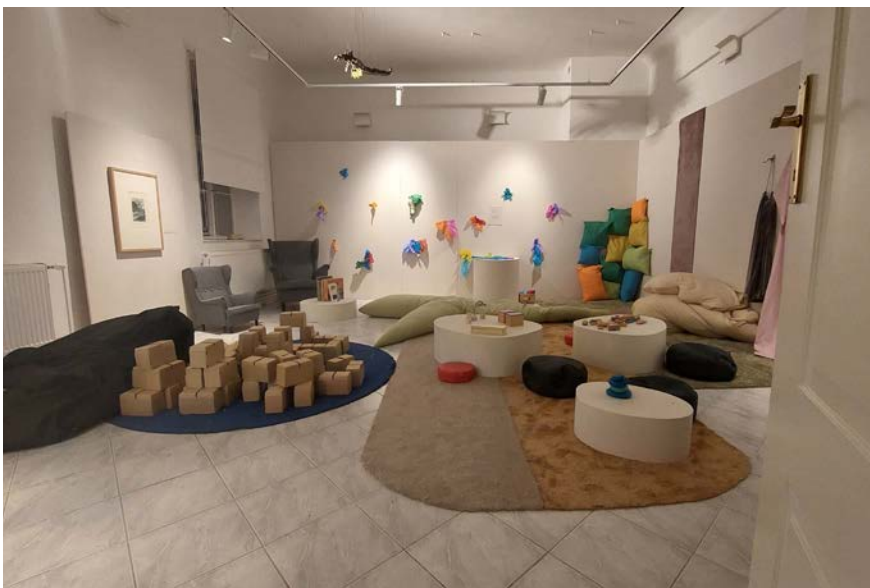
Výstava *Karel Krejčí, Oldřich Rosenbaum: přátelství, osudy, výtvarná tvorba* – interaktivní prostor ve výstavě. (Podhorácké muzeum)

expozici připravují speciální stěny pro dětské návštěvníky. Zde jsou vystavena a interpretována díla se zvláštním zřetelem na tento návštěvnický segment, texty jsou důkladně promyšlené tak, aby vzbudily zájem čtenářů a témata vybírána na základě předchozího pozorování interakcí malých návštěvníků s výtvarnými díly. Podobně byly ve výstavě v Podhoráckém muzeu nabídnuty zkrácené a zjednodušené životopisy obou vystavovaných umělců či aktivita, která povzbuzovala návštěvníky, aby si zkusili představit pokračování obrazu, načrtnout rychlý portrét na plexisklové rámy nebo označit všechny barvy, které dokáží na vybraném díle rozeznat.

Komplexní pojetí prostoru

Muzeálie byly umístěny i v interaktivním prostoru na výstavě *Princezna: pohádka, imaginace, umění* v Muzeu ve Šlapanicích v roce 2024, byť v tomto případě nestály natolik v jádru dění interaktivního ateliéru. I tentokrát bylo třeba navázat na téma výstavy, která prezentovala téma pohádky zejména v českém umění na začátku 20. století. Výstava nabízela díla umělců, kteří pracovali s velkým množstvím symbolů, odkazů, s motivy tajemna a nejasnosti. Výstava prezentovala princeznu jako pohádkovou postavu, zaměřovala se na atributy jejího zobrazování v uměleckém

¹³ TISHMAN, Shari a PALMER, Patricia. *Artful Thinking: The Final Report*. Online. 2006. Dostupné z: <https://pz.harvard.edu/resources/final-report-artful-thinking>. [cit. 20. 5. 2024].



Interaktivní prostor zaměřený na probuzení imaginace návštěvníků k výstavě *Princezna: pohádka, imaginace, umění*. (Muzeum ve Šlapanicích)

vyjádření a představovala i další hrdiny, s nimiž princezna interaguje, ovšem téma imaginace z názvu zůstávalo spíše skryto v druhém plánu. Imaginace se proto stala ústředním bodem interaktivního prostoru, v tomto případě označovaného jako *imaginativní prostor*, který byl částečně inspirován samotnými pohádkovými motivy, částečně sensorickými místnostmi pro uživatele s poruchou autistického spektra. Děti tu spolu s rodiči objevovaly lampy z optických vláken ukryté v malém tmavém prostoru, vibrující polštáře nebo si představovaly příšery ve zmuchlaném hedvábném papíru.

ZÁVĚREM

Interaktivní prostory v muzeích mohou plnit rozmanité funkce a přinášejí možnosti nabídnout návštěvníkům různorodé typy učení, zatímco organicky navazují na cíle a sdělení muzea. Jejich koncipování není nikdy zcela stejné, jedná se o kreativní práci úzce navázanou na kurátorský koncept i misi instituce. Nicméně autoři musí vždy zvážit:

- cílovou skupinu (zejména věk nejmladších návštěvníků, případně několika stěžejních věkových skupin, aby bylo možné kombinovat aktivity určené různým věkovým skupinám)
- téma výstavy a potřeby návštěvníků v jejím kontextu
- edukační cíle, které se budou v interaktivním prostoru realizovat
- metody, instalační prvky a design (včetně například barev nebo materiálů) i muzeologie použitelné pro naplnění vzdělávacích cílů
- údržbu interaktivních prvků, průběžnou evaluaci a případné úpravy v průběhu výstavy

Z výše uvedeného jasně vyplývá, že koncipování interaktivních prostor je týmovou prací, v níž je potřeba kombinovat vstupy kurátora a výtvarníka (popř. architekta) s poznatky muzejních pedagogů. Interaktivní prostory můžeme také vnímat jako určité „laboratoře“, v nichž testujeme různé přístupy k učení návštěvníků, naší pozornosti by však neměly unikat ani problémy, které byly nastíněny v předchozím textu. Koncipování interaktivních prostor a prvků je odborná práce, která by nikdy neměla stát na vedlejší koleji. Právě experimentování s interaktivitou může být cestou k dalšímu významnému vývoji ve výzkumu učení v muzeích a obecně v muzejní prezentaci.

PRAMENY A LITERATURA

CAULTON, Tom. *Hands-on Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centers*. London: Routledge, 2006. ISBN 9780415165228.

FALK, John, H. a DIERKING, Lynn, D. *The Museum Experience Revisited*. New York: Routledge, 2016. ISBN 978-1611320459.

Galerijní a muzejní edukace 2. Vzdělávací programy Uměleckoprůmyslového musea v Praze a Galerie Rudolfinum v letech 2012 a 2013. Praha: Univerzita Karlova, 2013. ISBN 978-80-7290-700-7.

WANČOVÁ, Nina. Discover stories from the 20th century: interactive and multimedia exhibition evaluation. *Museologica Brunensia*. Brno: Masarykova univerzita, 2023, roč. 12, č. 1, s. 16–30. ISSN 1805-4722.

SIDON, Carolina a SKŘIVÁNKOVÁ, Petra. *Tvořivá hra: metodika tvořivých činností v mateřské škole*. Říčany: Muzeum Říčany, 2020. ISBN 978-80-904903-9-0.

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

FEAST, Terra. *Integrated, Interactive Learning in Museums*. Online. In: Boise State University, 2014. Dostupné z: https://scholarworks.boisestate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=art_gradproj. [cit. 20. 5. 2024].

HEATH, Christina a LEHM, Dirk von. *Misconstructing Interactivity at Interactive Learning in Museums of Art and Design*. Online. Dostupné z: https://media.vam.ac.uk/media/documents/legacy_documents/file_upload/5748_file.pdf. [cit. 20. 5. 2024].

HEIN, George. *The Constructivist Museum*. Online. *Journal of Education in Museums*. 1995, č. 16, s. 21–23. ISSN 10598650. Dostupné z: https://www.billabbie.com/fieldtrips/1b_Hein1995_ConstructivistMuseum.pdf. [cit. 20. 5. 2024].

HUNT, Julia Kathryn. *Emerging Trend with Interactives in Art Museums*. Online. In: University of Washington, Libraries, 2013. Dostupné z: <https://digital.lib.washington.edu/server/api/core/bitstreams/ecbe6d0a-cfa0-4eb4-bc39-d24fe09a6a23/kontent>. [cit. 20. 5. 2024].

LEHM, Dirk von, HEATH, Christian a HINDMARSH, Jon. *Rethinking interactivity: design for participation in museums and galleries*. Online. Dostupné z: https://kclpure.kcl.ac.uk/ws/portalfiles/portal/9824070/Rethinking_Interactivity_Limerick20005.pdf. [cit. 20. 5. 2024].

ŠEBOROVÁ, Silvie. *Dětská hřiště v galeriích*. *Art and Antiques*. Online. 2023, únor. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/detska-hriste-v-galeriich>. [cit. 20. 5. 2024].

TISHMAN, Shari a PALMER, Patricia. *Artful Thinking: The Final Report*. Online. 2006. Dostupné z: <https://pz.harvard.edu/resources/final-report-artful-thinking>. [cit. 20. 5. 2024].

KLÍČOVÁ SLOVA: muzejně výstavní didaktika, interaktivita, interaktivní prostory, hands on, dětský návštěvník, free-choice learning, rodiny s dětmi

ZUSAMMENFASSUNG

Interaktive Räume für Familien mit Kindern: Am Beispiel des Museums der Brünner Region

Der Text konzentriert sich auf das Thema interaktive und partizipative Ausstellungsbereiche, die primär auf das Besuchersegment Familien mit Kindern ausgerichtet sind. Im ersten Teil definiert die Autorin die grundlegenden Begriffe und pädagogischen Paradigmen, die für das betrachtete Thema von Bedeutung sind. Weiter macht sie sich Gedanken über die Stellung von Kindern als Museumsbesucher und über die Vor- und Nachteile der Erschaffung separater Räume, die sich an diese Zielgruppe richten. Abschließend beschreibt sie fünf Beispiele aus der Praxis der verschiedenen Zweigstellen des Museums der Brünner Region, welche die Vielfalt der Konzeption solcher Räume darlegen. Die Beispiele umfassen Ausstellungen von unterschiedlichem Charakter, was gleichzeitig die Gelegenheit schafft, eine Skala möglicher Ansätze bei der Erschaffung hochwertiger interaktiver Räume für Familien mit Kindern aufzuzeigen.