

TALLINNA ÜLIKOOL
Kasvatusteaduste Instituut
Andragoogika osakond

Kaja Visnapuu

MUUSEUMIKESKKONNA MÕJU TÄISKASVANU KOGEMUSTELE JA ÕPPIMISELE

Magistritöö

Juhendaja : MA Kristiina Krabi

Tallinn 2011

Instituut Kasvatusteaduste Instituut		Osakond Andragoogika osakond
Töö pealkiri Muuseumikeskkonna mõju täiskasvanu kogemustele ja õppimisele		
Teadusvaldkond Andragoogika		
Taotletav kraad Haridusteaduse magister	Kuu ja aasta Mai 2011	Lehekülgede arv: 59 Allikad: 56 Lisad: -
Referaat Muuseumid kui multifunktsionaalsed kultuuriasutused on potentsiaalsed kohad nii mitteformaalse kui ka informaalse hariduse saamiseks. Küllastajate sihtgrupp on muuseumides lai, hõlmates noori, täiskasvanuid ja eakaid inimesi. Kuigi viimase kümnendi jooksul on muuseumiharidus Eestis kiiresti arenenud, kasutatakse muuseumite pakutavaid võimalusi enamasti üldhariduskoolide formaalhariduse toetamiseks ning muuseum täiskasvanuhariduse ja elukestva õppimise seisukohalt on vähem tuntud ning kasutatud. Eesti muuseumide arengustrateegia aastateks 2010-2015 näeb ette täiskasvanud õppijate osatähtsuse suurendamist muuseumis. Kuna Eesti muuseumihariduse uuringutes on täiskasvanuõppega seotud teemasid vähe käsitletud, leidin muuseumipedagoogina töötades vajaliku olevat uurida täiskasvanute õppimise problemaatikat muuseumis. Oma töös keskendun muuseumikeskkonna teguritele, mis võivad mõjutada täiskasvanute õppimist või mitteõppimist muuseumis. Leian, et muuseumis kui mitteformaalses õpikeskkonnas õppimise protsessi uurimisel on sobiv holistiline lähenemine, mis käsitleb keha, vaimu ja meeli ühtse tervikuna. Eelpoolnimetatud komponendid lõimuvad ning moodustavad iga inimese puhul individuaalse kombinatsiooni, mis osaleb inimese tähendusloome, tunnetuse ja õppimise protsessis. Erinevate muuseumide keskkonnad pakuvad mitmekesiseid kaasatuse ja kommunikatsioonivõimalusi, sealhulgas ka autokommunikatsiooni võimalusi. Muuseumikeskkonna kogemise ja endale omase autokommunikatsiooni kaudu saab täiskasvanu reflekteerida muuseumist saadud teadmisi ja tunnetuslikke aspekte. Kui täiskasvanu seob neid oma eelnevate teadmiste ja kogemustega, siis toimubki õppimine. Käesolev uuring toetub kuues Eesti muuseumis 99 täiskasvanud muuseumikülastaja hulgas läbi viidud ankeetküsitlustele. Muuseumi kui täiskasvanu õppimise paigast annab tunnistust 78,8 % külastajate soov muuseumis õppida. Pärast muuseumiskäigu jooksul tegelik õppijate arv suurens. 84,4 % vastajatest kinnitas, et nad õppisid muuseumis. Kogutud andmete alusel võib järeldada, et muuseumikeskkond tervikuna oma mitmekesiste mõjutegurite ja kommunikatsioonivõimalustega toetab nii üksikuna kui koosmõjus teiste mõjuteguritega täiskasvanute õppimist.		
Võtmesõnad: muuseum, õpikeskkond, mitteformaalne õppimine, informaalne õppimine, täiskasvanud õppija		
Töö autor: Kaja Visnapuu allkiri:		
Kaitsmisele lubatud: Juhendaja: Kristiina Krabi allkiri:		

Institute Institute of Educational Sciences		Department Adult Education
Title Influence of Museum Environment on Adult Cognition and Learning		
Science field Adult Education		
Applied degree Haridusteaduse magister	Month and year May 2011	Number of pages: 59 Sources: 56 Additions: -
Abstract Museums are multifunctional cultural institutions and potential environments for informal and non-formal education. The target group includes various types of visitors - youth, adults and elderly people. Despite rapid development of museum education in Estonia in the last decade, it is still mainly supporting traditional school education and less known as a possibility for adult education and lifelong learning. Therefore, the developmental strategy of Estonian museums for the years 2010-2015 is stating that proportion of adult learners in museums has to expand. As there is lack of researches made in the field of adult education in Estonian museums I, as a museum educator, found it important to investigate this subject. In my study I will focus on learning by adults in museum environments and pointing out the main factors which influence adult learning in museums. I assume that the process of learning in museum, as in non-formal and informal educational environment, can be investigated by holistic approach which encounter the body, mind and soul as a whole to be a part of learning process and gaining of knowledge. Different museum environments offer diverse opportunities for engagement, active involvement in communication and also autocommunication of adult learners. By cognition and autocommunication adult visitors can reflect new facts and complex experiences of the museum visit. If they connect those with their previous knowledge then it leads adults to learning. This study is based on the questionnaires filled by 99 adult visitors in six Estonian museums. Before the museum visit 78,8 % adults planned to learn in museum. After museum visit the number of learners increased. Finally, 84,4 % assumed that they learned in museum environment. As a conclusion of the study it is possible to say that museum environment as the whole with its diverse influence factors and ways of various communication can make adults individually and socially learn. As a conclusion of the study it is possible to say that museum environment as the whole with its diverse influences and ways of various communication forms can support adults individual and social learning in museum.		
Keywords: museum, learning environment , informal education, non-formal education, adult learner		
Author: Kaja Visnapuu Signature:		
Allowed to defend: Supervisor: Kristiina Krabi Signature:		

SISUKORD

SISSEJUHATUS

1. MUUSEUMI MÕISTE JA TÄHENDUS TÄISKASVANUD ÕPPIJALE	5
1.1. Täiskasvanud õppija muuseumis.....	7
2. MUUSEUM KUI ÕPIKESKKOND	13
3. MUUSEUMIKESKKONNA MÕJUTEGURID.....	21
3.1. Muuseumikeskkond kultuurikeskkonna osana.....	21
3.2. Arhitektuur muuseumikeskkonna tegurina.....	24
3.3. Meelelised impulsid muuseumikeskkonna teguritena.....	25
3.4. Muuseumipedagoog ekspositsiooni interpreteerija ja kommunikaatorina.....	27
4. UURIMUSE METODOLOOGIA. ANDMETE ANALÜÜS	
4.1. Andmete kogumise meetod ja uurimisstrateegia	31
4.2. Valimi moodustamine ja kirjeldus	33
4.3. Andmete kogumise ja analüüsi protsess.....	34
4.4. Andmed	35
4.4.1. Taustaandmed.....	35
4.4.2. Andmete seos uurimisküsimustega.....	36
4.4.3. Andmed seoses uurimisküsimusega nr 1	38
4.4.4. Andmed seoses uurimisküsimusega nr 2	41
4.4.5. Andmed seoses uurimisküsimusega nr 3	47
ARUTELU.....	52
KOKKUVÕTE.....	58
ALLIKAD	

SISSEJUHATUS

Tänapäeva kiirete muutuste maailmas hakkamasaamiseks ja arengutega kaasaskäimiseks on oluline inimeste pidev, elukestev õppimine. Lisaks tasemeharidusega tegelevatele formaalõppeasutustele on aina olulisemaks muutunud ka erinevad mitte- ja informaalset täiskasvanuharidust võimaldavad riiklikud ja ühiskondlikud asutused, sealhulgas ka muuseumid. Muuseumid kui teadus-, kultuuri- ja mäluasutused korraldavad lisaks oma tavapärasele kogumis-, uurimis- ja eksponeerimistööle mitmesuguseid loenguid, kursusi, programme ja töötubasid, mis on avatud osalemiseks kõigile täiskasvanuile, olenemata nende vanusest ja eelnevast haridustasemest. Eestis on ligikaudu 250 muuseumi, mille mitmekesised ekspositsioonid ja regulaarselt vahetuvad ajutised näitused ning korraldatavad üritused ja haridusprogrammid on potentsiaalsed teadmiste ja kogemuste allikad ning õpikeskkonnad igas vanuses inimestele.

Et muuseumiharidus Eestis on kiiremini arenema hakanud alles seoses Eesti taasiseseisvumisega 1990. aastate alguses, siis ei ole kõik muuseumihariduse valdkonnad veel piisavalt uuringutega kaetud. Senised uurimused muuseumist haridusasutusena on olnud seotud enim kooliõpilaste haridusproblemaatikaga (Liivaoja, 2006; Metsaar, 2008; Mironov, 2004; Tuubel, 2002; Veeremaa, 2008; Visnapuu, 2009) ning kogemuse elamuslikkusega (Jõesoo, 2007) muuseumis. Kultuuriministeeriumi haldusalast johtuvalt on haridustööd muuseumis uuritud ka seoses kultuurikorralduslike küsimustega (Veeremaa, 2008), samuti on käsitlemist leidnud muuseumikeskkonna semiootiline tähendusrikkus ning perekesksus Eesti Vabaõhumuuseumi näitel (Lang, 2005).

Elukestva õppe kontekstis näeb „Eesti muuseumide arengustrateegia aastani 2015” ette täiskasvanuõppe osakaalu laiendamise muuseumi haridustegevuses. Sellest lähtuvalt vajavad muuseumi haridusvaldkonnaga tegelejad – muuseumipedagoogid, giidid, koolitajad, teadurid, kuraatorid – muuseumi ekspositsioonide koostamisel ja nende interpreteerimisel oma erialastele teadmistele lisaks ka andragoogilisi teadmisi ja oskusi, selleks et arendada muuseumikeskkondi täiskasvanud õppijat toetavamaks. Kuna Eestis tehtud muuseumiuuringutes ei ole täiskasvanute õppimise teemasid põhjalikumalt analüüsitud, on muuseumiharidusega tegelejad seatud keerulisse olukorda. Probleemi olemasolust annab tunnistust ka Eesti muuseumide arengustrateegia SWOT-analüüs, kus sihtgruppide vajaduste uuringute puudumine on riskina välja toodud. 2006. aastal koostöös Eesti Ettevõtluse

Arendamise Sihtasutuse ja Kultuuriministeeriumiga läbiviidud külastaja rahulolu uuringust 15–60-aastaste muuseumikülastajate seas selgub, et 95 % muuseumikülastajatest on jäänud oma külastusega rahule ning soovitaksid seda ka oma tuttavatele. Paraku ei selgu uuringust täpsemalt, millistest kriteeriumidest lähtuvalt on külastajad hinnanud ekspositsioonide ja muuseumikeskkonna huvitavust ning muuseumis veedetud aja kasulikkust ning meeldivust enda jaoks.

Eeltoodust lähtuvalt valisin uurimisteemaks muuseumikeskkonna täiskasvanu õppimise kontekstiks. Töös keskendun muuseumikeskkonnas leiduvate tegurite väljaselgitamisele, mis mõjutavad täiskasvanute kogemusi ja õppimist muuseumikeskkonnas. Tegureid, mis võivad olla nii soodustavad kui ka pärssivad, vaatlen kompleksse tervikuna täiskasvanute muuseumikülastuskogemuste ning kommunikatsiooni kaudu muuseumikeskkonnaga. Lähtun holistilisest õppimise teooriast, mille alusel on inimene (täiskasvanu) kehaline, vaimne ja intellektuaalne tervik, kes tunnetab ja tajub keskkonda füüsiliselt, meeleliselt ja vaimselt ning mõtestab individuaalse kognitsiooni, analüüsi ja refleksiooni kaudu oma kogemusi, luues kontekstuaalselt uue teadmise. Kogemuse mõtestamine on muuseumikeskkonnas teadvustatud õppimise eelduseks.

Probleemiks on vastuolu muuseumides täiskasvanuhariduse arendamise nõude ja teadmise vähesuse vahel nende potentsiaalsete võimaluste kohta, mida muuseumikeskkonnad sisaldavad täiskasvanute õppimise toetamiseks.

Uurimisaineks on muuseumikeskkonnas avalduvate keskkonna mõjutegurite tervikmõju täiskasvanu kogemusele ja õppimisele.

Uurimisülesanneteks olen seadnud küsimused:

- Milliste muuseumikeskkonnas sisalduvate mõjutegurite kaudu toimub täiskasvanud muuseumikülastaja ja muuseumikeskkonna vaheline **kommunikatsioon**.
- Millistest muuseumikeskkonnas sisalduvatest mõjuteguritest ja täiskasvanud külastaja individuaalsetest omadustest moodustub täiskasvanu muuseumikülastuse **tervikkogemus**.
- Millistel tingimustel muutub täiskasvanu muuseumikülastuse tervikkogemus **teadvustatud õppimiseks**. **Eesmärgiks** on uurida ja välja selgitada muuseumikeskkonnas sisalduvad kogemist ja õppimist mõjutavad tegurid, mille

tulemusel on kuraatoritel võimalik ekspositsioonide loomisel õppimist mõjutavaid tegureid teadlikumalt ja sihipärasemalt kasutada ning muuseumipedagoogidel paremini muuseumikeskkonnas täiskasvanud külastaja (täiskasvanu) õppimist toetada.

Töö koosneb neljast osast, millest esimeses selgitan muuseumi mõistet ja olemust ning muuseumi tähendust täiskasvanud õppija seisukohast. Teises osas käsitlen muuseumi kui mitmekesist õpikeskkonda. Kolmandas, muuseumikeskkonna mõjutegurite osas, avan erinevate tegurite – kultuurikeskkonna, arhitektuuri, meeleliste impulsside ja muuseumipedagoogi kui ekpositsiooni kommunikaatori – seoseid täiskasvanud muuseumikülastaja kogemuse ja õppimisega. Neljandas osas uurin täiskasvanute kogemusi ja õppimise teadvustamist muuseumikeskkonnas kuue Eesti muuseumi täiskasvanud külastajate küsitluste põhjal.

Töö tulemusel väljaselgitatud muuseumikeskkondade tegurite mõju täiskasvanute kogemisele ja õppimisele saavad kasutada muuseumikeskkondade (ekspositsioonide, näituste) loojad (teadurid, kuraatorid, kujundajad) ning haridusprogrammide kavandajad ja läbiviijad (muuseumipedagoogid, koolitajad, giidid) täiskasvanuõppeks parimate praktikate arendamiseks muuseumides, mis soodustavad ja toetavad positiivseid õpikogemusi muuseumis. Oma ülevaate- ja rakendusüuringuga tahan kaasa aidata muuseumikeskkondades sisalduvate õppimist mõjutavate tegurite teadlikumale ja sihipärasemale kasutamisele. Töö tulemus võimaldab teadvustada muuseumi kui täiskasvanuõppeks sobivaid keskkondi haridusringkondades ning ühiskonnas laiemalt. Mitteformaalses õpikeskkonnas tõestust leidnud edukalt toimivad praktikad ja õppemeetodid võivad rikastada akadeemilise täiskasvanuõppe metoodikaid.

1. MUUSEUMI MÕISTE JA TÄHENDUS TÄISKASVANUD ÕPPIJALE

Muuseumil kui multifunktsionaalsel institutsioonil on tänapäeva ühiskonnas täita mitmesuguseid ülesandeid. Muuseum on ajalooliselt nähtud eelkõige uurimis- ja teadusasutustena ning tänapäevaseks pigem kultuuritarbimise või vaba aja veetmise kohtadena. Tänapäevase elukestva õppe kontekstis muutub üha olulisemaks muuseumi kui mitteformaalset õppimist võimaldava institutsiooni tugi ühiskonnale.

Vastavalt Rahvusvahelise Muuseumide Nõukogu ja Eesti Vabariigi muuseumiseadusele (ICOM, muuseumiseadus) tegutsevad muuseumid seadusandlike normide järgi, mis määravad ära nende tegevusvaldkonnad ja eesmärgid: muuseum on ühiskonna ja selle arengu teenistuses alaliselt tegutsev asutus, mis ei taotle majanduslikku kasumit ning on üldsusele avatud. Muuseum kogub, säilitab, uurib, vahendab ning eksponeerib inimese ja tema elukeskkonnaga seotud vaimset ja materiaalselt pärandit hariduslikel, teaduslikel ja meelelahutuslikel eesmärkidel. Seega võib muuseumi tähendust otsida tema panusest ühiskonna hüvanguks. Nüüdisaegse muuseumi eesmärk ei ole mitte minevikku taastada, vaid pigem minevikuteadmist taastada. Muuseum vahendab teadmisi, olgu nendeks siis faktid, oskused või emotsioonid, ning laseb neid interpreteerida ja neist uue loomiseks ideid ammutada (Muuseumiraamat, 2010, 13). Kuigi muuseumide prioriteetsed tegevussuunad on läbi aegade varieerunud, peaks just hariduslik tegevus olema muuseumi üks tähtsamaid ülesandeid ja põhjendus muuseumi olemasolule üldse (Hein, 2002, 3; Hooper-Greenhill, 1996, 229; Kelly, 2007, 2). Muuseumid kui kultuuri varahoidlad ei ole sugugi passiivsed, vaid on dünaamilised teadmiste allikad, mille missiooniks on ka täiskasvanuile elukestva õppe võimaldamine. Muuseumid kannavad kultuuriasutustena endas ideed, et kultuurikeskkond pakub võimalusi kognitiivseteks muutusteks. Paraku on avalikud kultuuriasutused täiskasvanute komplekssete õppimise ja õpetamise paikadena vähe tähelepanu ja käsitlemist leidnud nii kultuurivaldkonnas kui ka akadeemilisel tasemel (Taylor & McKinley-Parrish & Banz 2010, 327).

Taasiseseisvunud Eestis kuuluvad muuseumid kultuuriministeeriumi, mitte teadus- ja haridusministeeriumi haldusalasse ning paraku võtab aega ka muuseumide mitteformaalse haridus- või õppeasutusest tunnustamise ja rakendamise protsess. Muutumas on möödunud aegadest pärit „tolmuse muuseumi” kuvand ühiskonnas. Endisaegseid muuseumi iseloomustas enamasti tekstikeskne lähenemine (Sturge, 2007, 130–131) ning staatilised,

teaduskeskse retoorikaga rohkete tekstide ja seletavate siltidega näitused, mis kandsid edasi 19. sajandist pärit muuseumi taksonoomilist kultuuri ning rajanesid eelkõige teaduspõhisele süsteemile põhinevatel ekspositsioonidel. Neis väljapanekutes võis väljenduda muuseumi narratiivi „minajutustaja” autoritaarne positsioon (Sturge, 2007, 133), kuid ka muuseumi kui nõukogudeaegse institutsiooni kaudu ideoloogilise tõe monopoli manifesteerimine, mis mõlemal juhul inimestes mõistetavalt ebamugavust tekitavalt mõjus ja muuseumide suhtes tõrjuva hoiaku tekitas. Nõukogudeaegset muuseumikultuuri iseloomustas suhe kultuuri laiemalt: „...see oli agressiivne, subordineeriv ja filtreeriv [...] Muutused Eesti muuseumides hakkasid toimuma seoses Eesti taasiseseisvumisega. 1980. aastate lõpul ja 1990. aastate I poolel muuseumi kui mineviku vahendaja rolli tänu eelnevale ideologiseeritusele ei hinnatud ning kommunikatiivsete tegevuste arendamisega ei tegeldud. Pigem suunasid muuseumid oma aktiivsuse uurimisele ning kogumisele [...]. Muuseumidel polnud selget missiooni ega visiooni, sellest tulenevalt puudus neil konkreetne ja muuseumiidentiteediga seotud tegevuskava. Kõige nähtavamalt peegeldus see muuseumi temaatikaga mittehaakuvates või kitsale publikule suunatud näitustes ning vähestes haridustegevustes [...]. Muuseumiharidustegevus tänapäevases mõistes muutus populaarsemaks 1990. aastate teisel poolel, teadlikult aga alles uuel aastatuhandel“ (Raisma, 2009, 102).

20. sajandi lõpu üleilmastumise, lõimumise ja hübriidiseerumise protsessid kajastuvad tänapäeva Eesti muuseumide suundumustes ja tegevuses, mis tähendab vajadust kohandada muutuva ühiskonna ja inimeste vajadustega. Prioriteetide muutumine muuseumi ülesannetes – suurem avatus ühiskonnale ja aktiivsem avalikkusega suhtlemine – on kaasa toonud nii uusi lähenemisviise kui ka probleeme, millega seni polnud põhjalikumalt tegeldud. Näiteks küsimus sihtrühmadest, sellest, kuidas muuseum saab olla huvitav õppebaas mitte ainult kooliõpilastele vaid ka eri vanuses inimestele (Kõiva, 2006, 1589, 1593). Nii Eestis kui ka mujal maailmas (Taylor & Parrish 2010, 59) ollakse õppijatena harjunud veel käsitlema eelkõige lapsi ja noori, kes moodustavad ka valdava enamuse muuseumide külastajaskonnast. Vastavalt Saar Polli uuringutele 2003. ja 2006. aastast on 15–74-aastaste muuseumikülastajate hulgas kõige suurem osakaal 15–19-aastastel (Konjunktuuriinstituudi loomemajanduse uurimus, 2009). Tõdemus, et muuseumikülastajate peamiseks sihtrühmadeks on õpilased, noored pered ja haritud keskklassi tuumikpered, ühtib üleriiklike sihtrühmade uuringutega (Lang, 2005, 80).

Vastavalt 21. sajandi Eesti muuseumide arengustrateegiale aastateks 2005–2105 on haridustegevuse valdkonnas seatud eesmärgiks laiendada tööd erinevate sihtgruppidega, seda eriti täiskasvanute ja eakate osas. Soovituslikuks peetakse, et muuseumides toimiks aktiivne elukestev õpe, mille eeldust nähakse esinduslike kollektsioonide ja omanäolise keskkonna olemasolus ning teadus- ja pedagoogilise personali toel. Eesmärgiks on suurendada muuseumi kui kultuuri- ja mitteformaalse haridusasutuse osatähtsust elukestva õppe kontekstis.

1.1. Täiskasvanud õppija muuseumis

Kuigi muuseumide elamuslik keskkond sisaldab endas väärtuslikke õppimisvõimalusi erinevatele sihtrühmadele, sealhulgas täiskasvanutele ja eakatele, ei seosta suur osa täiskasvanud külastajatest enda muuseumikülastust õppimisega.

Täiskasvanud õppijat mitteformaalses haridusasutuses on küllaltki keeruline defineerida või kirjeldada, sest erinevalt formaalharidusasutusest neid otseselt ei registreerita ega uurita nende õppimise motivatsiooni ega suhtumist õppimisse kui sellisesse (Hansman & Mott, 2011, 13); napib vastavasisulisi uuringuid (Taylor jt 2010, 331). Teavet täiskasvanute kohta saab enamasti külastajauuringutest. Täiskasvanud külastaja (õppija) puhul on välja toodud nende huvi enesetäiendamise, oma elukvaliteedi tõstmise vastu ning samuti vaba aja ja rekreatsiooni vastu. Kõige üldisemalt võib täiskasvanud õppijaid muuseumis jagada kolme rühma: **eesmärgistatud õppijad**, keda huvitab mingi konkreetne teema; **tegevusele orienteeritud**, kellele on eelkõige tähtis tegevus kui selline, ning **õppimisele orienteeritud**, kellele meeldib õppida õppimise enese pärast (Hansman & Mott, 2011, 13–16).

Muuseumi külastav täiskasvanu tuleb muuseumisse enamasti huvist mõne teema või näituse vastu (Eesti muuseumikülastajate rahulolu-uuring 2006, 8), oma vaba aega sisustama. Muuseumi külastamise eesmärgiks on 30 % külastajatest märkinud õppimise ning 67 % meelelahutuse. Kunstimuuseumides läbiviidud uuringute tulemusena (Taylor & Parrish 2010, 59) selgus, et vaid pool muuseumikülastajatest külastas muuseumi õppimise eesmärgil ning teiste muuseumide lõikes on tulemus veelgi madalam. Põhjus võib olla nii muuseumi üldises kuvandis, mille on ühiskonnas kujundanud massi- ja sotsiaalmeedia, ning põhineda ka inimeste eelnevatel kogemustel (samal, 59–61). Segadust võib tekitada ka mõistete „haridus”

ja „õppimine” kasutamine muuseumide kontekstis, sest täiskasvanu puhul võivad esile kerkida mitte just kõige positiivsemad mälestused seoses formaalhariduslike õppeasutustega (Kelly, 2007, 3). Muuseumisse tuleb täiskasvanu omal vabal tahtel ja valikul ning soovib oma vaba aega pigem nautida, meelt lahutada, olles ennast mõttes ja meeles vabastanud muude kohustuste hulgas ka õppimise kohustusest. Kuigi külastuse käigus inimeses toimuv kultuuripärandi interpreteerimine on seotud tema eneseaktualiseerimisega, mis on iseloomulik õppimisprotsessile, jääb õppimise teadvustamine muuseumis pigem alateadlikuks ja juhuslikuks, õppimine informaalseks, sest saadud kogemust ei reflekteerita. Need külastajad aga, kes on muuseumisse juba tulnud õppimise sooviga, õpivadki rohkem, kusjuures tähtsam on pigem see, kuidas külastajad õppimisse suhtuvad, kui see, kuidas või mida nad konkreetselt õpivad (Kelly, 2007, 3).

Õppimine on iga inimese isiklik, mittelineaarne ja pidev protsess, mis on individuaalselt, sotsiokultuuriliselt ja psüühiliselt määratletud ning millest sõltub ümbritsevast keskkonnast vastuvõetava informatsiooni valik ja saadud kogemuste käsitus (Taylor & Parrish, 2010, 60).

Täiskasvanu õppimine moodustab osa inimese eluloost ning sotsiokultuurilisest keskkonnast, kus ta elab ning millest pärinevad tema kogemused (Bonk & Kim, 1998, 67). Sotsiokultuurilisest vaatenurgast lähtuvalt on täiskasvanu õpieesmärkideks ja/või motivaatoriteks isiklik rahulolu, sotsiaalsed suhted, tunnustatus, kultuuriline pädevus (samas, 67). Inimese sotsiaalne elu on tähtsa kognitiivse arengu allikas, kus üksikisiku kultuuriline tähendusloome ja õppimine on seotud ning tulenev tema suhtlemisest teda ümbritseva kogukonna ja kultuurikeskkonnaga (samas, 69). Kultuuriasutuste (s.h muuseumide) ja täiskasvanuõppe ühiseks omaduseks on sotsiaalsus ja õppijale orienteeritus. Kultuuriasutused saavad toimida omamoodi kohtumiskohana, suhtlemiskeskkonnana, „kolmanda paigana”, mis ei ole ei töö ega kodu ning kus on ruumi aruteludeks, vaidlusteks, õppimiseks ning loovuseks (Taylor jt 2010, 328).

Tänapäeval, kui kultuurikeskkonnad suhtlemisviisidena on pidevas muutumises, võib märgata muutusi ka täiskasvanute suhtumises muuseumis ja teistes kultuuriasutustes õppimisse. Austraalia Muuseumi tehtud uurimuses (Kelly, 2007, 12) selgus, et 75 % vastanuist pidasid muuseume, galeriisid ja teisi kultuuriasutusi õppimise seisukohalt oluliseks. Sama selgus ka telefoniküsitluse tulemusena: õppimist ja millegi uue teadasaamist kultuuriasutustes tähtsustas 76 % vastanuist. Määratledes muuseumis õppimist, tõid küsitletud esile eelkõige muutusi iseendas, nii pinnapealsemaid kui ka sügavamaid; samuti uute faktide teadasaamist,

innustumist uutest ideedest ning arusaamade muutumisest või erinevatele nähtusele uude vaatenurga leidmist. Küsitletud kinnitasid samuti seda, et nad said palju teada iseenda ja oma kaaslaste kohta ning avastasid, kui erinevalt võidakse õppida, sealjuures selgelt teadvustades, kuidas nad ise õppida ei taha. Kokkuvõttes leidsid külastajad muuseumis õppimise kogemuse olevat nii haridusliku kui ka meelelahutusliku (samas, 12). Kelly uuringu tulemuste põhjal leidis kinnitust väide, et muuseumis õppimise on ühtaegu nii individuaalne, sotsiaalne kui ka psüühiline protsess.

Seda, et täiskasvanu õppimine on protsess, mille käigus täiskasvanud omandavad teadmisi ja arendavad kompetentsust, toob välja ka Malcolm Knowles. Täiskasvanule kui õppijale on iseloomulik õppimise seostamine oma individuaalse elukogemusega, praktilisest elust tuleneva vajaduse, probleemipõhisuse ja motivatsiooniga; nad on õppimises autonoomsed ja ennastjuhtivad, eesmärgile orienteeritud (Knowles, Holton & Swanson, 1998, 124; Black, 2005, 143). Seega on täiskasvanu puhul tegemist elukogenud inimestega, kes on oma otsustes iseseisvad ning õppimisel lähtuvad eelkõige probleemipõhisusest ning praktilistest vajadustest. Täiskasvanul on kontrollivajadus oma õppimisprotsessi üle, teda iseloomustab enesejuhtivus. Olukorras, kus täiskasvanu õppimist muuseumis mõjutavad kolm põhilist faktorit – motivatsioon, kontrollivõimalus oma tegevuse üle, kogemuse tähenduslikkus (Hein, 2002, 146) –, on muuseumi väljakutse ja võimalus sellised tingimused luua. Muuseumi ülesanne on tekitada olukord, kus täiskasvanul oleks võimalik oma olemasolevat teadmist uuega siduda, et toimiks uue kogemuse või teadmise mõtestamine. Selleks on eelkõige tarvis luua keskkond, mis on kõnekas ning kus vastavalt külastaja soovile oleks tal võimalik kas individuaalselt või sotsiaalses interaktsioonis kaaslastega tegelda muuseumi ekspositsiooniga suhestumisega, selle interpreteerimisega.

Igaüks tuleb muuseumisse oma teadmise, oma lugudega (Hooper-Greenhill, 2000, 119). Täiskasvanute puhul on elukogemus suurem ning erinevaid lugusid rohkem, aga sealsamas ka võimalikke eelarvamusi või negatiivset kogemustepagasit (Isserlis, 2008, 21). Et täiskasvanud külastavad muuseumi üldjuhul vabatahtlikult (McKinley-Parrish, 2010, 91), tuleb muuseumitöötajatel hoolega mõelda sellele, mis on need ekspositsioonide teemad või lahendused, mis täiskasvanuile huvi pakuksid. Oluline on leida uusi ja tänapäevaseid vaatenurki, kõnelda tänapäeva täiskasvanule mõistetavas keeles ja vormis, pakkudes neile võimalusi avastusteks ja oma kultuurilise identiteedi taasloomiseks.

Muuseumi avatusele ja sõnumi edasikandmisele muuseumis saavad kaasa aidata nii verbaalsed, visuaalsed kui ka kinesteetilised vahendeid, mis võimaldavad ideaaljuhul pakkuda kogemusi ja elamusi võimalikult laia spektriga külastajaskonnale. Külastajate hulga suurendamise huvides on tänapäeval teinekord mindud atraktiivsuse ja meelelahutussooviga teise äärmusse eesmärgiga kõita külastajaid aina tugevamate elamustega. Kõikvõimalikke seikluslikke mängulisi tegevusi pakutakse välja nii lastele kui ka täiskasvanuile. Siin on küsimus nii ajaloolises autentsuses, elamuste ja emotsioonide määra tasakaalustatuses. „Inimene õpib vaid siis, kui tema emotsioone on haaratud kaasa just parasjagu” (Jõesoo, 2007, 55). Tänapäevane muuseum võib küll pakkuda hariduslikku meelelahutust, mis on tõepoolest lõbus, kuid samal ajal ei saa järele anda tõsiseltvõetavuse ja autentsuse printsiipides (Pruulman-Vegenfeldt, 2009, 7).

Tasakaalukas muuseum püüab õppimise huvides oma ekspositsioonis ja tegevustes pakkuda kaasatust inimeste kõikidele meelele ning võtab võimaluste piires arvesse Howard Gardneri intelligentsusteooria põhimõtteid. Arvestades inimeste personaalset kombinatsiooni erinevatest võimekustest, saab muuseumis kasutada lõimitult erinevaid õpistiile, mis põhinevad Gardneri multiintelligentsuse teorial (Gardner, 1993, 205–211; Gardner 1995, 77, Hein 2001, 165).

Erinevad intelligentsused Gardneri järgi on :

- 1) lingvistiline – sõnade ja keele heli, struktuuri, tähenduse ja funktsiooni tundlikkus;
- 2) loogilis-matemaatiline – võime loogilisi ja numbrilisi näitajaid eristada, samuti võime toime tulla järelduslike seletuste pikkade ahelatega;
- 3) ruumiline – võime täpselt tajuda visuaalset ja ruumilist;
- 4) muusikaline – võime tekitada ja hinnata rütmi, helikõrgust ja resonantsi;
- 5) kehalis-kinesteetiline – võime juhtida kehalisi liigutusi ja käsitseda esemeid;
- 6) looduslik – võime ära tunda ja klassifitseerida objekte, nii taimestikku kui loomastikku;
- 7) isikutevaheline, sotsiaalne – võime mõista ja adekvaatselt reageerida atmosfäärile, temperatuurile, motivatsioonile ja teiste inimeste soovile;
- 8) isiksusesisene – juurdepääs oma tunnetele ja võime tundeid eristada. Oma tugevuste ja nõrkuste tundmine.

Muidugi ei ole ühelgi tavainimesel esindatud ainult üks intelligentsuse tüüp, meist igaühel on talle ainuomane kombinatsioon mitmest intellektist ja sobivate tingimuste korral oleme

võimelised kõiki intellekte teatud tasemeni arendama. Muuseumis on oluline teadvustada, et saadaks mitmekesiseid, erinevaid intellekte virgutavaid kogemusi (Froyland, 2005, 9–10; Hein, 2002, 165), mis viib kindlasti parema tulemuseni teabe mõistmisel ja omandamisel. Külastajatega töötamisel on oluline ära tunda nende spetsiifilised vajadused, anda võimalus igale inimesele ka ise avastada ning selle avastamise kaudu õppida (Tuubel, 2007, 75). Vähetähtis pole ka muuseumis veedetud aeg. Mida kauem inimene veedab aega ekspositsiooniga tutvudes, seda tõenäolisem on, et ta ka õpib rohkem (Hein, 2002, 172). Et täiskasvanu on oma tegevustes ja ajajuhtimises autonoomne, siis võib muuseumis veedetud aja järgi määratleda ka tema õppimist. Erinevate intelligentsuste kaudu õppimise toetamiseks on muuseumis võimalik kasutada aktiivõppe meetodeid: rollimänge, töötamist keskkonnas, käelist tegevust, demonstratsioonide vaatamist (Tuubel, 2007, 75). Terviklikuma ja sügavama kognitsiooni aspektist, mis võimaldaks tulemuslikumat õppimist, oleks soovitatav koostada ekspositsioone ja haridusprogramme kõigile vanuseastmetele, nii et oleks arvesse võetud rohkemaid kui vaid lingvistiline ja loogilis-matemaatiline võimekus, mis on tava- ja harjumuspärane formaalõppeasutustes.

Kui õppijad on kutsutud kultuuriasutustega dialoogi pidama ja suhtlema, on lootust, et kasvab teadlikkus ja mõistmine kultuuripärandi väärtustamise vajalikkusest. Muuseumis kui kultuuriasutustes õppimise ja õpetamise olemuse sügavam mõistmine võib viia edukamate ja efektiivsemate praktikate väljatöötamisele nii formaal- kui ka mitteformaalsete haridusasutuste tarbeks elukestva õppe kontekstis. Sellele aitab kaasa vaba ja laialdane ligipääs kultuuriasutustele kui ühiskonna teenistuses olevatele asutustele ning nende detsentraliseeritus haridusasutusena (Taylor jt, 2010, 333).

Kokkuvõtvalt võib öelda, et muuseumi puhul on tegemist ühiskonna teenistuses oleva mitmekülgse kultuuri-, teadus- ja haridusasutusega, millel on tänapäeva muutuv maailmas oma osa nii kultuuri kui ka hariduse valdkonnas. Selleks et muuseum oleks täiskasvanute hulgas tunnustatud ja kasutatud õppimise paigana, on oluline tähelepanu pöörata muuseumi kui kultuuriasutuste ja täiskasvanuõppe ühise omaduse – sotsiaalsuse ja õppijale orienteerituse – selgemaks avaldumiseks. Täiskasvanu õppimise toetamiseks muuseumis tuleb arvesse võtta külastajate elukogemust, ekspositsiooni seotust praktilise elu probleemidega ja võimalusi virgutavateks kogemusteks erinevate intellektide kaudu, samuti täiskasvanute vajadust olla oma valikutes autonoomne ja ennastjuhtiv. Muuseumi kuvand ühiskonnas laiemalt ja ekspositsiooni esitus muuseumides peab külastajale olema huvipakkuv, et ta oleks valmis

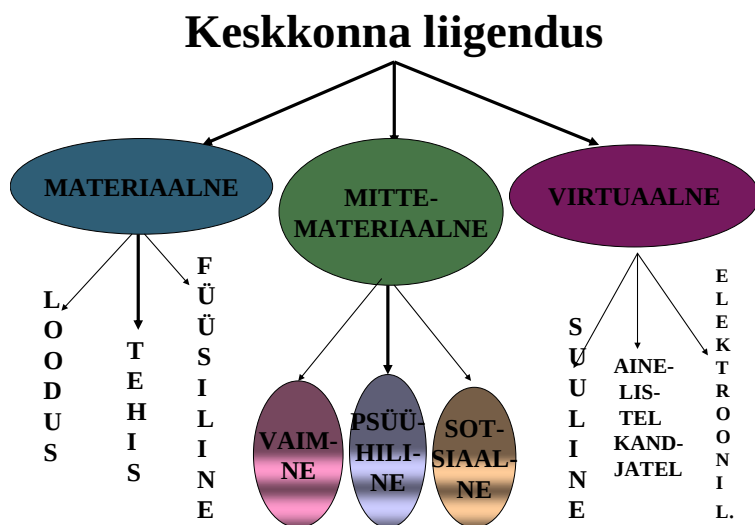
vabatahtlikult sellele oma aega pühendama. Samas tuleb jälgida meelelahutuse ja õppimisvõimaluste tasakaalustatust, esitatava teabe autentsust ning usaldusväärsust.

2. MUUSEUM KUI ÕPIKESKKOND

Et muuseumi puhul on tegemist polüfunktsionaalse asutusega, mis on kutsutud ja seatud täitma ühiskonna poolt mitmesuguseid ülesandeid just sellesama ühiskonna hüvanguks, siis oleks üsna ootuspärane, et muuseumil on ka eeldused seal sisalduva intellektuaalse ja ainelise teabe avalikkusele vahendamiseks. Ajaloo (või mis tahes muu muuseumi spetsiifikast lähtuva teema) kontekst, esemed, tööriistad, aktiviteedid, individuaalne ja sotsiaalne interaktsioon peaks võimaldama saada kogemusi keskkonnast (Theoretical Foundation of Learning Environment, 2000), sest muuseum on oma olemuselt mitmetähenduslik kombinatsioon visuaalsest, verbaalsest, kinesteetilisest ja akustilisest kogemusest (Hooper-Greenhill, 2000, 131). Muuseumides leiduvatest esemetest loodud ekspositsioonikeskkondades peaks olema võimalik **kontekstuaalne kongitsioon**, mis on **iseloomulik õpikeskkonnale**.

Et minu töö eesmärgiks on uurida muuseumikeskkonnas esinevaid õppimist mõjutavad tegureid, siis olen aluseks võtnud õpikeskkonna definitsiooni, mille järgi see on „tingimuste kogum, mis mõjutab õppimist” (Eensaar, 2003, 30). Mõiste seletust täpsustades ja muuseumikeskkonnale laiendades võtan aluseks käsitluse, mis mõistab **õpikeskkonda kui avatud, autentset keskkonda, kus õppijad saavad vabalt erinevate ülesannete ja probleemidega tegelda, kus on sotsiaalselt toetav õhkkond kognitsiooniks, mis aitab õppijail arendada oma arusaamu ja oskusi, sealhulgas probleemide lahendamist** (Korhonen, 2004, 100).

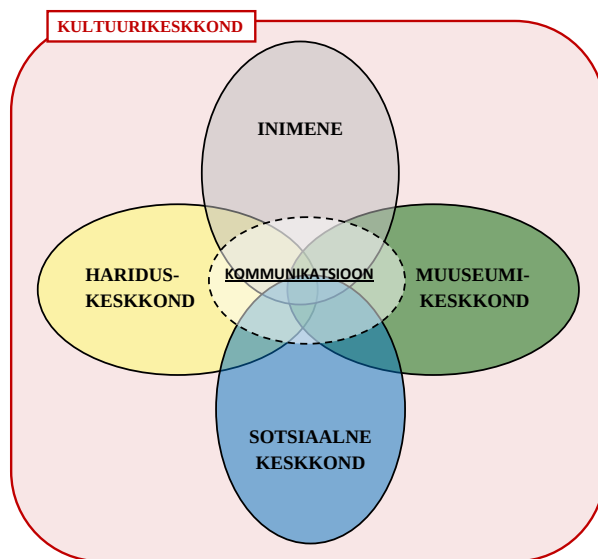
Muuseumides loodud ekspositsioonidel ehk muuseumikeskkonnal on mitmeid tunnuseid, mis viitavad nii keskkonnale kui ka õpikeskkonnale. Muuseumi õpikeskkonnaks on „ruumiline keskkond, kus on piisavalt võimalusi õppimiseks, tegutsemiseks ja suhtlemiseks” (Märja & Lõhmus & Jõgi, 2003, 112) ning õpikeskkonnas sisalduvad sotsioemotsionaalsed, psühholoogilised, intellektuaalsed ja füüsilised tegurid (samal, 113). Muuseumikeskkond vastab ka Ülo Vooglaiu sõnastatud keskkonnana mõistele, mille järgi „on keskkond kõik, mis inimest ümbritseb ja millel on inimestele tähtsus ja tähendus. Keskkond on tegutsemise eeldus, tulemus ja tagajärg” (Vooglaid, 2009, slaid 3).



Joonis 1.1. Keskkonna liigendus (Vooglaid, 2009, slaid 5)

Muuseumikeskkond hõlmab endas suuremal või vähemal määral kõiki Vooglaiu väljatoodud keskkonna liigenduse alajaotusi. Muuseumikeskkonna materiaalsed, mittemateriaalsed ja virtuaalsed keskkonnad on erinevates vormides kombineerunud. Ekspositsioonid on enamasti tehnikult loodud füüsilised keskkonnad, kuid mõned muuseumid on lõiminud oma ekspositsioonidesse nii elavat loodust kui ka looduskeskkondi (nt Loodusmuuseum, Eesti Vabaõhumuuseum, Põlva Talurahvamuuseum). Mittemateriaalne keskkond väljendub ekspositsioonide baasil toimivas muuseumide haridustegevuses (ekskursioonid, haridusprogrammid, õppepäevad, töötoad), vaimse pärandi edasiandmises külastajatele, mille eelduseks on psüühiliselt ning sotsiaalselt toetava keskkonna loomine uute teadmiste, kogemuste ja oskuste omandamiseks. Virtuaalsust muuseumikeskkondades võib tõlgendada nii külastajate omavahelise sotsiaalse suulise suhtlusena kui ka muuseumitöötajate ja külastajate vahelise kommunikatsioonina, samuti virtuaalsete heli- ning filmikandjate kasutamisega muuseumi ekspositsioonides.

Vooglaiu keskkonnakäsitlusele täienduseks toon välja omapoolse käsitluse muuseumikeskkonna kokkupuutepunktidest erinevate keskkondadega kultuurikeskkonnas.



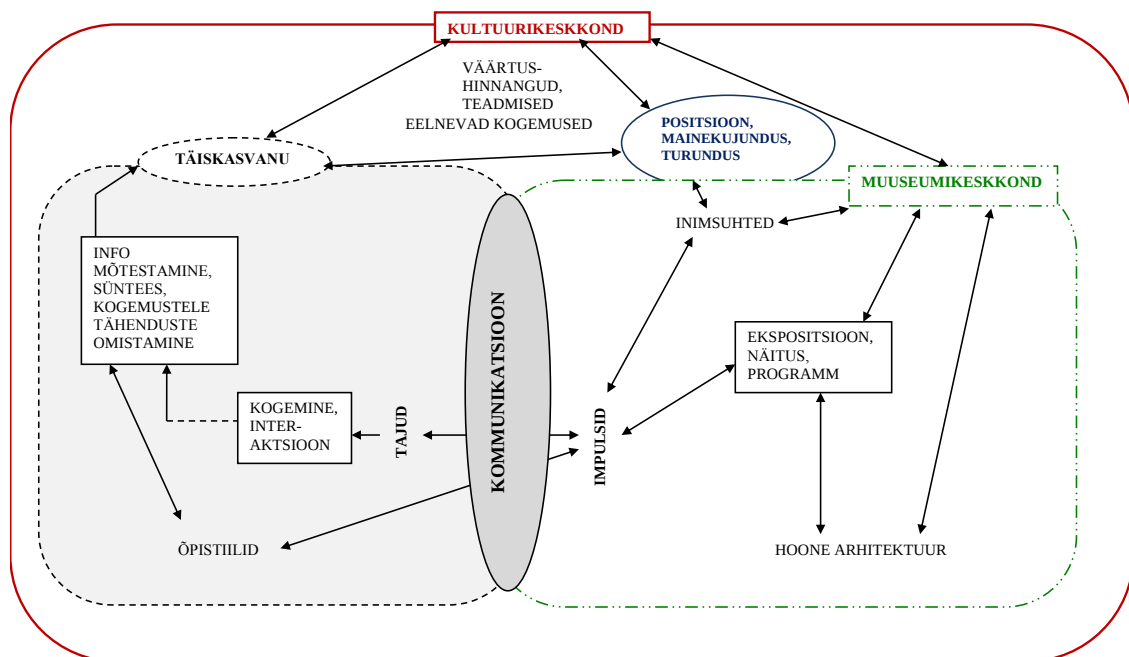
Joonis 1.2. Muuseumikeskkonna kokkupuutepunktid kultuurikeskkonnas

Muuseumikeskkond on teiste keskkondadega kokkupuutepunktis ja lõimunud eelkõige kommunikatsiooni kaudu: mittemateriaalse ja virtuaalse suhtlemise ning erinevate keskkondade vahelise teabevahetuse kaudu, mis muuseumikeskkonna ekspositsioonides füüsiliselt materialiseerub. Kommunikatsioon on üks olulisi eeldusi ja mõjutegureid erinevate keskkondade teabevahetuses.

Kommunikatsiooni mõistet käsitlen kultuurisemiootikast lähtuvalt, sest muuseumikeskkonna näol on tegemist eelkõige kultuurikeskkonnaga, kus erinevate märgisüsteemide abil (nt esemed, tekst, pildid, joonised, sümbolid) on loodud omamoodi semiosfäär (Lotman 1999, 43) – märgiline keskkond teabe edasiandmiseks. Muuseumi semiosfääris on võimalik kommunikatsioon nii vastastikuse suhtlemise kui ka autokommunikatsioonina, kus inimene subjektina keskkonnas sisalduvat teadet enesele edastades iseennast seesmiselt korrastab (Lotman, 2010, 36-37, 133-134).

Muuseumikeskkonna teeb õpikeskkonnana väärtuslikuks selle kultuurisemiootilised ehk märgilisest mitmekesisusest tingitud erinevad kommunikatsiooni võimalused, mis annavad ainet tajumiseks ja tunnetamiseks, tegutsemiseks ning lõppkokkuvõttes rikkaliku tervikkogemuse saamiseks. Õppimine on seotud tegevuste ja kogemustega. **Õppimine on eelkõige protsess, mille kesse on õppijas kui subjektis tervikus, tema kogemustes, tajus**

ja emotsioonides, mida mõjutab interaktsioon teiste inimestega. Õppimine on maailmas olemise viis, mille tuumaks ei ole mitte see, mida õpitakse, vaid see, missuguseks õppija õppimise käigus muutub – tegutsedes ja mõeldes, tunnetades ja kogedes (Jarvis, 2009, 6). See Jarvise õppimise mõiste seostub ka minu poolt aluseks võetud holistilise lähenemisega inimesele ja õpikeskkonnale, kus täiskasvanut käsitletakse vaimse, meelelise ja füüsilise tervikuna (Dirkx, 2008, 13; Smith, 2010, 150), kes saab konkreetses kontekstis ehk olles kommunikatsioonis muuseumikeskkonnaga ja -keskkonnas vaimseid, meelelisi ja füüsilisi impulsse, mida ta tajub, kogeb ja tõlgendab individuaalselt, vastavalt oma erinevatest intellektidest tulenevale õpistiilile, ning seob oma eelnevate teadmiste ja kogemustega. Eeltoodu piltlikuks väljendamiseks koostasın joonise.



Joonis 1.3. Muuseumikeskkonna mõjutegurid

Kogemuse omandamine sotsiaalses suhtluses, interaktsioonis kaaskülastajate või muuseumipedagoogiga aitab kaasa kogemuse mõtestamisele, interaktsioonile, mis on transformatiivse õppimise eelduseks. Kui kommunikatsioon muuseumikeskkonnaga jääb ainult üksiku meelelise impulsi tasemele (kui keskkond enam ei paku või on üks impulss

teisi varjutavalt liiga tugev), saab kõnelda küll emotsioonist ja kogemusest, kuid transformatiivse õppimise eeldused on piiratud.

Sotsiokultuurilised teooriad rõhutavad, et tähendused tekivad indiviidide omavahelises sotsiaalses suhtlemises, sotsiaalses keskkonnas – mida kultuurikontekst ka vaieldamatult on – mediaatorite vahendusel. Mediaatoriteks võivad olla kõne, märgid, sümbolid, tööriistad, erinevad süsteemid ning mediaatorite väljakujunemine on omakorda seotud kultuuri, ajaloo ja keskkonnaga (Hein, 2002, 149). Muuseumi käsitluses on paljud neist mediaatoritest, mis teeb muuseumikeskkonna semiootiliselt, sotsiokultuuriliselt ja kogemuslikult tähenduslikuks.

Kogemus on individuaalselt omandatud käitumise vorm (Bachman & Maruste, 2003, 37) ning „kogemusteks nimetatav nähtuste valdkond kujuneb inimese kui sotsiaalselt ja kultuuriliselt determineeritud subjekti praktilise tegevuse ning aktiivse tegelikkusepeegelduse tulemusena” (ENE 1989, 621). Teisisõnu, inimene kui sotsiaalne olend saab kogemusi omandada tegutsedes, teistega konkreetses kultuurikeskkonnas suheldes ning saades seeläbi tagasipeegeldusi oma tegevuse kohta. Tartu semiootikakoolkonna rajaja Juri Lotmani väitel on mis tahes (inim)kollektiivi elu ilma teatud kultuurita võimatu, kuigi üksiku inimese bioloogilise eksistentsi jaoks näib piisavat kindlate loomulike vajaduste rahuldamisest. Inimkollektiivis toimub informatsiooni vahetamise kaudu samaaegselt selle kuhjumine, kuid kultuur ei ole siiski vaid informatsiooni ladu. Kultuur on ääretult keeruka ülesehitusega mehhanism, mis säilitatud informatsiooni pidevaks ümbertöötamiseks otsib selleks sobivamaid ja kompaktsemaid lahendeid, šifreerib ja dešifreerib teateid ning tõlgib neid ühest märgisüsteemist teise. Kultuur on paindlik ja keerulise ülesehitusega tunnetusmehhanism (Lotman, 2010, 27–29). Näen siin kultuuri ja muuseumi vahel olemuslikke seoseid ja ühisosa, sest ka muuseum ei saa ainuüksi lõputult esemelist ja vaimset pärandit koguda ja uurida, vaid samaaegselt tuleb töötada ka pärandiga kaasneva teabe vahendamise, muutuvast ajast ja ühiskonnas uute tõlgenduste, tähenduste ja seoste loomisega. See on pidev protsess, mis eeldab koostööd kogukonnaga, kommunikatsiooni külastajaga muuseumikeskkondade erinevate tegurite kaudu.

Kogemus kui individuaalselt omandatud käitumisvorm moodustub katse–eksituse meetodil, kuid seda on võimalik ka eesmärgipäraselt ja tahtlikult kujundada. Inimestele on omane kogemuste kombineerimine, sünteesimine ja kohandamine vastavalt keskkonnatingimuste muutumisele (Bachman & Maruste, 2003, 37–38). Kui kultuurikontekstis või -keskkonnas

toimub katse–eksituse meetodil kogemuste omandamine ning sotsiaalse tagasipeegelduse abil võimaldatakse korrigeerimine, siis on oluline välja tuua ka kognitsiooni printsiibid, mis on seotud õpikeskkondadega, ehk teisisõnu kirjeldada tegureid, kuidas või mille abil saab keskkonnas kogemusest teadmine.

Keskkonna teevad õpikeskkonnaks **kognitsiooniga seotud printsiibid**, tunnetuslikud põhimõtted (Theoretical Foundation of Learning Environment, 2000, 69–71), milleks on kontekstuaalne õppimine, aktiivne osalus, teadmine tegevuses, kultuurilised vahendid, ajalugu, positsioonide vahetamine, interaktsioon, identiteedid ja enesetunnetus. **Kontekstuaalne õppimine tähendab, et mõtlemine ja õppimine toimub vaid kindlates situatsioonides.** Pole olemas õpisiuatsiooni ilma kontekstita: mõtlemine, õppimine ja tunnetamine (kognitsioon) on kontekstuaalne (keskkonnapõhine). Et kognitsioon on seotud füüsilise või vaimse tegevusega, eeldab see ka aktiivset osalust, interaktsiooni teiste inimeste, tööriistade või füüsilise tööga. Õppimine on dialektiline protsess, seepärast mõistmaks, mida õpitakse, on tarvilik teada ka seda, kuidas ja milliste tegevuste kaudu õpitakse. Teadmine tegevuses sisaldub üksikisiku või grupi konkreetsetes tegevustes. Vahendamisest, sellest, milliseid ja kui paljusid vahendeid keeleliste ja kultuuriliste vahendite hulgast vahendamiseks ehk kommunikatsiooniks valitakse, sõltub kognitsioon. Kultuuriliste vahendite hulka kuuluvad kultuuris sisalduvad reeglid, normid ja uskumused. Kultuurid oma vahenditega ja diskursiivsete praktikatega moodustavad tihendatud minevikutunnetuse, mis väljendub ajaloo mõistmise ja käsitlemise diskursustes. Kognitsiooni käigus võib toimuda dünaamiline positsioonide vahetamine individuaalsel ja sotsiaalsel skaalal. Inimestel on erinevaid identiteete, mis võivad toimida mõtlemise ja tegutsemise vahenditena enese tunnetamisel ning identifitseerimisel. Interaktsioon avaldub situatsioonil põhinevas individuaalses tunnetuses ja vastavalt tunnetamisele mõtlemises ja tegutsemises. Kui keskkonnas on võimalikult palju tegureid, mis võimaldavad omandada kogemusi ning need interaktsiooni kaudu ka mõtestatud teadmiseks muuta, on keskkonnal õppimiseks rohkem eeldusi (Theoretical Foundation of Learning Environment, 2000, 69–71). Kõik need põhimõtted ja keskkonnategurid on minu arvates muuseumikeskkonnas potentsiaalselt olemas. Muuseumikeskkonna õpikeskkonnana toimimisel on määravaks see, mil viisil, kui kompaktselt ja teadlikult neid tegureid on muuseumiekspositsioonides rakendatud.

Eeltoodust lähtuvalt võivad just autentsed keskkonnad, kuhu liigitub ka muuseumikeskkond, sisaldada kontrollimatuid võimalusi (McKinley-Parrish, 2010, 94), mis võivad esile kutsuda

erinevaid variatsioone käitumises, mis ei pruugi alati positiivse iseloomuga olla, seepärast püütakse õpikeskkondade valikul või kavandamisel võimalikke riske maandada supervisiooni (ehk: järelevalve) või juhendamise kaudu (Theoretical Foundation of Learning Environment, 2000, 69–71), kindlustamaks seeläbi toetavamad õpikeskkonda. Positiivne ja toetavalt mõjuv keskkond aitab minimeerida külastajate võimalikust egost tulenevaid riske (Taylor, 2010, 85) ning muuseumikeskkonnas saab oskuslik muuseumipedagoog, koolitaja või giid riske ennetada ja psüühilisi pingeid maandada.

Muuseumis nagu igas teiseski keskkonnas mängivad psüühilised tegurid olulist rolli (Hein, 2002, 146). Üksikuna ehk vähetähtsatena tunduvad tegurid – näiteks hoone arhitektuur, ruumide kõrgus, seinte värvus, sisse- ja väljapääsude paiknemine, müra, liikumine – mõjutavad inimeste kogemust tervikuna. Keskkonna tunnetamine on seotud inimese tajuga üldisemalt. Taju on „esemete ja nähtuste tervikliku meelelise tunnetamise kompleksne protsess, mis tugineb aistingutele, sõltub varasematest kogemustest, emotsioonidest ja mõtlemisest ning eeldab tähelepanu. Tajuprotsess on suunatud terviku tunnetamisele. [...] Tajumise tagajärjeks on enamikul juhtudel jõudmine mingi nimetuse, tähenduse või kategooriani. Tajumise tulemust tähistatakse sõnadega. Tajumise protsess on täiskasvanul niivõrd automatiseerunud, et mõistevaba taju on raske saavutada. Tajud liigitatakse: nägemis-, kuulis-, kompimis-, liigutus-, maitsmis- ja haistmistajuks” (Bachmann & Maruste, 2003, 105).

Tajudega on seotud ka miljöötunnetus ehk aura tunnetamine, mida eesti keeles on tabavalt õhkkonnaks nimetatud. Õhkkond ehk õhustik ümbritseb meid kõikjal, see on otseses mõttes seotud nii meie füüsilise hingamise kui ka vaimse tunnetusega. Eesti keeles on tuntud piltlikud väljendid *juba õhust oli tunda, õhk oli paks, õhk puhtaks!*, mis ei ole seotud niivõrd umbse ruumiga füüsiliselt, kuivõrd just vaimse pingsa olukorra tunnetamisega, mida inimesed paraku erinevalt ja individuaalselt tajuvad. Eesti keele vanemas keelepruugis on olnud kasutusel sõna *meelemõistus*, mis on seotud ka ümbruse ja olude adekvaatse tunnetamise ja hindamisega, meeleeerksa reaalsustajuga. Huvitav on märkida, et selles liitsõnas esinevad koos meel ja mõistuslik intellekt. Keeleajaloolisse uuringusse laskumata julgen arvata, et need väljendid eesti keeles pärinevad vanemast ajast kui formaalhariduslikud institutsioonid Eesti (kooli)haridusmaastikul ning annavad tunnistust meie esivanemate tervilikust maailmapildist, mil õppimine toimus praktiliste tegevuste käigus, teadmiste-oskuste-väärtushinnangute terviklikul edasiandmisel vanemalt põlvkonnalt nooremale. Arvestades seda, et esimene eesti

keele kirjalik ülestähendamine on teadaolevalt dateeritud alles aastasse 1525, tuli meie esivanematel kasutada oma „meelespidamist”, info talletamist ja edasiandmist ilma kirjalike abivahenditeta. Kindlasti kasutasid kirjakeele-eelse aja inimesed rohkem ja lõimitumalt oma taju ümbritsevast keskkonnast info kogumiseks, töötlemiseks ja edasiandmiseks ning mäletamiseks.

Erinevatele tajudele rajaneval õppimisel, mille keskmes on kehaline kogemus, on tugev emotsionaalne ja tunnetuslik taust, mis esindab teadmiste omandamise ja tähendusloome holistilist teooriat. Holistilise teooria järgi on meie maailmas olemasolemine meie keha, keele ja sotsiaalse ajaloo lahutamatu osa (Dirkx, 2008, 13) ning **õppimine oma olemuselt ongi holistiline protsess, mis sisaldab kognitiivset, somaatilist, afektiivset ning vaimset teadmiste omandamise viisi, mis toimivad üheaegselt ja lõimuvalt** (Boucouvalas & Lipson-Lawrence, 2010, 36). Holistilise teooria oluliseks osaks on õppimise kontekstuaalsus, nagu see on ka konstruktivistliku õpikäsitluse puhul. Kontekstuaalne lähenemine võimaldab uurida õppimist mõjutavate tegurite kompleksust ekspositsioonikeskkonnas (Falk & Storksdieck, 2005, 774) ning inimese individuaalset kommunikatsiooni keskkonnaga (Taylor jt, 2010, 331).

Kokkuvõttes võib väita, et arvesse võttes muuseumikeskkonna mitmekesiseid võimalusi kognitiivseks tunnetuseks ja interaktsiooniks, on põhjendatud minu töös aluseks valitud holistiline, terviklik maailma- ja õpikäsitlus ning konstruktivism, mille alusel on võimalik mõista külastajakogemuse kujunemise tegurite kompleksust. Külastajakogemust mõjutavad kontekstuaalne õppimine, aktiivne osalus, teadmiste kasutamine ja omandamine ühistegevuses, kultuuriliste vahendite abil teabe vahetamine ja kommunikeerumine ekspositsioonis ja ekspositsiooniga, isiklike positsioonide dünaamiline vahetamine, enese aktualiseerimine identiteedi ja enesetunnetuse kaudu, interaktsioon. Keskkonnas, mis kätkeb endas mitmekesiseid võimalusi kognitsiooniks ja kontekstuaalsuseks, on õppimisse ja õppimise käsitlusse võimalik kaasata inimese tervikolemus, mis hõlmab holistilise lähemise kohaselt inimese vaimu, meelt ja keha tervikuna.

3. MUUSEUMIKESKKONNA MÕJUTEGURID

Muuseumikeskkonnana käsitlen muuseumide püsiekspositsioone, ajutisi näitusi, vabaõhumuuseumide välialasid.

Muuseumikeskkonna teeb õpikeskkonnana võimalusterohkeks selle eripära. Nimelt on muuseumikeskkond samaaegselt nii (õpi)kontekst kui kontent – see, mida ja kuidas eksponeeritakse – on teave, õpisisu. Samal ajal on needsamad ekspositsiooniga täidetud ruumid ühtlasi ka keskkonnaks, kus õpitakse, või vähemasti on õppimine külastajale potentsiaalselt võimalik. Et ekspositsioonide koostamisel ja loomisel on tegevad olnud nii teadurid kui ka erinevate loomealade esindajad – kunstnikud ja kujundajad –, siis on parimatel juhtudel tegemist samaaegselt nii informatiivse kui ka inspireeriva keskkonnaga, mis võimaldab mitmekesist informaalset ja mitteformaalset õppimist. Muuseumikeskkondadele iseloomulik avatus ja formaalõppeasutustest madalam struktureeritus, kuid kõrgem vabaduseaste võimaldab külastajal endal valikuid teha, olla vastavalt oma huvidele ja vajadustele ennastjuhtiv, oma külastust või õppimist ruumiliselt ja ajaliselt ise suunates ja kujundades.

3.1. Muuseumikeskkond kultuurikeskkonna osana

Muuseumikeskkond on osa kultuurikeskkonnast mitte ainult sellepärast, et muuseum on kultuuriasutus, mis kuulub kultuuriministeeriumi haldusalasse. Kultuur laiemalt tähendab inimeste elamise viisi, traditsioone ja tavasid ning igas paigas on kultuuri väljundiks ajalooliselt ja paikkondlikult kujundatud eripärane ja kordumatu kultuurikeskkond.

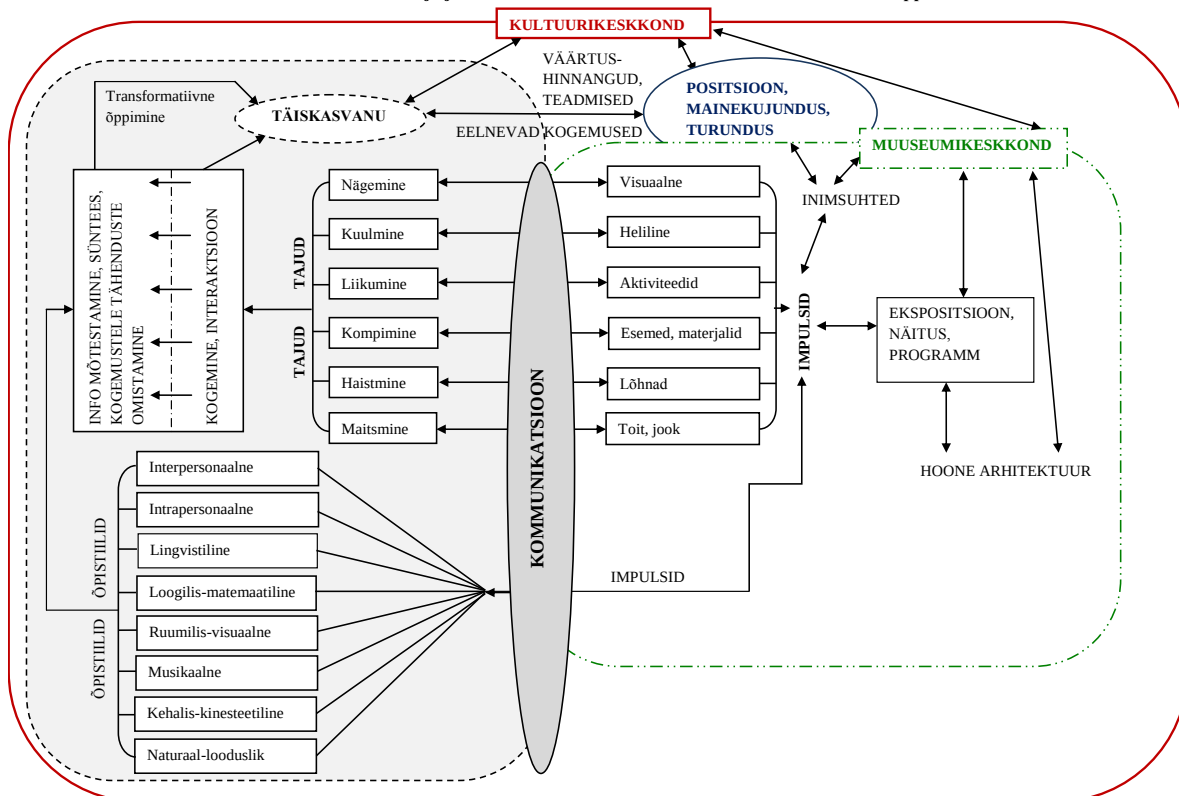
Igas kultuurikeskkonnas kehtivad kokkuleppelised kultuurinormid ja väärtushinnangud, mis tekivad ja mida kontrollitakse sotsiaalse suhtlemise käigus teiste kogukonna/ühiskonna liikmetega. Inimeste informatsioonivahetus toimib eelkõige suhtlemise, kommunikatsiooni, ühise keele kaudu, mis on samaaegselt nii verbaalne kui ka märgiline. Me mõistame, tõlgime ja tõlgendame maailma semiootiliste märkide kaudu. Kõige levinum semiootiline märgisüsteem ongi keel, nii suuline kui kirjalik. Igas kultuuriruumis on lisaks keelele ka omad kokkuleppelised märgid, sümbolid ja koodid, mis on nähtavad visuaalselt või väljenduvad inimeste tegutsemises ning mis teises kultuuriruumis ei pruugi olla samamoodi

või ka üleüldse mõistetavad. Semiootilisest vaatenurgast on omaette keeled ehk kodeeritud väljendus- ja suhtlemisvahendid ka muusika-, tantsu-, kujutava kunsti ja arhitektuuri keel. Näiteks võimu kehtestamise või avatuse märke võime leida nii arhitektuurist kui ka inimeste kehakeelest.

Kultuurikeskkonna tekkimisel ja toimimisel on oluline suhtlemine, kommunikatsioon, kus kasutatakse üht või erinevaid keeli nii tava- kui ka semiootilises mõistes. Muuseumikeskkonna kui kultuurikeskkonna ühel osal on olulised kokkupuutepunktid ja ühisosa teiste kultuuriruumis toimivate valdkondadega (Joonis 1.2). Muuseumikeskkond hõlmab endas kultuuri- ja haridusvaldkonda, mis saab avalduda ainult kommunikatsioonis inimesega. See tähendab, et kultuuri ja haridust ei saa olemas olla ilma inimesteta, kultuuri luuakse ja kantakse edasi ainult inimestevahelises sotsiaalses suhtluses ja vastavalt sellele kokkuleppeliselt tegutsedes. Muuseumis kui institutsioonis, mis on kutsutud ja seatud kultuuri artefakte koguma, säilitama, uurima, on loodud eksponeerimise keskkonnad (muuseumikeskkonnad) võimaldamaks muuseumikülastajatel suhelda ja suhtestuda kultuuriga nii autokommunikatsiooni (individaalselt) kui ka sotsiaalse (kollektiivse) kommunikatsiooni kaudu, selle läbi ennast indiviidina ja kultuurikandjana identifitseerides ning kultuuriliselt harides ja õppides.

Millised on aga need tegurid muuseumikeskkonnas, mille abil ja toel muuseumikülastaja muuseumi külastuskogemus kasvaks inimese õpikogemuseks? See tähendab, et kogemus oleks nii tõhus ja individaalselt mõtestatud, et toimuks ka õppimine. Muuseumikeskkonnas saavad külastajakogemust mõjutada samaaegselt subjektiivsed ja objektiivsed tegurid, mis tulenevad kultuurikeskkonnast laiemalt, kitsamalt konkreetsest muuseumikeskkonnast ja inimese individaalsusest, erinevatel intelligentsustel põhineval õpistiilil. Määravaks on inimese (selle töö raames täiskasvanud muuseumikülastaja) ja muuseumikeskkonna kommunikatsioon, suhtlemine, mida mõjutavad vastastikku konkreetne külastaja oma individaalsuses ja muuseumikeskkonna erinevad tegurid nii ükshaaval kui tervikuna. Eeltoodu näitlikustamiseks koostasın joonise (Joonis 1. 4).

Täiskasvanud muuseumikülastaja ja muuseumikeskkonna vaheline kommunikatsioon kui õppimise eeldus



Joonis 1.4. Täiskasvanud muuseumikülastaja ja muuseumikeskkonna vaheline kommunikatsioon õppimise eeldusena

Selleks et külastuskogemus saaks üle kasvada õpikogemuseks, on oluline kommunikatsiooni mitmetasandilisus ja kvaliteet, mis võimaldab ja toetab inimese interaktsiooniprotsessi, et saadud kogemust mõtestada, siduda oma eelnevate kogemuste ja teadmistega ning selle alusel uut teadmist luua, ühesõnaga – õppida.

3.2. Arhitektuur muuseumikeskkonna tegurina

Muuseumikeskkonda piiritleb tinglikult muuseumihoone kui arhitektuuriliselt loodud keskkond, koos siseruumide liigendatuse ja otstarbekohase paigutusega, sisekujundusliku tervikuga. Külastaja jaoks ongi muuseumihoone ise ja sellesse sisenemine esmane mulje tekitaja.

Esmamulje, mis saadakse esimese viie minuti jooksul, on kõige järgneva suhtes otsustava tähtsusega. Sama kehtib ka muuseumikülastuse puhul, mis kõigepealt on seotud mingi maja või ehitise nägemisega, sinna sisenemise ja ümbritseva ruumikeskkonna tajumisega omasena või võõrana. Inimene vajab loomuomaselt mõtestatud arusaama ümbitsevast keskkonnast, see on „kuhugi kuulumise ja elunemise üldine sisu” (Põllo, 2004, 17). Elunemise mõõtme ühisnimetajaks on lähedus, mille määravaks osaks on kultuuriline valik, ühiskonna arusaam maailmast, millele ehitised annavad nähtava kuju. Lähedus ilmneb maja tasandil kaitsvuse ja isiklikkuse ning lähedus ehituskunstis tähendab ka ehitatud vormide vaatlemisel tekkivaid hingelisi kajastusi ja kunstilisi elamusi. Eelnevast nähtub, et iga individuaalne vaimuilming on ühtlasi millegi üldisema osa või tõlgendus, samamoodi kui oleme erilised inimestena, kuid ometigi pole me omavahel täiesti erinevad (samal, 18). Kui enamasti looduskeskkonnas paiknevate vabaõhumuuseumide või talumuuseumide puhul algab sissejuhatus teemasse, külastaja häälestamine, juba väljaspool otsest ekspositsiooni, siis erinev olukord on muuseumideks kohandatud (linna)majadega, millel algselt on olnud hoopis teine otstarve ning kuhu muuseumid on ruumide vabanedes hiljem sobitatud.

On mõistetav, et 18.–19. sajandist pärit massiivsed, oma endise otstarbe ja omaaegse ehitusstiili ning retoorika tõttu võimukalt mõjuvad hooned (kreisikeskuse kohtu- ja administratiivhoone Virumaa Muuseumide näitustemajana Rakveres, Orlovi loss Eesti Ajaloomuuseumina Maarjamäel) võivad külastajas tekitada alateadlikku ebamugavustunnet. Veidi segadusttekitav võib olla leida keset Tallinna vanalinna keskaegset hoonestust loodusmuuseumi või endisest Tartu raudteelaste klubist eesti etnograafia väljapaneku. Loomulik on leida maja välimusele vastav sisu ühtsus Tartu Mänguasjamuuseumis või Rakvere Linnakodaniku muuseumi vanalinna piirkonnale iseloomulikest inimhõõtmelistest puumajadest. Loomulik, arhetüüpsele maakohale vanal Võrumaal iseloomulik, autentne keskkond on ka endise Karilatsi koolimaja ümber ja sees, nüüdses Põlva Talurahvamuuseumis Põlvamaal.

Arhitektuuriajaloolane Krista Kodres arutleb raamatu „Ilus maja, kaunis ruum” eessõnas arhitektuuri tähenduse ja otstarbe üle, kasutades umbes 30 aastat e.m.a Vitruvius Polli kirjutatud (Kodres, 2001, 7): „...arhitektuuril kui maailma osal on võime seda maailma oma vahenditega väljendada ning kõik, mida ta sisaldab, peab meid ümbritsevat reaalsust omamoodi tõlkima – seega olema nii looduse kui ühiskonna väljendaja [...]. Vitruviuse järgi on arhitektuur niisiis kõnelemisvõimeline ja suhtluses oma visuaalse kuju kaudu nii oma ümbruse kui ka vaatajate ja kasutajatega.”

Eeltoodust järelduvalt näen arhitektuuri esteetikast ja väljendusvahenditest tulenevaid ruumikasutuse ja võimuküsimustega seotud mõjutegureid muuseumikeskkonnas, mis ka alateadlikult külastaja kogemust ja õppimist mõjutavad. Oluline on ka ruumis orienteerumisega seotud ruumi valdamine ja turvatunne. Kui inimesel on hästiarenenud ruumiline intelligentsus, siis orienteerub ta ka ebaloogiliselt planeeritud ekspositsiooniruumis ega lase ennast sellest häirida erinevalt inimesest, kes tunneb ennast samas ruumis eksinuna. Sellest tulenev ärevus võib külastuskogemust ning seeläbi ka õppimist pärssida. Arhitektuuris väljenduv võimukuski mõjub külastajale.

Kui ruumilist välist keskkonda muuta ei saa, siis saab kujundada külastajasõbralikuks sisekeskkonda ning siinkohal saavad abiks olla ka muuseumitöötajate juhatused ja toetav suhtumine, et inimene tunneks ennast võimalikult hästi ja oleks avatud kogemusele ja õppimisele. Eelised on neil muuseumikeskkondadel, mis on võimuambitsioonita inimõõtmelised, autentsed, inimestele arhetüüpselt (ehk: algselt) omased ja lähedased.

3.3. Meelelised impulsid muuseumikeskkonna teguritena

Formaalõppes on lääne kultuuriruumis olnud normiks, et õppimine ja teadmiste omandamine toimub vaimsel tasandil, eelkõige lugedes, kirjutades, kuulates, vaadates ning kõneledes.

Seega osaleb traditsioonilises õppimises ja tähendusloomes peaaesjalikult inimese vaimne pool, kus enamik teabest on organiseeritud verbaalselt ning kasutatakse enim loogilis-matemaatilist mõtlemist (Hein, 2002, 165). Ajus toimuvatele keerulistele abstraheerimise protsessidele on toeks nägemise, kuulmise ja kõnelemisega seotud füüsilised impulsid. Sellise

kartesiaanliku lähenemise korral, mis vaimu kehast eraldab, jääb aga õppimises kasutamata osa inimese meeltest ja tajude ressursist, mis on olulised inimese kui terviku ja maailmatunnetuse ning sellest arusaamise tervikkogemuse seisukohalt. Asi pole mitte selles, et õppimises oleks alati võimalik ja otstarbekas kasutada ka kompimis-, haistmis- ja maitsmismeeli, vaid pigem selles, et õppimises ja õpetamises võiks olla rohkem võimalusi anda edasi informatsiooni ja toetada õppimist, andes tööd pidevalt ja kombineeritult erinevatele meeltele, tuues õppimisse ka füüsilist liikumist ja enam näitlikustamist. Kombineeritud õppimine, s.h näitlikustamine ja loovad mänguelemendid, pole olulised mitte ainult laste puhul, vaid on kasutatavad inimeste õppimises elukestvalt.

Vastavalt Gardneri multiintelligentsuse teooriale (Gardner, 1993, 205–211) on inimestel bio-füüsikaliselt kaasasündinud potentsiaal, mis koosneb vähemalt seitsmest intelligentsusest ning kirjeldab unikaalset kognitiivselt maailmast arusaamise viisi. Need intelligentsused on: lingvistiline, loogilis-matemaatiline, muusikaline, ruumiline, kehalis-kinesteetiline, interpersonaalne ja intrapersonaalne. Hilisemas allikas (Gardner, 1995, 77) on täiendavalt välja toodud veel looduslik intellekt, mis tähendab loomumane võimet loodusobjekte ära tunda ja klassifitseerida. Erinevaid intelligentsusi, nagu ka erinevaid võimekustel põhinevaid õpistiile on võimalik mingil määral elukestvalt arendada ning loomulikult ei ole ühtegi tavaintellektiga inimest, kellel oleks tugev ainult üks võimekus ja sellest tulenev eelistatuim õpistiil. Tavaliselt on need kombineerunud. Paraku ei näe alusharidusest ja algklassidest kõrgemal tasemel olev formaalharidus ette õppida ja õpetada kombineeritult, inimese vaimset, füüsilist ja meelelist tervikut arvestades.

Muuseumikeskkond on üks võimalusi, kus saab rakendada terviklikku, holistilist mitteformaalset ja informaalset õppimist, juhul kui muuseumikeskkondade loomisel on arvestatud inimeste erinevate meeltega, andes ekspositsioonis võimalusi erinevateks meelelisteks kogemusteks. Vaadeldes väljapanekut ilma sõnaliste selgitusteta, avanevad hoopis uued interpretatsiooni võimalused. Tähtis ei ole niivõrd enam tõde selle kohta, kust need etnograafilised esemed konkreetselt pärit on, kuivõrd olulisemaks saavad pigem kuraatorite metafoorilised, esteetikast kantud kontekstuaalsed valikud. Seega võimaldab mitteverbaalne lähenemine tundma õppida muid tähenduslikke süsteeme ja kategooriaid (Sturge, 2007, 164).

Lisaks esemete, pildi- ja filmimaterjali vaatlemisele on võimalik pakkuda erinevaid helitaustu, „käed külge“ aktiviteete (ingl k *hands on*). Samas tuleb kõigi „käed külge“ stiilis aktiviteetide puhul silmas pidada, et need ei oleks lihtsalt tegutsemine tegutsemise pärast, vaid oleksid suunatud arusaamisele ja enesessesüüvimisele; pigem siis nii „käed kui vaim külge“ (Froyland, 2005, 16). Lisaks sellele on kõik ekspositsioonid nii või teisiti mõeldud liikudes vaatamiseks, kusjuures külastaja saab valida oma tempo. Spetsiaalsed haridusprogrammid või üritused muuseumis pakuvad külastajatele isetegemise võimalusi, erinevaid käelisi tegevusi, haistmis- ja maitsmismeele kasutamist.

3.4. Muuseumipedagoog ekspositsiooni interpreteerija ja kommunikatorina.

Muuseumipedagoog on üldnimetus neile inimestele, kelle ülesandeks on teha erinevate sihtgruppide jaoks muuseumi ekspositsioon arusaadavaks, muuseumikülastus huvitavaks ja kaasahaaravaks. Nende inimeste töö sisu ja eesmärk seisneb selles, et muuseumikülastus tekitaks mõtteid ja emotsioone, mis aitaksid kaasa uute teadmiste loomisele ja lõppkokkuvõttes inimese õppimisele. Kuid see pole muuseumipedagoogi (giidi, koolitaja) ainuke ülesanne. Kui vaadata näiteks ühte võimalikku ja tüüpilist muuseumipedagoogi (ingl k *docent, guide, educator*) ametikirjeldust (Glaser & Zenetou, 2004, 92–93), on seal loetletud nõuded teadmiste, oskuste ja võimetele küllaltki laialdased.

Muuseumipedagoogidelt oodatakse ja eeldatakse nii teoreetilisi teadmisi, praktilisi ja tehnilisi oskusi kui ka oma ala head tundmist. Lisaks külastajaskonnaga suhtlemise ja muuseumiõppe (ingl k *museum education*) tehnika ja ressursside tundmisele peab muuseumipedagoog olema teadlik muuseumi sihtgruppide arengu- ja õpivajadustest ja tundma peamisi õpiteooriaid. Ta peab olema teadlik nii laste ja noorte kui ka täiskasvanute ja eakate, erivajadusega inimeste ning etnilised gruppide erisustest ja vajadustest ning oskama neid oma töös arvesse võtta. Ta peab olema võimelina välja töötama ja juhtima haridusprogramme (ingl k *educational programs*), osaledes ekspositsioonide ja näituste ning trükiste koostamisel. Vajalik on arvutitehnika, audiovisuaalsete ja interaktiivsete õpetamistehnikate valdamine. Muuseumipedagoog peab tundma muuseumi kogusid ning olema koostööaldis töötamaks koos muuseumi kuraatorite, disainerite, raamatupidajate, avalike suhete juhtide, arendustöötajatega ning eriti tihedas koostöös näituste ja eriprogrammide töögruppidega. Olles teadlik muuseumi missioonist, visioonist ja poliitikast, peab ta olema võimeline esindama ja esitlema muuseumi väljaspool: erinevates organisatsioonides, koolides ja

koostööpartnerite juures. Kasuks tulevad ka turundustrateegiate tundmine ning strateegilise ja pikaajalise planeerimise oskused. Rõhutatakse veel seda, et eelnev õpetamiskogemus on soovituslik, kuid tuleb arvesse võtta, et õpetamine muuseumis erineb suuresti sellest, mis toimub formaalhariduslikes institutsioonides (*classroom*). Tööülesannete põhjal võib järeldada, et tegemist peaks olema tõeliste „renessanss-inimestega, 1990 muuseumimaailmas” (Glaser & Zenetou, 2004, 92), kes evivad äärmiselt mitmekülgseid teadmisi, oskusi ja isikuomadusi. Neid inimesi, kes vahendavad muuseumi ekspositsiooni või ka muuseumi laiemalt, on nimetatud ka muuseumi „hääleks, direktori, kuraatori ja koolitaja (*educator*) koondkujuks, kes on muuseumi ja külastajate vaheliseks mediaatoriks ning ka omamoodi suhtekorraldajaks” (samas, 90). Olukorras, kus muuseumiuudised ei ületa tavaolukorras massimeedia uudistekünnist, on neil inimestel, kes külastajaga otseselt kokku puutuvad, märkimisväärne vastutus ka muuseumi kuvadi kujundamisel ühiskonnas laiemalt.

Muuseumipedagoogid on oma ala entusiastid. Neid võib iseloomustada kui õpetajaid, kes on õpetamisele pühendunud, entusiastlikud, intellektuaalselt ja emotsionaalselt laetud. Sellised õpetajad on sarnased, olenemata sellest, kas nad töötavad laste, noorte või täiskasvanutega. Kirglike ja pühendunud õpetajate maailmapilt on laiem sellest konkreetsest sotsiaalsest keskkonnast, milles nad õpetavad, neil on selge eneseidentiteet ja nad usuvad, et nad suudavad oma õppijat toetada ja arendada. Selliste õpetajate jaoks on õpetamine loominguline ja avastuslik elukutse, kus kirglikkus ei ole eesmärk omaette, mis kokkuvõttes on iseloomulik kõrgekvaliteedilisele õpetamisele (Dörney 2011, 187-189).

Oluline on õppija ja õpetaja vaheline suhe, kommunikatsioon. Efektiivsed, tulemuslikud õpetajad pole mitte ilmtingimata need, kes informatsiooni pädevalt edasi anda oskavad, kellel on staatus ja võim, vaid pigem need õpetajad, kes oma pühendumusega aine vastu suudavad „nakatada”, innustada õppijat arendamaks ennast ja hankimaks teadmisi vastavas aines. Parim viis õppijaid uskuma panna teadmiste omandamise vajalikkuses on uskuda sellesse ennekoike ise (Dörney & Ushioda, 2011, 72). Day rõhutab „õpetamise kire” tähtsust, mis viitab õpetaja usule, et ta suudab õppija õppimist ja elukvaliteeti positiivses suunas mõjutada (samas, 187–188) .

Muuseumipedagoogidele on kommunikatiivsed oskused ja oma ala hea tundmine ja selle elav esitus oluline, sest mitteformaalses õpikeskkonnas õpetamine seab õpetajale, lähtuvalt osalemise vabatahtlikkusest, märkimisväärselt keerulisema ülesande (Taylor, 2010, 332 ; Falk

& Dickering, 2002, 746). Tuleb osata piiratud aja jooksul pälvida külastaja tähelepanu, pakkuda talle kõitvat ja huvipakkuvat võimalust osalemiseks (McKinley-Parrish, 2010, 93), hoides samaaegselt üleval inimeste huvitatuse taset, seda vahepeal tagasiside kaudu kontrollides ja vajadusel inimesi aktiveerides. Oluline on tekitada või säilitada inimeste (õpi)motivatsioon, tunnetatud kaasatus, mis sõltub kahest tegurist: situatiivsusest ja eesmärgistatusest. Situatiivsus „siin ja praegu” on iseloomulik muuseumikeskkonnale ning hõlmab psüühilisi ja sotsiaalseid aspekte, mis võimaldab külastaja (õppija) kaasatust. Külastajat on võimalik kaasata ka siis, kui muuseumis pakutav läheb kokku külastaja eelnevate kogemuste ja väärtushinnangutega seotud personaalse eesmärgistatusega. Seega on koolitaja või muuseumipedagoogi ülesanne luua õpituatsiooni või hariduslikult kõitev sündmus, haridusprogramm, mis tekitab huvi ning hoiab külastaja huvi piisavalt kaua, selleks et saaks toimuda kommunikatsioon, mille kaudu jõuaks külastajani see teave, mida haridusprogrammi kaudu muuseumikeskkonnas edastada sooviti (Taylor, 2010, 81), ning õpikogemus oleks ühtaegu loominguline, nauditav ja tulemuslik (McKinley-Parrish, 2010, 88–89).

Eestis loodi esimene muuseumipedagoogi ametikoht 1994. aastal Eesti Vabaõhumuuseumi juurde (Raisma, 2009, 102) ning tänaseks on neid kordumatuid isiksusi, kes teevad Eesti muuseumides otseselt pedagoogi- (giidi-, koolitaja-) tööd viimastel andmetel 40 ringis. Neile lisanduvad teised muuseumispetsialistid – teadurid, vara- ja koguhoidjad, näituste kuraatorid, kes on samuti seotud muuseumiharidusega, juhtides ekskursioone, pidades loenguid, toetades haridusprogramme teaduslike abimaterjalidega. Samas on enamikul neist inimestest spetsiaalne erialane haridus, mis puudutab nende muuseumi või muuseumispetsiifikat (ajaloolased, etnograafid, kunstiteadlased, bioloogid jms), kuid reeglina ei ole muuseumiharidusega tegelejalatel andragoogilist haridust, mis võimaldaks neil oskuslikult arendada Eesti muuseumide arengustrateegia järgi ettenähtud täiskasvanuharidust. Täiskasvanukoolitajate professionaalsust uurinud Mari Karm on leidnud, et täiskasvanukoolitaja puhul on küll oma kogemustest õppimine olulise kaaluga, kuid selle puhul on oht, et üksiku situatsiooni mõtestamine ei paigutu avaramasse teoreetilisse raamistikku. Teoreetilist tausta hindasid oma kogemuste tõlgendamisel koolitajad, kes olid osalenud põhjalikemates koolitaja- või andragoogikaõpinguis (Karm, 2007, 193).

KOKKUVÕTE

Kokkuvõtteks võib öelda, et mitmekesine ja elamuslik muuseumikeskkonna külastuskogemus, mida saab luua, võttes arvesse muuseumi intellektuaalset ja ainelist ressursi, üldisi kognitsiooni printsiipe, erinevaid intelligentsusi, täiskasvanud õppija vajaduste oskuslikku arvestamist nende õppimise toetamisel, saab kaasa aidata täiskasvanu mitteformaalsele ja informaaalsele õppimisele muuseumis. Vähetähtis pole ka muuseumipedagoogide professionaalsus ja isiksuslikud omadused. Muuseumid on multifunktsionaalsed keskkonnad, kus on kõik eeldused täiskasvanutele mitmesuguste kogemuste saamiseks, interaktsiooniks kogemuste tähenduslikuks muutmisel ning seeläbi õppimiseks.

4. UURIMUSE METODOLOOGIA. ANDMETE ANALÜÜS

4.1. Andmete kogumise meetod ja uurimistrateegia

Vastavalt püsitatud eesmärgile, milleks on muuseumikeskkonnas sisalduvate kogemist ja õppimist mõjutavate tegurite väljaselgitamine, otsustasin andmekogumise meetodina kasutada ankeetküsitlust. Kuna küsitlute puhul on tegemist osalise valimiga täiskasvanud muuseumikülastajate koguhulgast Eesti muuseumides, siis võimaldab andmekogumise standardiseeritud vorm teha kuuest muuseumist saadud andmete põhjal laiemaid üldistusi, sest küsimused on kõigile vastajatele samad (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara 2007, 126-128). Uurimistrateegiana kombineerin küsimustikus kinniseid, valikvastustega ja avatud küsimusi. Valikvastustega, osaliselt skaleeritud kinniseid küsimusi, menetlen kvantitatiivselt, statistiliselt. Avatud küsimusi menetlen kvalitatiivselt. Uurimistrateegia kombineeritud variandi valisin seepärast, et suurem valim (kokku 99 ankeetküsitlust) annab relevantsemad tulemused muuseumikülastuse hinnanguliste aspektide kohta. Kvalitatiivne analüüs võimaldab paremini mõista ja detailsemalt kaardistada inimeste personaalsusest tulenevat tervikogemust muuseumikeskkonnas ning selgitada muuseumikeskkonna teguritest tingitud mõjusid kogemusele ja seoseid õppimise teadvustamisega. Dörnyei on õppimise motivatsiooni uurimisel kvalitatiivse meetodi eelisena välja toonud, et kvalitatiivne analüüs võimaldab välja tuua mustreid, mis tekivad seoses motivatsiooni, aja ja personaalsete eelistustega ning võimaldavad täpsemalt mõista individuaalse õppija komplekset interaktsiooni sotsiaalse, kultuurilise ja psühholoogiliste faktorite vahel (Dörnyei, 2011, 237) Dörnyei poolt väljatoodud kvalitatiivse uurimismeetodi eelised toetavad ka minu uurimuses püstitatud uurimisülesannete täitmist .

Küsimustikku koostades pidasin silmas selle selgust ja universaalsust, sest eesmärgiks on saada võimalikult informatiivseid ja samas ka mõõdatavaid tulemusi erinevate muuseumide keskkonnategurite avaldumise kohta, mida oleks võimalik ka omavahel võrrelda. Küsimustikus on ühtekokku 23 küsimust, mille hulgas on nii valikvastustega, pigem konstanteerivaid küsimusi, kui ka avatud küsimusi subjektiivsemate kogemuste kirjeldamiseks. Tulemuste mõõdatavuse ja võrreldavuse huvides ning osalt ka vastamise lihtsustamiseks on lisatud küsimustele 9, 11, 12 17 hinnanguskaala vahemikus 0-10. Küsimustiku koostamisel lähtusin enda väljatöötatud skeemist (Joonis 1.4) muuseumikeskkona tegurite mõjust täiskasvanud muuseumikülastaja kogemusele ja õppimisele. Võtan aluseks holistilise maailma- ja õpikäsitluse, kus ei keskenduta üksikute

tegurite mõju väljaselgitamisele, vaid käsitletakse õpikeskkonda kontekstuaalselt. Õppimine toimub inimese vaimsest, meelelisest ja füüsilisest tervikust lähtuvalt konkreetsetes kontekstides. Kontekstuaalset mudelit külastajate õppimise uurimises on kasutatud teaduskeskuste puhul (Falck ja Storksdieck 2005, 774), millel keskkonna ja õppimise üldkontseptsiooni mõttes on muuseumiga ühised jooni.

Kuna muuseumid täiskasvanud külastajaskond on heterogeenne, on olulisteks parameetriteks nende sugu, vanus, haridustase, muuseumide külastamise sagedus ja külastuse eesmärk (küsimused 3, 4, 5, 2, 9). Küsimus 6 alusel saab teha järeldusi, millistes infokanalites ja suhtlusvõrgustikes levib teave muuseumi kohta ning seeläbi selgub ka, mis võib mõjutada muuseumikuvadi kujunemist ühiskonnas. Küsimustest 7 ja 8 selgub, kas muuseumikülastaja viibis muuseumis üksi või mingi rühma koosseisus, kas külastus oli muuseumispetsialisti toetatud või juhitud- seega teave külastaja rolli ja sotsiaalse õppimise kohta. Küsimuses 10 selgub hinnang muuseumikogemuse kohta tervikuna (valikvastused: väga meeldib, meeldib, tavaline/neutraalne, ebameeldib); avaküsimuses 1 saab külastaja vabalt jagada oma subjektiivset esmamuljet ning 19 küsimuses valikvastusena ootuste täitumist oma külastusele.

Küsimused 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 on kesksed muuseumikeskkonnas avalduvate tegurite hindamisel, mis hõlmavad teavet kaastud meelte, tajude, suhtlemise (kommunikatsiooni), emotsioonide, ajakulu ja ruumis orienteerumise kohta. See informatsioon võimaldab interpreteerida tervikkogemuse kujunemist. 17. küsimuses on muuhulgas otsesõnu küsitud kas seekordne muuseumikülastus sisaldas ka õppimist. Vastamiseks on antud skaala 0-10 pallini. Õppimise kohta on küsitud ka 9. küsimuses muuseumikülastuse üldise eesmärgistatuse kontekstis. 18. küsimuses on võimalik vabas vormis avaldada arvamust selle kohta, mis võis õppimist/mitteõppimist muuseumis mõjutada. Küsimuses 21 selgub positiivse /negatiivse külastuskogemuse info levitamise ulatus, sest küsitud on seda, kellele ollakse valmis samasugust muuseumikäiku soovitama.

Subjektiivseid mõtteid ja lähenemisi võimaldavad avada küsimused 20 ja 22, kus on palutud lõpetada laused : kõige huvitavam oli, sain teadlikuks, mind üllatas, pettusin, tüütu, tänane külaskäik muutis minu arvamust; nimetada kõige olulisem, mis jääb tänaset külaskäigust meelde. Lõpüküsimuses 23 selgub igatüüpi personaalne muuseumi mõiste.

4.2. Valimi moodustamine ja kirjelduds

Valimi relevantsuse puhul on oluline, et see hõlmab erinevaid täiskasvanud külastajate sihrühmi nii vanuseliselt (noored, keskealsed, eakad), külastajate sotsiaalsuse astmelt (individuaalkülastajad, paarid, pered, suuremad rühmad) ning külastuse eemärgilt (individuaalne vaba aja veetmine, temaatiline ekskursioonid, haridusprogrammid, õppepäevad). Muuseumid, kus otsustasin ankeetküsitlused läbi viia, valisin 2006 aastal tehtud Eesti muuseumikülaste rahulolu- uuringu tulemuste alusel. Minu uuringus osalevate muuseumide valikul sai aluseks nimetatud uuringu ekspositsiooni huvitavust ja loogilist ülesehitust käsitlev tabel (samas 116). Kõrgemiad hinded skaalal 1,0- 4,0 täiskasvanute aspektist lähtuvalt olid antud Tartu Mänguasjamuuseumile, Eesti Spordimuuseumile, Lykholmi Muuseumile, Põlva Talurahvamuseumile, Meremuuseumile, Tartu Linnamuuseumile ja Läänemaa Muuseumile. Selgelt eristuvad need muuseumid, kus täiskasvanute ja laste huvitavuse aste ja ekspositsiooni loogilisus pallide poolest kõige lähemal asetsevad. Need on Tartu Mänguasjamuuseum (täiesti kattuvad), Põlva Talurahvamuseum ja Eesti Loodusmuuseum, SA Virumaa Muuseumid (peaaegu kattuvad). Seevastu on kõige suuremad erinevused nimetatud huvitavuse kolmes aspektis Eesti Rahva Muuseumil ja Eesti Ajaloomuuseumil. Kui vaadata kahe viimatinimetatud muuseumi ekspositsioonide huvitavust ka ainuüksi täiskasvanute seisukohast, siis on need täiskasvanute hindetabeli madalaimad üldse, jäädes 3,4 palli piiresse.

Eeltoodust lähtuvalt otsustasin teha oma muuseumikeskkonnna tegureid käsitleva uuringu just viimatinimetatud kuue muuseumi baasil, et saaks esindatud muuseumimaastiku ja muuseumikeskkonna laiem spekter. Kuna eelnev uuring on tehtud juba viis aastat tagasi, siis eeldan, et kõne all olevates muuseumikeskkondades võib praeguseks ajahetkeks juba olla toimunud mitmeid muutusi.

Muuseumide keskkonnad, asukohad ja suunitlused on erinevad. Eesti Loodusmuuseum ja Eesti Ajaloomuuseum asuvad Tallinnas, Eesti Rahva Muuseum ja Tartu Mänguasjamuuseum Tartus, Virumaa Muuseumid väikelinnas Rakveres ja Põlva Talurahvamuseum Karilatsi külas Põlvamaal. Kõik muuseumid asuvad hoonetes, mis on ei ole algselt muuseumideks mõeldud vaid selleks kohandatud. Hoone endise ja praeguse kasutuskeskkonna suurem sarnasus on Rakvere Linnakodaniku muuseumil, Tartu Mänguasjamuuseumil ja Põlva

Talurahvamuuseumil. Uuemad püsiespositsioonid on Tartu Mänguasjamuuseumis ja Eesti Ajaloomuuseumis.

Pilootprojektis osales 6 küsitletavat SA Virumaa Muuseumide Näitustemajas, kelle andmed sisalduvad üldvalimis. Küsimustikud laekusid seitsmest muuseumist (SA Virumaa Muuseumide koosseisus olevatest Näitustemajast ja Rakvere Linnakodaniku muuseumist), ühtekokku 99. Vastas 27 meest ja 72 naist vanuses 19- 74 aastat.

4.3. Andmete kogumise ja analüüsi protsess

Saavutanud uuringus osalemiseks eelneva kokkuleppe meilitsi või telefonitsi kolleegidega-muuseumipedagoogidega valimisse valitud viiest muuseumist, saatsin küsimustikud meilitsi laiali 2011 aasta märtsi alguspäevadel. Iga muuseumipedagoog printis need ise välja ning hiljemalt 25. märtsiks läkitas (käsi)postiga mulle. Erandiks oli Põlva Talurahvamuuseum, mis talvisel hooajal külastajaid vastu ei võta, küll aga täitis seitse muuseumisõpra samad küsimustikud suviste korduvmälestuste põhjal. Selleks et tagada vastajate anonüümsus, saatsid nad internetis täidetud küsimustikud sealsele muuseumipedagoogile, kes need siis omakorda mulle edasi saatis.

Kuuenda muuseumina on valimis Virumaa Muuseumid, kus ma ise muuseumipedagoogina töötan. Osa küsitlusi jagasin rühmadele, kes osalesid minu juhitud haridusprogrammides Rakvere Näitustemajas, teiste küsimustike kogumisega tegelesid kolleegid Näitustemajast ning Rakvere Linnakodaniku Muuseumist.

Andmetöötlus

Ankeetküsitluste vastused on paber kandjal. Sisestasin kõik küsitlused muuseumipõhiselt töötluseks süsteemi www.connect.ee, mis kodeeris ankeetküsitluste vastused kasvavalt vastaja tähise ja järjekorranumbriga (#1), arvutas välja valikvastuste numbrilised tulemused, ning pakkus variante tulemuste graafiliseks esituseks.

Seost vastaja (külastaja) kodeeringu ja muuseumi vahel saab jälgida alljärgnevast tabelist.

Tabel 4.1. Küsitluste kodeerimine

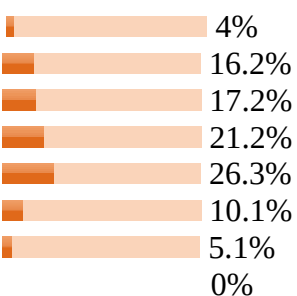
Vastajad #	Muuseum
1- 32	Virumaa Muuseumid, Näitustemaja
33- 34	Virumaa Muuseumid, Rakvere Linnakodaniku muuseum
35- 44	Eesti Rahva Muuseum
45- 51	Tartu Mänguasjamuuseum
52- 58	Põlva Talurahvamuuseum
59- 75	Eesti Loodusmuuseum
76- 93	Eesti Ajaloomuuseum
94- 99	Testrühm Virumaa Muuseumid, Näitustemaja

4.4. Andmed

4.4.1. Taustaandmed

Andmed laekusid külastajate ankeetküsimustiku vastustena seitsmest muuseumist, ühtekokku 99 vastajalt. SA Virumaa Muuseumide (SVM), mis on arvestatud ühe muuseumina, kuid sisaldab vastuseid kahest SVM koosseisus olevast muuseumist- Näitustemajast ja Rakvere Linnakodaniku muuseumist.

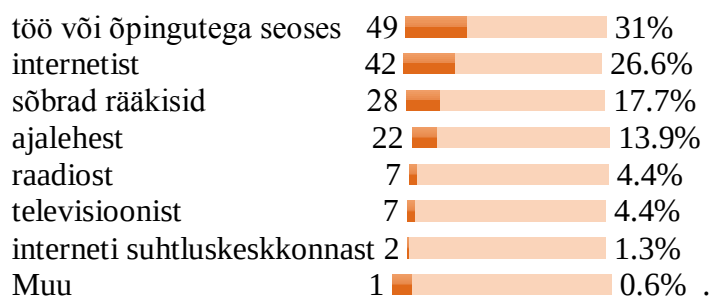
Vastas 27 meest ja 72 naist vanuses 19 - 74 aastat (Küsimus 4)

Kuni 19 a	4		4%
20-25	16		16.2%
26-36	17		17.2%
37-45	21		21.2%
46-56	26		26.3%
57-64	10		10.1%
65-74	5		5.1%
75-	0		0%

Joonis 4.1. Vastajate vanuseline koosseis

Esindatud on kõikide haridustasemetega külastajad: põhi- (5,1 %), kesk- (28,3 %), keskeri- (21,3%), kõrgema (45,5%) haridusega täiskasvanud (küsimus 5). Külastajaskonnast moodustavad küsitletute hulgast üksikkülastajad (10,1 %), paarid (11,1 %) pered (13,8 %)

sõpruskonnad (10,1%), suuremad rühmad (48%), (Küsimus 8). Küsimus võimaldas anda mitmeid vastuseid, seega on osa sõpradest ka suurema rühma osa. Vastajate hulgas on neid, kes külastavad muuseumit enam kui 5 korda aastas (11,1%), 3- 4 korda aastas (16,2 %), 1-2 korda aastas (47,5 %), üks kord aastas (20,2%) ning neid , kes ei oska öelda mitu korda aastas ta muuseumi külastab (Küsimus 2). Teave muuseumi või konkreetse näituse /ürituse kohta on inimesteni enim jõudnud (Joonis 4.2. Küsimus 6) seoses töö või õpingutega (31 %). Teaballikatena järgnevad internet (26,6 %) ja sõbrad (17,7 %) .



Joonis 4.2. Teabeallikas muuseumiinfoks

Vastajad on külastatanud püsiekspositsioone ja ajutisi näitusi, muuseumis korraldatavaid ekskursioone, haridusprogramme, õppepäevi, sünnipäevaprogrammi.

4.4.2. Andmete seos uurimisküsimustega

Soovides esitada andmeid uurimisküsimustele (1-3 vt. allpool Uurimisküsimused) vastavalt grupeerituna, koostas tabeli (Tabel 4.2) kaardistamiseks, milliste andmete põhjal uurimisküsimuste vastata. Tabelist on näha, et enamikke vastused saab tõlgendada kõigi kolme uurimisküsimuse kontekstis. See tähendab, et 1) muuseumikeskkonnas on erinevad kanalid, viisid ja tegurid **kommunikatsiooni samaaegseks toimimiseks**; 2) külastaja tervikkogemuse kujunemisel on osa **inimese individuaalsusel**, mis on koostoimes mitmete muuseumikeskkonna teguritega; 3) **tervikkogemuse teadvustamine õppimisena sõltub inimese individuaalsuset, mida mõjutavad ja millega on kontaktis ümbritesv keskkond ja selle tegurid samaaegselt**. See tõdemus osutab muuseumis õppimisele kui holistilisele fenomenile, mis on individuaalselt tervikliklik ja kontekstuaalne ning kus tervikkogemus kujuneb nii keskkonnategurite kui külastaja individuaalsete omaduste koosmõjul, kommunikatsioonis muuseumikeskkonnas ja – keskkonnaga.

Toon esmalt välja andmetest selgunud tulemused ning esitan ülejäänud andmed, järgides uurimisküsimuste järjestust ning keskendudes olulisemale.

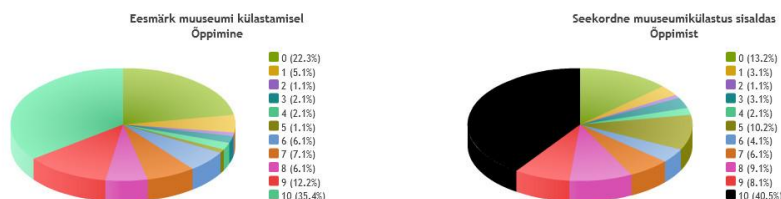
Uurimisküsimused.

1. Muuseumikeskkonna **mõjutegurid**, mille kaudu toimub **kommunikatsioon** muuseumikülastaja ja **keskkonna** vahel (kommunikatsioon väliskeskkonnaga s.o. muuseumikeskkonnaga, mille käigus saab meeleliste impulsside kaudu keskkonnast teavet (keeleline, märgiline, kultuuriline, tunnetuslik) ja autokommunikatsioon-inimese iseenda seesmine suhtlus, kommunikatsioon, mille käigus korrastab iseenda mõtteid, arusaamu ja teadmisi.
2. **Tervikkogemuse** kujunemine muuseumikeskkonna **mõjutegurite** ja täiskasvanud muuseumikülastaja **individuaalsete omaduste koostoimes**.
3. **Tingimused**, mille täitmise korral täiskasvanud muuseumikülastaja **tervikkogemus** muutub **teadvustatud õpikogemuseks**.

Tabel 4.2. Andmete seos uurimisküsimutega

Küs. nr./ Avat.	Küsimuse sisu	1 Kommun. keskk.	2 Keskk/ indiv.	3 Tervikog/ õpikogem	Tausta teave
1. A	Tervikmulje pos/neg			x	
2.	Muuseumi külastamise sagedus				x
3.	Sugu				x
4.	Vanus				x
5	Haridus				x
6.	Teabeallikas muuseumi kohta				
7.	Külastuse vorm- ise / juhitud tegevus	x	x	x	
8.	Sots. aste 1-2, rohkem		x	x	
9.	Külastuse eemärgistatus õppimine/mitte			x	
10.	Külastuse tervikkogemus	x	x	x	
11.	Hinnang näituse teabe edasiandmise viisile- tekst, pilt, esemed, heli, tegevus	x	x	x	
12.	Kaasatud meeled	x	x	x	
13.	Liikumine ruumis	x	x	x	
14.	Muuseumitöötajate abivalmidus	x	x		
15.	Muuseumis viibimise ajavahemik		x		
16.	Külastuse aeg võrreldes planeerituga	x	x	x	
17.	Muuseumikülastus sisaldas	x	x	x	
18.A	Mõjutegurid	x	x	x	
	õppimiseks/mitteõppimiseks				
19.	Külastuse ootustele vastavus		x	x	
20.A	Lausete lõpetamine avatud küsimusena	x	x	x	
21.	Samasuguse külastuste soovitus		x		
22.A	Olulisim, mis jääb külaskäigust meelde	x	x	x	
23.A	Isiklik muuseumi mõiste	x	x	x	

Olulisim tulemus andmeid analüüsides oli see, et kui 78,4% täiskasvanud muuseumikülastajates märkis (Küsimus 9, valikvastused skaala 0-10), et üks muuseumisse tuleku eesmärkidest on õppimine, siis muuseumist lahkudes kinnitas ühtekokku **84, 4 %** külastajatest (Küsimus 17 valikvastused skaala 0-10) , et nad **olid muuseumis õppinud**. (Joonis 5) Seega õppisid muuseumikülastuse käigus needki, kes muuseumi tulles õppimist endale üldse eesmärgiks ei seadnud.

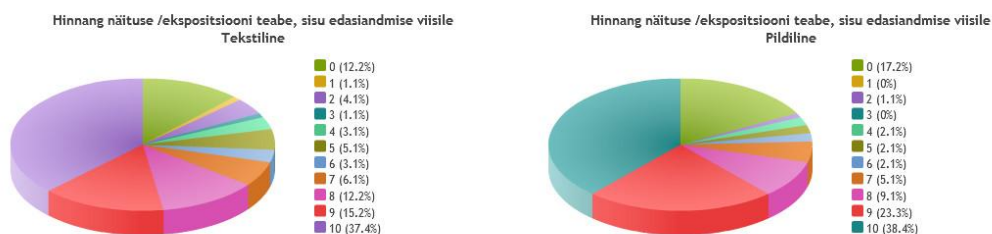


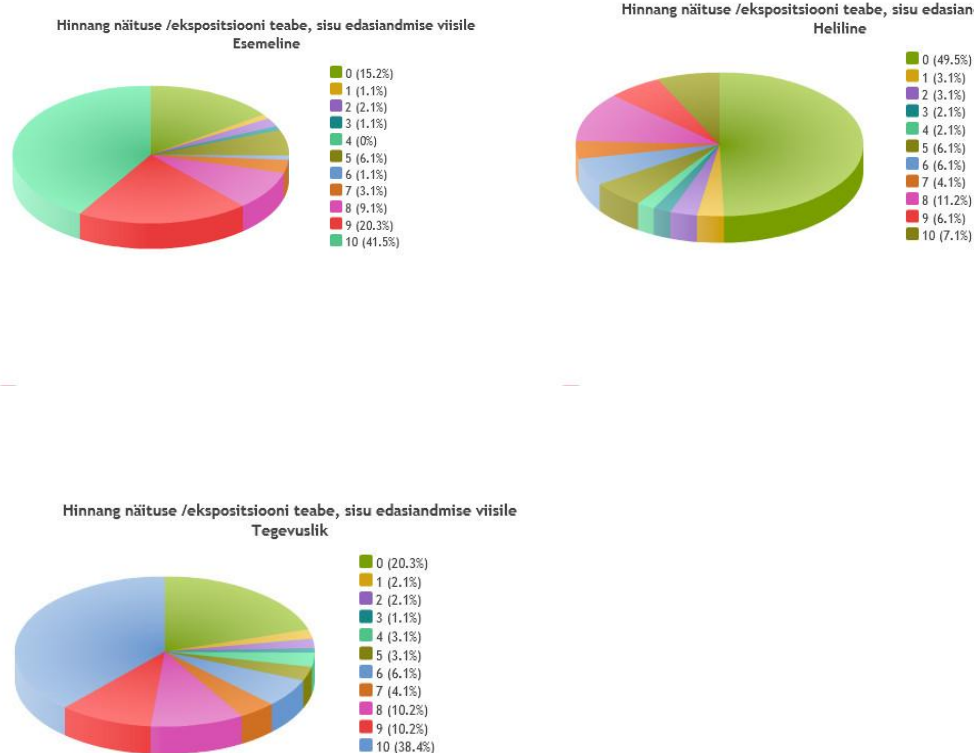
Joonis 4.3. Tulemuste võrdlus muuseumikülastuse eesmärgi kohta enne külastust ning tegeliku õppimise kohta peale külastust. Hinnang skaalal 0-10.

4.4.3. Andmed seoses uurimisküsimusega nr. 1.

Milliste muuseumikeskkonnas sisalduvate mõjutegurite kaudu toimub kommunikatsioon täiskasvanud muuseumikülastaja ja muuseumikeskkonna vahel.

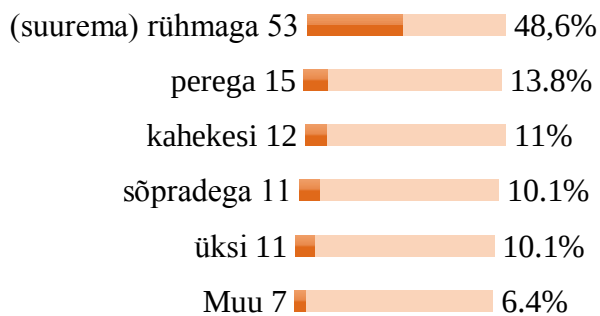
Hinnang skaalal 0-10 palli teabe edasiandmise viisile (kommunikatsioonile) ekspositsioonis - teksti, pildi, esemete, heli ja tegvuste abil (Küsimus 11).





Joonis 4.4. Hinnang skaalal 0-10 näituse/ekspositsiooni teabe, sisu edasiandmise viisile

Muuseumiekspositsiooni või näitusega tutvumise sotsiaalsuse astme kohta selgub (Küsimus 8), et valdav enamus (48,6 %) on külastanud muuseumit rühma koosseisus, individuaalkülastus (10,1 %) ja kahekesi külastus on vähemesinevad (11,1 %). Kuna küsimus võimaldas mitmeid vastuseid, siis võivad sõbrad (10,1%) kattuda nii suuremate rühmade kui kahekesi külastajate hulgas. „Muu” all on kahel korral täpsususeks märgitud „õpilaserühmaga” ja ühel korral „5. klassi õpilastega” (õpilasi saatvad õpetajad) , „lapse sünnipäev”.



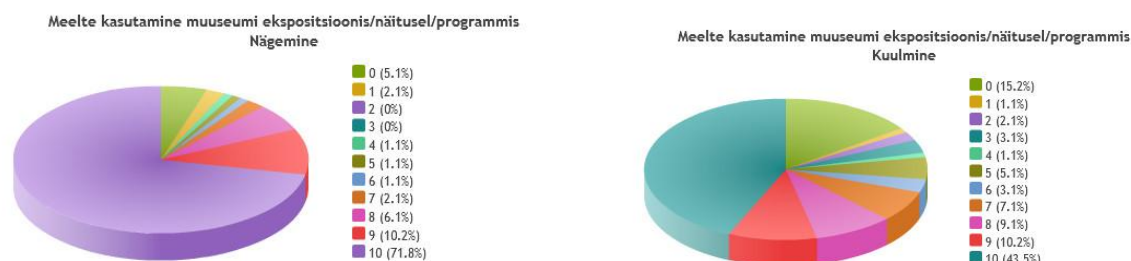
Joonis.4.5. Muuseumikülastuse sotsiaalsuse aste.

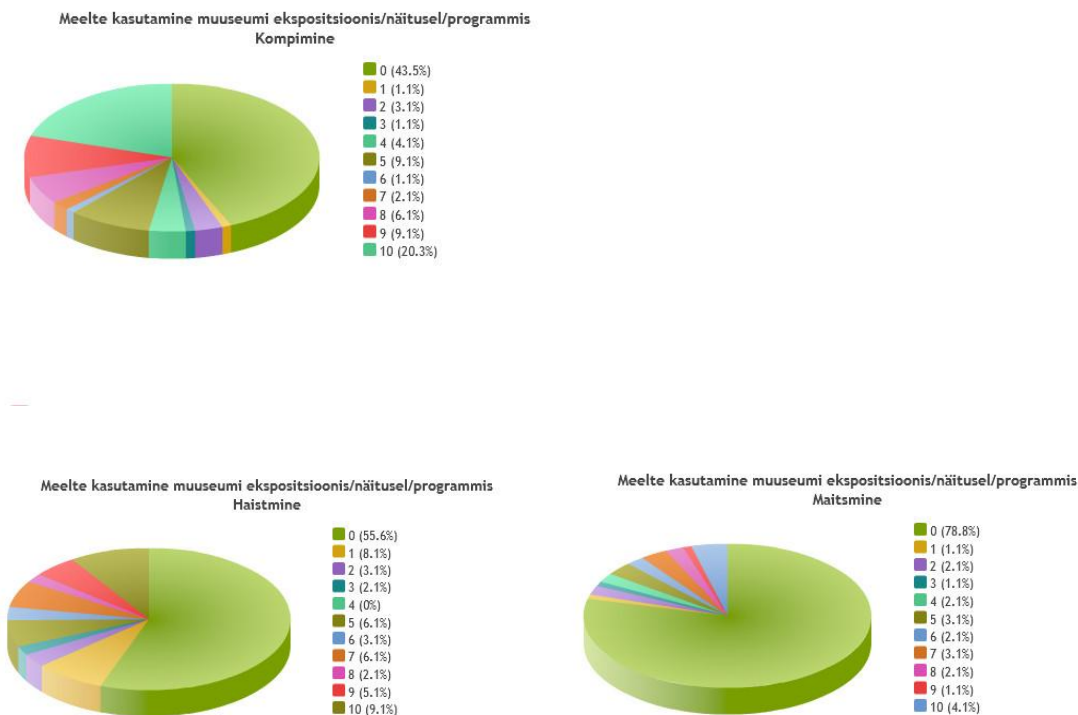
Viisiks, kuidas muuseumikeskkonnaga tutvuti (Küsimus 7), on suurim protsent seda iseseisvalt teinud külastajatel (36, 2 %). Samas, arvesse võttes seda, et nii ekskursioonil kui haridusprogrammis on muuseumikeskkonna vahendajaks giid või muuseumipedagoog, on vahendatud muuseumikülastuse protsent kokku suurem (47,4 %). Vahendatud muuseumikülastus on tegelikult veelgi suurem, sest „muu” all sisaldub kaheksal korral nimetatud „töõharjutusgrupi raames”; ühel korral „töõharjutusgrupi juhendajana”, „koos õpilastega muuseumis”, fondis „ning „lapse sünnipäev”, kus kindlasti on osalenud muuseumitöötaja muuseumiteabe vahendamisel, olgu siis varahoidja fondis, muuseumipedagoog töõharjutsusgruppi juhendamas või muuseumis sünnipäevaprogrammi läbi viimas.

iseseisvalt	42		36.2%
giidi juhitud ekskursioonil	35		30.2%
osaledes haridusprogrammis	20		17.2%
Muu	19		16.4%

Joonis 4.6. Muuseumiga tutvumise viis.

Kommunikeerumine muuseumikeskkonnas meelte abil on jälgitav selle alusel, kuidas on hinnanud külastajad meelte kaasamist ekspositsioonis (Küsimus 12, valikvastuste skaala 0-10). Valdavalt on muuseumis kaasatud nägemine ja kuulmine. Ebatõenäoline 0 % nägemise ja kuulmise juures sisaldab vastajate skaalal mittemärkimisi. Mulle teadaolevalt ei olnud ükski külastaja vaegnägija või –kuulja, mis leiab kinnitust ka teistes vastustes.



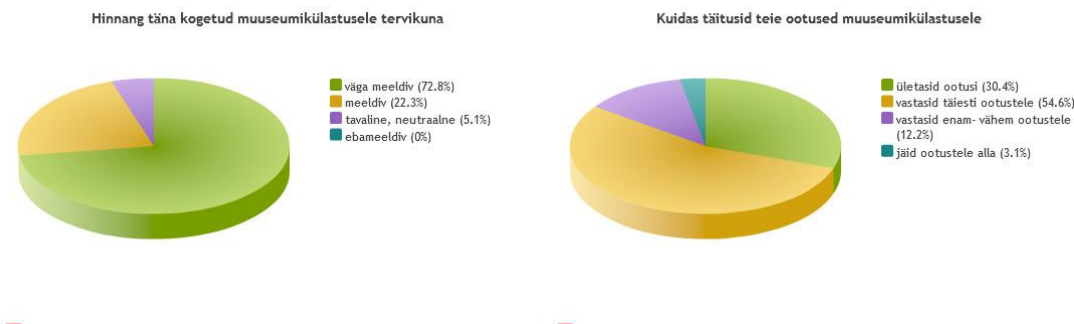


Joonis 4.7. Hinnang skaalal 0-10 meelte kaastusele muuseumi ekspositsioonis.

4.4.4. Andmed seoses uurimisküsimusega nr. 2.

Tervikkogemuse kujunemine muuseumikeskkonna **mõjutegurite** ja täiskasvanud muuseumikülastaja **individuaalsete omaduste koostoimes**.

Tervikkogemuse seisukohalt (Küsimus 10), pidas enamus külastajaid muuseumikülastust kas väga meeldivaks (72,8 %) või meeldivaks (22, 3%). Ebameeldivaks ei tunnistanud külastust keegi. Ootustele alla jäi külastus 3,2 % külastajatest ning täiesti ootustele vastavaks 54,6 % (Küsimus 19). Muuseumikülastus ületas 30,4 % külastajate ootusi (Joonis 4.8).



Joonis 4.8. Hinnang muuseumikülastusele tervikuna. Muuseumikülastuse ootustele vastavus.

Selle kohta, mida meeldiv või väga meeldiv muuseumikülastus ja ootustele vastavus igale külastajale individuaalselt tähendab, saab andmeid avatud küsimuste vastustest (Küsimused 1, 22). Siin on tõlgendamisel abiks taustateadmise andmed (Küsimus 2), toomaks korrelatsioone muuseumi külastuse sageduse ja seekorde külastuse tervikkogemuse vahel. Avatud küsimustele (Küsimused 1, 22) vastates avalduvad muuseumikeskkonna tegurite ja külastaja individuaalsuses koosmõjul kujunenud tervikkogemuse detailid ja isiklikud tähendused. Külastajad jagavad oma esmast emotsiooni (Küsimus 1) ja toovad välja enda jaoks olulise ja tähendusliku, mis jääb seekordset külaskäigust meelde (Küsimus 21). Tuleb esile hulgaliselt täiesti erinevaid vaatenurki, millest saranasemad ole tähendusüksusena kokku koondanud.

78 **Esmakordne** käimine selles majas

#14 Viimati käisin stagna ajal, **viimati 80tel**, nüüd on viisakam väljanägemine. Giid oli toreda jutuga, **õpetlik**.

61 Tore kohtumine **üle 15 aasta !**

88 **Uus ekspositsioon** (käisin eelmist vaatamas)

51 Nagu alati **meeldiv**

#15 **Väga meeldiv**. Külastasin viimati 90-ndatel aastatel. Eksponaadid uudsed. Giiditöö **meeldiv**, õpetas kunstile vaatama uudselt: kasutati mälumeetodeid st. samastada kunstiteost ajaühikuga oma elust.

#63 **Üleüldiselt positiivne**, võiks olla rohkem "hands on" või interaktiivne

90 **Väga, väga positiivne**- on näha, et muuseum on loodud armastuse ja loovusega, kõik on läbimõeldud ja äärmiselt põnev

#77 Väga **huvitav** ja **põnev** koht. Oli tõesti väga palju **uut informatsiooni** (head ja halba) ja vaatamist. Minule meeldis tohutult.

1 Muuseumikülastus saab olla ka **põnev**

17 **Avardas silmaringi**. Jättis hea mulje.

68 Väga **huvitav**, sai palju uusi teadmisi

#72 Väga hea ja palju **põnevaid uusi teadmisi**

95 Minu esimene mulje: oli **tore** külastus. Meeldis oma pildi vaatamine ja sellest rääkimine.
Emotsionaalne elamus.

99 **Võimas**. Noorusaja **mälestused, meenutused** piltidel

56 Suurepärases **töötajad** ja äärmiselt hästi korraldatud **väljapanek**

82 **Ekspositsiooni loogilisus**

85 Huvitav **kujundus**

#37 Mõnus **õhkkond**

#47 Väga hea **miljöö**, sõbralik **õhkkond**

#48 Kodune mõnus **õhkkond**, nagu **turvaline** lapsepõlv.

#54 **Positiivne emotsioon**, huvitavad faktid ajaloo kohta

95 Ka lihtsal maalinäitusel saab leida **erinevaid väljundeid** ja panna **külastajad kaasa mõtlema, tegutsema**.

5 Ühine **koostöö**. Iga inimene näeb pilte erinevalt.

7 **Koostöö** ja vaba suhtlemine inimeste vahel

6 Et **kunst kirjeldab** paljusk **meie elu**

4 Iga pilt **rääkis mulle loo**

96 **Oma pildi leidmine**

8 Et kui valida pilt, mis **seostub iseendaga**, siis ikka- kodutunne valik

4 Valdas terve näituse ajal **emotsioonide tulv**. Iga pilt rääkis **erinevat lugu**. Soe ja **positiivne** vastuvõtt giidi poolt

14 **Giidi** tore esinemine

22 **Giidi töö**

21 **Giidi uus töömeetod**

15 Jätkuvalt **giidi uudne töömeetod**: mälumudel

55 **Muuseumitöötajate teadmised, oskused ja meisterlikkus**

90 **Positiivsus, loovus, tegijate armastus oma töö vastu**

67 **Sõbralik, teadmsi jagav** kollektiiv

17 **Uus**, mida pole viimasel ajal veel kohanud. Palju sai selgemaks

33 **Vanad asjad** väärivad säilitamist, nad on nii ilusad.

31 Üllatusin, et muuseumil on palju **vanu asju**, mida ma pole näinud. Neid peaks eksponeerima kõikidele vaatamiseks

#16 **Raha kapp**

#20 **Relva ladu**

#51 Vanad **mänguasjad**

#77 Väga palju **asju** (suurem osa esemed ja sõjaajalugu)

#53 Põlva maakonna **makett**

#73 Maailma **magnetahvel**

68 **Uurimistuba**

66 **Muti** maja (kohver)

#75 **Muttide elu**

#71 **Putukad** ja nende elu

64 **Seente** lagundamise osalus korjuse lagundamisel

74 Näitus **KÕDU** ! Väga huvitav

#29 **Vibalike näitus ja Sagritsa maalid**
 #44 **Huvitav teave alepõllundusest ja kartulist**
 #52 **Vanda Juhansoo, tema käsitöö, mööbel ja mesitarude ait**
 #40 **K. Jõeste kindnäitus "Kirjatud teekond"**

#87 **Eesti** nimed, laulupidu, **Balti** kett
 #89 **Viimane kümnend**
 #91 **Vapside** lugu ja see aeg
 #92 **Vabadussõda**

#97 **SAVI**
 #36 **Käsitöö**
 #98 **Käsitööline kogemus**, giidiga individuaalne suhlemine

#59 Et **lapsed ei oska** suurusi paika panna (pakuvad nirki jääkaru pojaks)
 # 61 Et **lapsega saab** muuseumi külastada
 # 63 Sain **lapsele selgitada** loodust
 # 70 **Muuseumikoostöö soov lastega**
 # 72 **Lastega aktiivõppe** läbiviimise põnevad võimalused
 # 65 Väga hea tund **seniõpitu näitlikustamisel ja kinnistamisel!**

58 Karilatsi muuseum on väga **palju arenenud**. Alati on midagi uut ja huvipakkuvat, mida vaadata

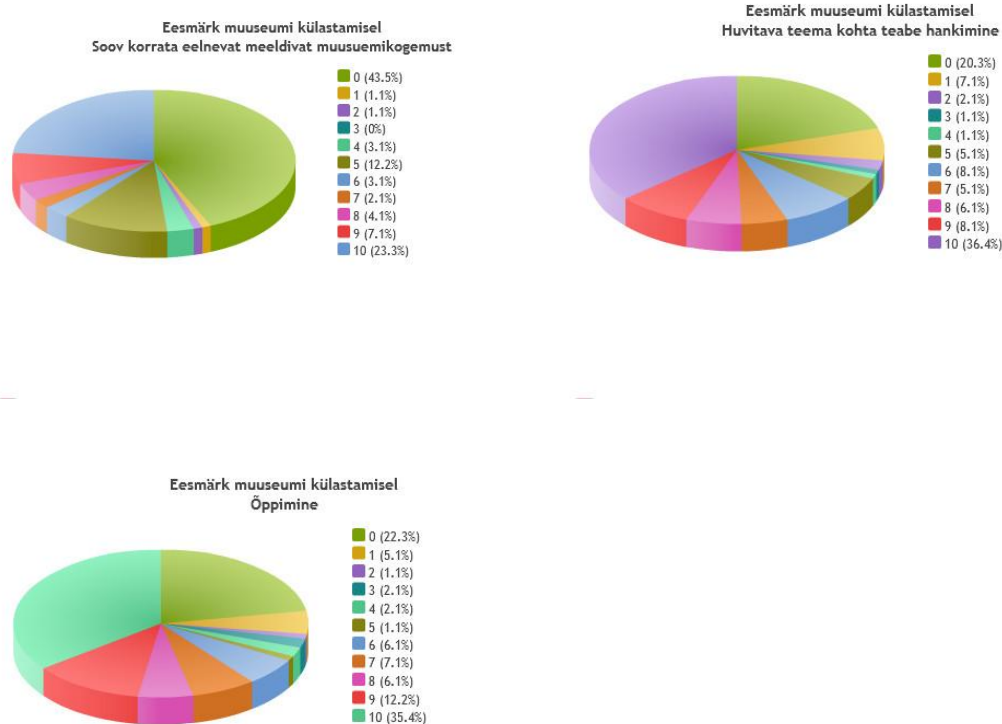
81 Ajoomuuseumi **ülesanne kultuurimaastikul on hägune**

99 **Kõik oli oluline**

Eeltoodud vastustest avatud küsimustele selgub, et iga külastaja tuleb muuseumisse oma mõtete, arusaamade, huvidega ; oma varsematel kogemustel põhineva eelhäälestusega.

Muuseumikülastuse eesmärgitusest annab ülevaate Joonis 4.9.





Joonis 4. 9. Muuseumikülastuse eesmärgistatus skaalal 0-10

Iga inimesel on unikaalsel viisil võimekas, mis avaldub erinevate intelligentsuste kombinatsioonis. See väljendub samas keskkonnas eri meeltega seotud impulsside tajumisega, mis on seotud erinevatel intelligentsustel põhineval õpistiilidel. Siin on taas andmete ühisosa uurimisküsimuse 2 ja 3 vahel, sest inimese võimekus on individuaalne omadus, mis muuseumikeskkonnas esinevate tegurite toimetel avalduda saab kui keskkonnas on piisavalt külastaja õpistiiliga sobivaid tegureid, muutub külastajakogemus terviklikuks õpikogemuseks. Toon näited erinevatel meeltele põhinevatel kombineeritud õpistiilidest avatud küsimuste (Küsimused 1, 20) vastuste näitel.

Lingvistiline, ruumilis- visuaalne õpistiil:

87 Sain teada rohkem Eesti ajaloo kohta. Väga meeldis, **palju pilte ja juttu**

4 Iga **pilt rääkis** erinevat lugu

64 Kõdu väljapanek muuseumis suurepärane. **Hea lugeda ja näitlik** ülevaade milline elutegevus toimub pärast surma või lehtede langemist, kes selles osalevad

Ruumilis- visuaalne, lingvistiline, kehalis- kinesteetiline õpistiil:

#12 **Pildid** olid ilusad ja **jutt** põnev. **Käeline tegevus** meeldis väga.

Ruumilis- visuaalne, kehalis- kinesteetiline õpistiil:

#5 Mulle isiklikult ei paku maalide näitus nii palju huvi, kui ekspositsioonide **vaatamine**.
Praktilised tegevused olid meelepärased

Naturaal-looduslik, intrapersonaalne õpistiil:

96 Tänase **pakaseliselt külma** päeva Muhu - **oranž soe tunne**

#58 Tänane külastäik minu arvamust ei muutnud, kuid hoopis süvendas minu arvamust, et **mulle sobiks** muuseumipedagoogi töö

Intrapersonaalne õpistiil:

52 Pettusin...**tänapäeva "arenenud" inimeste primitiivsuses**

Tüütu...on meie igapäevane alusetu vingumine, **aga see ei seostu selle muuseumi külastusega**

74 **Minu aravamus muutus**- arvasin, et lasteaialapsel on loodusmuuseumis igav. Ei ole !

Kehalis- kinesteetiline õpistiil:

#1 Esialgu oli küll selline natuke igav, kuid lõpp läks huvitavaks, et oli ka **praktilist tegevust**.

#10 Mulle meeldis see, et muuseumiskäik oli eelnevatest käimistest erinev, sest **ei olnud ainult kuulamist ja vaatamist**, vaid sai ise ka midagi teha.

7 Meeldis see, et ei olnud **tuima olemist ja vaatamist** vaid sain ka ise üks osa näitusest olla ja **teha** huvitavaid tegevusi

32 Mitte ainult **ringkäik** vaid sai ka ühtteist **teha**. Tore !

Muuseumi definitsiooni formuleerimisega võtavad vastaja kokku oma eelnavatel teadmistel ja kogemusel (millelel lisandus uurimisalause muuseumikülastuse kogemus) põhineva ning väljendavad seda talle iseloomulikul moel. Vastamise viisist on võimalik välja lugeda ka erinevatel intelligentusel põhinevaid õpistiile.

Muuseumi on defineeritud alljärgnevalt:

#1 **koht**, kus saab uusi **teadmisi**, **näha** asju, mida kuskil mujal näha ei saa.

#2 maalid, vanaasjade **näitus**.

#3 kui **silmaringi** avardav asutus.

#4 **koht**, kus saad **viibida** ajas tagasi, **olla kuuluv** selles ühiskonnas, **võrrelda** kaasaega vana ajaga.

#7 **koht** kus saab **nautida** rahulikku olemist ja **vaadata** seda, millega on **hakkama saanud** savad inimesed enne mind .

9 **koht** , kus saab **lõõgastuda**, **leida** erinevaid tegevusi, **saada** uusi teadmisi.

11 **koht**, kus saan **kultuuriliselt aega veeta**.

#15 **meelelise naudingu** koht, teadmiste taseme **arenemise** koht, ajaloolisväärtusteadmise **omandamise** koht.

#17 on **inimeste rahustamiseks ja uuendamiseks**. Palju asju oli, mida pole näinud.

4.4.5. Andmed seoses uurimisküsimusega nr 3.

Tingimused, mille täitmise korral täiskasavnud muuseumikülastaja **tervikkogemus** muutub **teadvustatud õpikogemuseks**

Muuseumitöötajate abistamise valmiduse tajumine tekitab turvalisust, ehkki abi ei pruugi vaja minna- # 1 *ma ei vajanud abi* (Küsimus 1).

Liikumine ja ruumis orienteerumine on seotud individuaalse tajuga ja ümbrusega kontaktis olemisega, seotud uurimisküsimustega 1. ja 2. Ruumitunnetusega on seotud osaliselt ka õhkonna tajumine, mida andmetes esineb erinevate vastuste all.

Õppimist takistavate asjaolude all on välja toodud **füsioloogilised , sotsiaalsed ja ekspositsioonist** tulenevad põhjused (Küsimus 18)

3 *Jahedus*

5 *Külm oli, mis tekitas ebamugavust, sest ise olen tõbine*

6 *Veidi külm ruum ja palju inimesi*

42 *Fotonäitusel valvuri edasi-tagasi käimine saalis häiris*

81 *Iseenda meeleolu, info osaliselt segane väljapanek*

Oluline tervikkogemuse ja õppimise seisukohast on muuseumis veedatud **aeg**. Andmete järgi (Küsimus 15) on enamik külastajaid olnud muuseumis 1,5- 2 tundi. Enamikul ühtib see külastuseks planeeritud ajaga, osa külastajaid on varunud külastuseks piisavalt aega, lastes sellel lihtsalt voolata, planeerimata seda päris täpselt.

Selle kohta, mida seekordne muuseumikülastus sisaldas, on valikvastustega (küsimus 17), skaalas 0-10.



Joonis 4.10. Hinnang muuseumikülastuse sisule skaalal 0-10

Oma **tervikkogemust reflekteeritakse** avatud küsimustes (Küsimus 20), kus vastajad on lõpetatanud laused „Kõige huvitavam oli... Sain teadlikuks.... Mind üllatas... Pettusin... Tüütu.... Tänane külaskäik muutis minu arvamust....”.

3 Tänane külaskäik muutis minu arvamust...*paremuse suunas, et muuseumid pole igavad*

10 Tänane külaskäik muutis minu arvamust... **paremuse suunas**

14 Tänane külaskäik muutis minu arvamust... **muuseumidest**

51 Tänane külaskäik muutis minu arvamust...*siin on kõik väga huvitav, väga nostalgiline*

61 Mind üllatas...*et muuseum ei ole 15 aastaga üldse muutunud*

55 Tänane külaskäik muutis minu arvamust...**kinnitas aravmust**, et muuseumi külastus **kosutab vaimu-hinge**

#7 Tänane külaskäik muutis minu arvamust...**giididest**

#12 Mind üllatas...**giidi tore esinemine**

#15 Mind üllatas...**giidi uudne töömeetod**

22 Mind üllatas... **giidi töömeetod**, 5 pluss

95 Mind üllatas...*ja innustas, et muuseumis lüheneti külastajakeskselt (vali pilt, räägi!)*

34 Mind üllatas...**sõbralikkus**

70 Mind üllatas...**muuseumitöötjate vaba ja vahetu suhtlemine**

90 Kõige huvitavam oli...*sünnipäeva juht Triin*

#16 Kaja (muuseumipedagoogi) töö oli väga tore ja huvitav

#19 Mulje oli väga rabav headuse poole kuna pole maali kunst kunagi vaadanud ja oli **väga hea giid**

#22 **Meeldis väga giid**, kuidas ta tegi oma tööd. Sain hoopis teistmoodi kunstit aru.

94 Tänane külaskäik muutis minu arvamust.. sellest, et kunstinäitust on oluline külastada , **peab olema inimene, kes juhendab ja suunab**. Mind innustas see julgelt kunstinäitusi külastama

55 Mind üllatas...**muuseumitöötajate teadmiste hulk ja andekus tegelaskujude esitamisel**.Tänane külaskäik muutis minu arvamust...*arvamust ei muutnud, kuid hoopis süvendas minu arvamust, et mulle sobiks muuseumipedagoogi töö*

48 Kõige huvitavam oli...*nutikad näituse kujundused*

80 Kõige huvitavam oli...**näituse liigendus** (ajaloomuuseumi väljapanekust)

81Tüütu...**ühesugune planeering**,

36 Kõige huvitavam oli... **õppimine, uued teadmised**

44 Kõige huvitavam oli...**alepõllunduse eksperimendi kirjeldus ja film**

34 Sain teadlikuks...*elust vanema aja kodus*

58 Sain teadlikuks...**erinevatest peretraditsioonidest**

48 **Sain teadlikuks...kui palju ma pole oma lastele endast rääkinud MM**

61 Kõige huvitavam oli...**vaadata oma last** vaatamas loomi

61Tänane külaskäik muutis minu arvamust...*et lapsega on raske/võimatu muuseumi külastada*

81Tänane külaskäik muutis minu arvamust... **ajaloomuuseumi kohta**

#85 Tänane külaskäik muutis minu arvamust...**üldiselt tänapäeva muuseumist**

#95 Tänane külaskäik **muutis minu arvamust... vähe**, sest tänapäeval pakutakse muuseumis erinevaid programme, väljundeid. See on tore.

90 Mind üllatas... muuseumi **interaktiivsus**

47 Mind üllatas... muuseumi **õhkkond**, siin on alati hea olla ja uut elamust saada

#98 Tänane külaskäik muutis minu arvamust...**üllatavaid muutusi polnud**, olen alati muuseumeid armastanud

#81 kohvik oli kinni ja **kõht läks tühjaks**

#95 Tüütu... et alati muuseumis **kõht tühjaks läheb**

48 Tüütu...et pidi juba ära minema, **oleks olnud veel**

Õpetajad reflekteerisid muuseumi õppepäeva tagasisides järgmiselt :

70 Sain **teadlikuks...muuseumi programmist**. Mind üllatas...**muuseumitöötjate vaba ja vahetu suhtlemine**

#71 Sain teadlikuks...**lastele korraldatavatest muuseumitundidest**

#22 Tänane külaskäik muutis minu arvamust...**tahaksin veel külastada** muuseume

#31 Mind üllatas... **õpilastele** oli see väga **huvitav**

#32 **Tüütu...ei olnud miski**

#30 **Pettusin...ekspositsioonis**

#30 Tüütu...**muu tegvus, mis pole ajalugu** (voolimine jne)

#30 Tänane külaskäik muutis minu arvamust.. muuseumitööle ja selle võimalustele- kellele see on sihitud ? **Sihtgrupp ?**

#72 Tänane külaskäik muutis minu arvamust... **olen alati hea aravmusel muuseumist**

Õpetajate õppimisele muuseumi õppepäeval aitas kaasa (Küsimus 18) :

#72) **Huvi** lastega siia tulla

#73) **Huvi** asja vastu

#75) **Positiivne meeleolu** ja kavandatud õppekäik loodusmuuseumisse

Õppimise/ mitteõppimise kohta (Küsimusele 18) on vastajad välja toonud enam seoses **tegevuste kaudu õppimine haridusprogrammis** (mida täiskasvanud tihti harjumuspäraselt ekskursiooniks nimetavad):

#7 Õppimist mõjutas hea giid, tema vaba suhtlemine ja rõõmsameelsus. Samuti ka see, et ta haaras meid oma **tegvusse** kaasa ja lasi **ise** oma kätega **meisterdada**

98 Käsitööline **kogemus**

4 Mind **üllatas...**saviga **voolimine**, mis kujunes põnevaks

4 Kõige huvitavam oli...**valida** end kõitev maal ja seda **teistele tutvustada**

72 Enim jääb külaskõigust meelde.... **aktiivõppe** läbiviimise põnevad võimalused

95 Ka lihtsal maalinäitusel saab leida erinevaid väljundeid ja panna külastajad **kaasa mõtlema, tegutsema**

#54 hea seltskond, meeldiv giid, huvitav programm, muuseumi asukoht, ümbitsev loodus

Avatud küsimuses (Küsimus 22) sõnastasid vastajad oma isikliku muuseumi definitsiooni:

#23 **aken minevikku**

#55 **külaskäik minevikku**

73 Muuseum on nagu suur illustreeritud **raamat**

- #65 **VÄGA** hea **õppeprogrammide täiendaja**
- #70 kui **õpetajale õppetööd toetav** ja abistav asutus
- #71 eksponaatide kogum, mis **täiendab ja kinnistab teadmisi**
- #72 oluline **teadmiste täiendamise**, meeldiva **vaba aja veetmise** koht
- #56 koht, kus **kogeda** midagi **uut**, ära **tunda** vana ja **koguda emotsioone** ning **teadmisi**
- #57 koht, mis **hoiab vana kogemust** ning **põimib** selle **tänapäevaga**
- #58 muuseumis käimine on minu jaoks **astumine minevikku** ja elada kõike olnut läbi täna
- #93 nii külastäik minevikku kui ka **võimalus ümbritseva paremaks mõistmiseks**
- #59 **teadmiste hankimise** koht
- #61 pigem **vaatamise**, kui tegevuse **koht**
- #77 koht, kus saab uut informatsiooni, **vaadata, lugeda**, näitus
- # 74 Muuseum on koht, kuhu on koondatud palju minu jaoks elulist infot nii **teksti, pildi kui käega katsutavana**. Ehk ka **lõhna** tundmisena
- #69 **teadmiste ja emotsioonide saamise koht**
- #78 **hariv meelelelutus**
- #79 **ajaviitmise** paik, kus saab uusi teadmisi ja mõtlemapanevaid emotsioone
- #80 **ajaviite** ja **kultuurielamuste** koht
- #81 koht **ülevaate** saamiseks mingist temaatikast (mis hõlmab nii pildilist/tekstilist (e. erinevate meelelga MAHA TÕMMATUD) ehk **erinevaid infoedastuse viise**
- #87 koht, kust ma saan teada uusi asju , et **ennast harida**. See **säilitab ajalugu**
- #88 koht kus **targemaks** saada
- #89 koht, kus käia end **harimas** või **ilumeelt paitamas**
- #90 **teadmiste** kogumise võimalus
- #92 väga hariv asutus
- #94 koht, kus on **mälestused ja mälu**
- #95 **ajaloo tallateja, tutvustaja**
- #96 kui **voolav vesi**, kuhu on hea **aegajalt sisse astuda ja uurida**, kuhu see parasjagu voolab ja kuidas voolab
- #97 koht, kus kogeda midagi uut ja huvitavat, **majesteetlik rahulik, võimalik mõtiskleda**
- #98 **aeg peatuseks, hingerahu, igaviku mõiste tunnetamise koht**
- #99 (vanade) **meenutuste koht**.
- # 75 **Muuseum on teadmiste, emotsioonide saamise koht**

Samasugust muuseumikülastust ollakse valmis soovitama (Küsimus 20, võimalikud mitmed vastused)

sõpradele 78		31.1%
pereliikmetele 75		29.9%
õpetajatele/koolitajatele 50		19.9%
töökaaslastele 44		17.5%
ei oska öelda 4		1.6%
mitte kellelegi 0		0%

Joonis 4.11 Täna muuseumikülastuse soovitus

ARUTELU

Olulisim tulemus, mis selgus andmeanalüüsist on tõsiasi, et muuseumis õppimist kinnitas 84, 4 % täiskasvanud külastajaist. Kui muuseumisse tulles oli 78,4% täiskasvanutest kavatsenud õppida, siis muuseumist lahkudes oli õppinute protsent tõusnud 84, 4 % -ni. (Joonis 4.3). Muuseumikülastuse käigus õppisid neeki, kes muuseumi tulles õppimist endale üldse eesmärgiks ei seadnud. Seega leidis kinnitust, et muuseum on arvestatav mitteformaalne haridusasutus täiskasvanute elukestvas õppes.

Uurimise käigus sain uurimisküsimustele vastused. Täiskasvanud muuseumikülastuse muudavad õpikogemuseks muuseumikeskkonnas esinevad tegurid, milleks on mitmekesisest muuseumikeskkonnast tulenevad meelelised impulsid, mis võimaldavad saada kogemusi kõigi meelte kaudu. Külastuskogemuse kujunemisel õpikogemuseks on oluliseks teguriks külastaja eelhäälestus ja valmisolek muuseumist uute kogemuste ja teadmiste saamiseks. Oluliseks teguriks on mitmetasandiline kommunikatsioon muuseumi ekspositsiooni ja külastaja vahel, mille mitmetasandilisus sõltub erinevate meelte kaasamise hulgast, tegevuslikest võimalustest, sotsiaalsuse astmest ning muuseumipoolsest professionaalsest õppimise toetajast, kes on kommunikaatoriks, vahendajaks muuseumi ekspositsiooni ja külastaja vahel. Õppimist toetava turvalise õpikeskkonna loomisel on olulised tegurid, milleks on otstarbekas ruumikujundus ning keskkonna rahulik ja meeldiv õhkkond, mis on tajutav muuseumitöötajate poolses külastajakeskses suhtumises. Andmete põhjal leidis kinnitust, nagu on väitnud ka Taylor ja Parrish (Taylor & Parrish, 2010, 60), et õppimine on iga inimese isiklik, mittelineaare ja pidev protsess, mis on individuaalselt, sotsiokultuuriliselt ja psüühiliselt määratud ning sellest sõltub ümbritsevast keskkonnast vastuvõetava informatsiooni valik ja saadud kogemuste käsitus .

Töö tulemused langevad üldjoontes täiskasvanud muuseumikülastajate külastuse rahulolu ja ootustele vastavusega varemtehtud muuseumikülastajate uuringuga (Eesti muuseumikülastajate rahulolu-uuring 2006), kuid minu uurimisülesandeks oli välja selgitada mida tähendab sisuliselt külastaja jaoks mõiste „meeldiv „ või „väga meeldiv” muuseumikülastus. Selle mõistmiseks uurisin muuseumikeskkonnas sisalduvad kogemust mõjutavaid tegureid vastavalt enda koostatud mudelile (Joonis 1.4). Mõjutegureid ja impusse muuseumikeskkonnas tajub igaüks mõnevõrra erinevalt, kuid 99 vastajalt saadud andmete hulgas on võimalik teha mustrite kordumisel üldistavaid järeldusi. Selle kohta, mida meeldiv

või väga meeldiv muuseumikülastus ja ootustele vastavus igale külastajale individuaalselt tähendab, saab andmeid avatud küsimuste vastustest (Küsimused 1, 22). Avatud küsimustele (Küsimused 1, 22) vastates avalduvad muuseumikeskkonna tegurite ja külastaja individuaalsuses koosmõjul kujunenud tervikkogemuse detailid ja isiklikud tähendused. Külastajad jagavad oma esmast emotsiooni (Küsimus 1) ja toovad välja enda jaoks olulise ja tähendusliku, mis jääb seekordset külaskäigust meelde (Küsimus 21): äratundmisrõõm, nostalgia, muutused ja arengud muuseumis. Tuleb esile ka hulgasliselt täiesti erinevaid vaatenurki, mida üldistavalt võib märksõnadena kokku võtta: uued teadmised, esemed näitustel, huvitav kujundus, tegutsemise võimalused, põnevus, vaba ja suhtlemine koostöö kaaslastega, muuseumitöötajate positiivne suhtumine ja giidide tööoskused.

Positiivse kogemuse kujunemisel on oluline külastaja eelhäälestus ja eelnevad teadmised, millega ta muuseumisse tuleb. Kuna täiskasvanu õppimist muuseumis mõjutab motivatsioon ja kogemuse tähenduslikkus (Hein, 2002, 146) , siis on õppimise eeldusena oluline vaadata andmeid muuseumikülastuse eesmärgistatuse kohta (Joonis 4.8). Sarnaselt Austraalia Muuseumis tehtud uurimusele (Kelly , 2007,12) kus 75 % vastanuist pidasid muuseumi õppimise seisukohalt oluliseks, on ka Eesti muuseumide külastajate eesmärkides muuseumides õppimine ja huvitava teema kohta teabe hankimine eespool seltskondlikku suhtlemist, ajaviidet ja meelelahutust. Seega saab väita, et täiskasvanud kuvandis on muuseum pigem kui mälu-, teadus- ja haridusasutust kui meelelahutuse ja suhtlemise paik.

Kuigi andmed ei kinnita muuseumi kui suhtlemise paiga olulisust külastajate jaoks, tuleb siiski tõdeda, et suur õppijate protsent 84, 4 % võib olla tingitud ka sotsiaalse õppimise ja grupiprotsesside mõjust, sest iseseisvalt tutvus muuseumiga 36,2 % ning giidi juhitud ekskursioonil osales 30,2 % ning haridusprogrammis 17, 2% külastajatest. Kui summeerida rühmakülastuste protsendid, siis ületab see 11, 2 % võrra üksikkülastajate hulka .

Külastaja õppimisel, kogemuse saamisel on oluline kommunikatsioon, suhtlemine muuseumikeskkonnaga. Mida enam on muuseumi ekspositsioonis ja sellega seotud tegevustes loodud võimalusi erinevate meelte kaudu külastaja kaasamiseks, seda mitmetasandilisem saab olla kommunikatsioon ja rikkalikum kogemus. Vastavalt Gardneri multiintelligentsuse teooriale (Gardner, 1993, 205-211, Gardner 199,77) on igal inimesel on individuaalne , erinevatest võimekustest koosnev õpistiil, mida muuseumikeskkonnas on kogemuse saamiseks võimalik rakendada. Andmetest selgub, et muuseumikeskkonnaks on valdavaks

teabe edasiandmise viisiks tavapärane nägemine ja kuulmine (Joonis 4.7), mis on olnud tavapäraselt muuseumidele iseloomulik ja millest teabe esitamise ühekülsusest on mõjutatud osaliselt ka „tolmuse muuseumi ” (Sturge, 2007, 130-131) kuvand . Kasutatud on kompimise ja haistmismeele võimalusi. Maitsmismeele kasutamine muuseumides on marginaalne, kuid seda esineb siiski. Vastajate kommentaarides muuseumikülastuse muljete ja meeldivuse kohta selgub, milliste meelte kaudu inimested enam informatsiooni saavad, mille kaudu igapäevase individuaalselt ümbritseva keskkonnaga kommunikeerumine ja õppimine rohkem sobib. Toon andmetest mõned näited kombineeritud individuaalsete võimekuste avaldumise kohta (Küsimused 1, 20).

Lingvistiline, ruumilis- visuaalne õpistiil:

4 Iga **pilt rääkis** erinevat lugu

64 *Kõdu väljapanek muuseumis suurepärane. Hea lugeda ja näitlik ülevaade milline elutegevus toimub pärast surma või lehtede langemist, kes selles osalevad*

Ruumilis- visuaalne, lingvistiline, kehalis- kinesteetiline õpistiil:

#12 **Pildid** olid ilusad ja **jutt** põnev. **Käeline tegevus** meeldis väga.

Ruumilis- visuaalne, kehalis- kinesteetiline õpistiil:

#5 Mulle isiklikult ei paku maalide näitus nii palju huvi, kui ekspositsioonide **vaatamine. Praktilised tegevused** olid meelepärased

Naturaal-looduslik, intrapersonaalne õpistiil:

52 Sain teadlikuks...**esivanemate laialdastest teadmistest ja oskustest**

*Mind üllatas...esivanemate **ilus, lihtne ja maitsekas** kunstimeel*

Intrapersonaalne õpistiil:

52 Pettusin...**tänapäeva "arenenud" inimeste primitiivsuses**

Tüütu...on meie igapäevane alusteu vingumine, aga see ei seostu selle muuseumi külastusega

Kehalis- kinesteetiline õpistiil:

#1 Esialgu oli küll selline natuke igav, kuid lõpp läks huvitavaks, et oli ka **praktilist tegevust.**

#10 Mulle meeldis see, et muuseumiskäik oli eelnevatest käimistest erinev, sest ei olnud ainult **kuulamist ja vaatamist**, vaid sai ise ka **midagi teha.**

32 Mitte ainult **ringkäik** vaid sai ka ühteist **teha.** Tore !

Kehalis- kinesteetilise võimekusega on seotud ka ruumi tajumine ja liikumine, kuid ruumiküsimused õpikeskkonna osanana puudutavad kõiki külastajaid . Eesti Ajaloomuuseumi näitel võivad külastajad sedasama ruumi tajuda täiesti erinevalt : #80 *Kõige huvitavam oli...näituse liigendus* , # 81 *Tüütu...ühesugune planeering* .

Kui ruumis ei orienteeruta või ei tunta ennast tunnetat turvaliselt mõjub see rahutukstegevalt, mis keskendumist ja õppimist segab. Enamuse külastajate jaoks on muuseumikeskkonnades

orienteerumine olnud lihne ja selge, mõnede jaoks segadusttekitav. Segadust tekitava ruumi suhtes on andmeid ainult Eesti Ajaloomuuseumi kohta. Üksikuna ehk vähetähtsatena tunduvad tegurid nagu näiteks hoone arhitektuur, sisse- ja väljapääsude paiknemine, müra, liikumine mõjutavad inimese kogemust tervikuna (Hein, 2002, 137). Häirivana oli välja toodud valvuri liikumine ruumis Eesti Ajaloomuuseumi ning üksteist segavad filmiklippide helid Eesti Rahva muuseumi ajutistel näitustel. Keskkonna tunnetamine on seotud inimese tajuga üldisemalt. Vaimse ruumi tajumisega on seotud miljöo ehk õhkkonna tunnetus. Meeldivat ja positiivset õhkkonda on märgitud Taru Mänguasajumuuseumis, Põlva Talutahvamuuseumis ja Rakvere Linnakodaniku muuseumis.

#47 Väga hea miljöo, sõbralik õhkkond

#48 Kodune mõnus õhkkond, nagu turvaline lapsepõlv

#68 Meeldiv õhkkond

Lisaks mõnusale õhkkonnale on oluline liikumisvabadus. Omal vabal valikul ja tempos liikumine on iseloomulikuks osaks täiskasvanud õppijale üldisemalt ning läheb kokku ka muuseumi kui mitte- ja informaalse õppimise vabatahtlikkuse ideega (McKinley- Parrish, 2010, 91). Ruumis liikumise ja tegutsemise toetab eriti kinesteetilise õpistiili esinadaja õppimisele, aga on toeks ka üldise pingevabama õhkkonna loomisel, mis õppimist soodustab. Andmetest selgub, et tegevuslikke võimalusi pole pakutud mitte kõigis muuseumikeskkondades (20 % nullvastuseid). Kui tegevused on loodud ekspositsiooni osana või juurde toodud toetavana haridusprogrammide käigus, on nad külastate poolt hinnatud valikvastuste skaalal kõrgeimate punktidega (Joonis 4.4). Üks vastaja tunneb puudust atraktiivsemast tegevuskkeskkonnast : *# 63 võiks olla rohkem "hands on" või interaktiivne.*

Minimaalselt leiab näiteid musikaalse õpistiili ehk helide (v.a. keeleline suuline suhtlus) , rakendamise ja avaldumise kohta andmetes. Üks vastaja on täheldanud paraleelsete helikandjate segavat müra üksteise suhtes *# 44 Tüütu...oli see, et väikeses ruumis oli liiga palju heliga videoekraane, mis üksteist segasid. See häiris keskendumist ühle neist.* Siit võib teha kaks järeldust. Esiteks, et helide kasutamine ruumis on komplitseeritud, kuna erinevad helid võib hakata üksteist segama. Taustahelide ja muusika kasutamine ekspositsioonis on nõudlik teema, mis nõuab põhjalikku läbimõtlemist ning tehnilisi lisavahendeid (kõrvaklapid), et muusika või helid et muutuks müraks teiste külastajate jaoks. Teiseks järeldan, et kui keskkonnas puuduvad muusikalised ja helilised impulsid, siis ei ole musikaalse õpistiili kasutamisel ja avaldumisel ka võimalusi.

Optimaalseks õppimiseks on tähtis ajafaktor. Väidetavalt mida pikem aeg, seda rohkem eeldusi õppimiseks. Mida kauem inimene veedab aega ekspositsiooniga tutvudes, seda tõenäolisem on, et ta ka õpib rohkem (Hein 2002, 172). Minu uurimuse andmetest selgub siiski, et paras aeg õppimiseks tavakülastuse puhul on 1,5- 2 tundi. Kitsama ala uurimiseks ja õppimiseks võib olla sobilik ka terve päev, nagu näiteks rahvariidekoolituse puhul Eesti Rahva Muuseumis.

Õpistiilide seosest erinevate intelligentsustega avalduvad kujukalt lahtistes küsimustes, kus vastaja on vabalt formuleerinud nii vastuse sisu kui viisi- kuidas ta vastab, milliseid väljendeid või metafoore kasutab. Selle vastuse, muuseumi definitsiooni formuleerimisega võtab vastaja kokku oma eelnavatel teadmistel ja kogemusel (millelel lisandus uurimisalause muuseumikülastuse kogemus) põhineva ning väljendab seda talle iseloomulikul moel. Vastamise viisist on võimalik välja lugeda ka erinevatel intelligentusel põhinevaid õpistiile. Kokkuvõtlikult võib öelda, et individuaalsetes muuseumi mõiste definitsioonides väljenduvad vastajate

- enda seostamine muuseumiga, eneseaktualiseerimine muuseumikogemuse kaudu;
- eelnevate kogemuste ja teadmiste sidumine uue kogemuse ja teadmisega;
- suhtumine õppimisse ;
- erinevate õpistiilide väljendamine.

Samasugust külaskäiku ollakse valmis soovitama enim sõpradela ja pereliikmetele (Joonis 4.10). Usaldusväärseim info levibki tavaliselt suust-suhu, sõpradele ja tuttavate ringis. Oluline on , et andmete põhjal saab väita , et sõnum, mida muuseumi kohta levitatakse, on positiivne. Arenguruumi on õpetajatele ja koolitajatele muuseumi hariduslike võimaluste kohta info levitamise ja levimises. Küsitlusest selgub, et õpetajate õppepäevad muuseumi õppetöös kasutamise tutvustamiseks on vajalikud ja asjakohased, kuna mitte veel kõik õpetajad ei ole muuseumis õppimise ja õpetamise võimalust endale teadvustanud. # 70 *Sain teadlikuks...muuseumi programmist Mind üllatas...muuseumitöötjate vaba ja vahetu suhtlemine* . Soovitakse muuseumist täpselt kooli ainekavale vastavat programmi ning ei nähta võimalusi õppeainete lõimimiseks ja üldpädevuste arendamiseks. Õpetajate hulgas kohtab väga erinevaid arvamusi ja suhtumisi. Toon siinkohal näiteks kolme üheaegselt Virumaa Muuseumides käinud erineva aine õpetaja arvamused muuseumi fondiholdla, näituse ja haridusprogrammi külastamise kohta koos õpilastega.

30 Tüütu...muu tegvus, mis pole ajalugu (voolimine jne). Tänane külaskäik muutis minu arvamust.. muuseumitööle ja selle võimalustele- kellele see on sihitud ? Sihtgrupp ?

Pettusin...ekspositsioonis

31 Mind üllatas... õpilastele oli see väga huvitav

#32 Tüütu...ei olnud miski

Erinevaid muuseume külastanud õpetajad defineerivad muuseumit eelkõige oma tööst lähtuvalt, seostades vähem iseenda kui täiskasvanud õppijaga:

65 VÄGA hea õppeprogrammide täiendaja ;

#70 kui õpetajale õppetööd toetav ja abistav asutus

69 teadmiste ja emotsioonide saamise koht

Küsimusele, mis võis nende tänast õppimist muuseumi õppekäigul toetada, tõid õpetajad välja huvi ja positiivse suhtumise

#75 Positiivne meeleolu ja kavandatav õppekäik loodusmuuseumisse

#72 Huvi lastega siia tulla

#73 Huvi asja vastu

Pean väga tähtsaks, et õpetajad oleksid teadlikud ja ise täiskasvanud õppijana kogenud muuseumi kui mitteformaalse haridusasutuse vabamaid ja mitmekesisemaid võimalusi õppetöö toetamiseks ja õppeainete lõimimiseks väljaspool klassiruumi. Suhtumisele ja arusaamistele, ka muuseumist, pannakse alus just noores eas. Oluline on tekitada muuseumis kui kultuuriasutuses õppimise ja õpetamise praktikate väljatöötamine nii formaal- kui ka mitteformaalsete haridusasutuste tarbeks, millele aitab kaasa muuseumi kui kultuuriasutuse detsentraliseeritus haridusasutusena (Taylor 2010, 33).

Oluliseim muuseumikeskkonna teguri on inimesed- nii külastajad kui muuseumitöötajad, kelle nii vastastikusel kui individuaalsel kommunikatsioonis kultuuriruumi, muuseumikeskkonna ja iseendaga tekivad tähendused, kogemused ja kogemuste mõtestamine ehk õppimine. Inimesed on need, kellele jaoks muuseumid on loodud ning inimeste, oma külastajate, tarvis töötavad muuseumis inimesed, kes on muuseumi kui mälu- ja kultuuriasutuses sisalduva teabe hoidjad, edasiandjad ja interpreteerijad. Sellest, kui kaasahaaravalt, külastajakeskselt ja professionaalselt nad oma tööd teevad, sõltuvad külastajate kogemused ja õppimisvõimalused muuseumikeskkonnas. Muuseumitöötajate kui muuseumikeskkonna olulise teguri osa on külastaja positiivse tervikkogemuse, mis sisaldab nii elamust kui õppimist on välja toodud Eesti Loodusmuuseumi, Põlva Talurahvamuuseumi, Eesti Ajaloomuuseumi ja Virumaa Muuseumide puhul.

KOKKUVÕTE

Uurimuse tähtsaim järelduseks on tõestus, et Eesti muuseumide näol on tegemist täiskasvanute õppimiseks sobiva keskkonnaga. 2011 aasta märtsikuus läbiviidud küsitluse põhjal Eesti kuues muuseumis õppis muuseumikülastuse käigus 84, 4% küsitletud 99 täiskasvanud külastajast. Tingimused õppimiseks loovad muuseumikeskkonna tegurid, mis võimaldavad omandada muuseumis uusi teadmisi ja saada meelelisi kogemusi, kasutada mitmekesistes ekspositsioonides erinevatel intelligentsustel põhinevaid õpistiilile. Muuseumides on täiskasvanul võimalik õppida nii individuaalselt kui ekskursioonide ja haridusprogrammide kaudu, kus õppimine on toetatud giidi või muuseumipedagoogi poolt. Muuseumidid on külastajakesksed ning täiskasvanud peavad muuseumis õppimist positiivseks kogemuseks. Arenguruumi on ekspositsioonide nüüdisajastamisel, võttes arvesse täiskasvanu õppimise kompleksust ning ja täiskasvanuõppe tutvustamisel ühiskonnas laiemalt. Käesolevas ülevaateuurimuses leiab kinnitust tõsiasi, et Eesti muuseumid on mitmekesised ja arenevad õpiekeskkonnad täiskasvanute mitteformaalseks ja informaalse õppimiseks.

Andmeid analüüsid on keeruline eraldada kindlapiirilisi vastuseid eraldi kõigi kolme püstitatud uurimisülesande kinnituseks. Vastustest selgub, et nii kommunikatsiooni, kogemuse, kui õpikogemuse avaldumine ja toimimine on kompleksne protsess, kus kõik toimib ajas ja füüsilise ruumis üheaegselt ning lõimuvalt inimeste teadvuses. Selliseid vastuseid, kust võib leida tõestuse kahele või ka kolmele uurimisküsimusele ühekorraga, leidub just avatud küsimuste vastuste puhul. Seega leiab kinnitust väide, et õppimine on holistlik protsess (Dirx 2008, 13; Boucouvalas & Lipson- Lawrenve 2010, 36; Falck & Storksdieck, 2005, 774), mis teeb õppimise kõikehõlmavuse uurimise muuseumikeskkonnas keeruliseks. Lahendus poleks ka mõne üksikküsimuse eraldi fookusesse võtmine.

Edaspidiseks, mahukamateks uurimiseks sobivad rohkemate korrelatsioonivõimalustega uurimismeetodid ja põhjalikumad ning süvitsiminevad käsitletused kui pakub käesolev uurimus. Kuigi põhjalikumad käsitletused võimaldavad juba kogutudki andmed, võiks lisaks täiendavalt koguda andmeid veelgi erinevamate muuseumikeskkondade külastajatelt, et teada saada, milline on meeleliste impulsside mitmekesisuse tase, mil määral see on veel õppimist toetav. Käesolevas uurimuse andmestikus leidis vähe matejali uurimaks helide või muusika mõju kohta, samuti üliaktiivsete tegevuste tulemusel tekkinud elamuste mõjust õppimisele.

Seega on perspektiivne uurida tegureid, mis kindlustaksid optimaalse keskkonna täiskasvanute õppimiseks muuseumides. Kiirete muutuste ajas oleks asjakohane täpsemalt uurida ka inimeste ootusi ja vajadusi, et muuseum saaks muuta ja muutuda ühiskonna ning inimeste arengu toetamisel olulismaks.

Teadmist täiskasvanu muuseumikeskkonnas õppimise kohta vajavad need inimesed, kes tegelevad muuseumitöö haridusliku probleematikaga igapäevaselt. Käesolevat uurimistööd saavad oma igapäevatöös kasutada muuseumikeskkonnas täiskasvanute õppimisele tingimuste loomisega tegelevad muuseumitöötajad- teadurid, kuraatorid, giidid, muuseumipedagoogid , samuti täiskasvanute koolitajad.

ALLIKAD

Bachmann, T., Maruste, R. (2003). *Psühholoogia alused*. Tallinn. Kirjastus Ilo

Boucoulalas, M., Lipson-Lawrence, R. (2010). Adult learning. *Handbook of Adult and Continuing Education*. Editors Kasworm, C., Rose, A., Ross- Gordon, J. Sage Publications

Black, G. (2005). *The Engaging Museum*. London and New York: Routledge

Dumont, H., Istance, D. (2010). *Analysing and designing learning environments for 21st century. The nature of learning. Using research to inspire practice*. OECD

Dörnyei, Z., Ushioda, U. (2011). *Teaching and researching motivation*. Harlow. Pearson Education

Dirkx, J. M. (2008). *The meaning and role of emotions in adult learning*. *New Directions for Adult and Continuing Education*, Winter 2008, Vol. 2008 Issue: Number 120 p7-18, 12p; (AN 17627862)

Eensaar, T. (2003). *Elukestva õppe põhiterminoloogia inglise-eesti seletava sõnastik Euroopa komisjoni dokumentide põhjal*. [Magistriprojekt] Tartu Ülikool. Filosoofiateaduskond. Germaani-romaani filoloogia osakond [2011, mai, 22]
http://www.andras.ee/client/default.asp?wa_id=832&wa_object_id=1&wa_id_key=

Eesti Konjunktuuriinstituudi uuring „Kultuuripärand, muuseumid” [2010, august 20]
http://www.ki.ee/publikatsioonid/valmis/LM2009-9_MUUSEUMID.pdf

Eesti muuseumikülastajate rahulolu-uuring 2006 [2010, august 20]. Turu-uuringute AS
<http://www.puhkaeestis.ee/et/eesti-turismiarenduskeskus/spetsialistile/turismistatistika>

Eesti muuseumide arengustrateegia. 21. sajandi Eesti muuseumid. Arengustrateegia aastateks 2005-2015 [2010, oktoober 09] <http://www.muuseum.ee/et/poliitika>

Eesti Nõukogude Entsüklopeedia (1989), 4.kd. Tallinn. Kirjastus Valgus

Falk, J.H., Storksdieck, M. (2005). Using the Contextual Model of Learning to understand visitor learning from a science center exhibition. *Science Education*, September 2005, Vol. 89 Number 5, 744-778

Froyland, M. (2005). *Mitmekülgsed tegevused arvukates tegevuspaikades MIKAT-teoreetilise raamistik muuseumipedagoogika jaoks*. Balti Museoloogiakooli 2005 jaotmaterjalid. [2005, juuni 10] <http://www.bms.edu.lv/index.php?lang=en>
[2011, aprill 09] http://www.kul.ee/webeditor/files/muuseumid/bms/froyland_MIKAT.pdf

Gardener, H. (1993). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books

Gardener, H. (1995) *Reflections on multiple intelligences: Myths and messages*. Delta Kappan

Glaser, J.R. , Zenetou, A. (2004). *Museums : a place to work : planning museum careers*. London, New York, Routledge , Smithsonian Institution

Hansman, C., Mott. V. (2010). Adult learners. *Handbook of Adult and Continuing Education*. Editors Kasworm, C., Rose, A., Ross- Gordon, J. Sage Publications

Hein, G. (2002). *Learning in the Museum*. Routledge: Taylor & Francise-Library

Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. (2007). *Uuri ja kirjuta*. Kirjastus Medicina

Hooper- Geernhill, E.(1996). *The educational Role of the Museum*. London and NewYork: Routledge

Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museum and the interpretation of visual culture*. Routledge: London

ICOM-i Rahvusvahelise Muuseumide Nõukogu muuseumi definitsioon

[2010, november 25]

http://www.muuseum.ee/et/organisatsioonid/icom_rahvusvahelin/icom_muuseumi_defin

International Encyclopedia of Education (2010). Oxford: Elsvier

Isserlis, J. (2008) Adults Adults in programs for the “academically underprepared”. *New Directions for Adult and Continuing Education*. Special Issue: Adult Learning and the Emotional Self. Issue 120, Winter 2008

Jarvis, P. (2009). *Towards a Comprehensive Theory of Human Learning*. volume I. Routledge. London and New York *Lifelong Learning and the Society*,

Jõesoo, L. (2007). *Elamus kui õppimise võimalus*. [Magistritöö]. Tallinn. Tallinna Ülikooli Kasvatusteaduskond

Karm, M. (2007). *Eesti täiskasvanukoolitajate professionaalsuse kujunemise võimalused*. Tallinna Ülikooli sotsiaalteaduste dissertatsioonid. TLÜ Kirjastus. Tallinn

Kelly, L. (2007). *Visitors And Learners: Adult Museum Visitors' Learning Identities*.

Paper presented at the ICOM-CEDA Conference November 2007, Vienna, Austria

[2011, mai 24]

http://ceca.icom.museum/dbase_upl/Kelly%20CECA%202007.pdf

Knowles, M.S. Elwood F., Holton , Richard A. Swanson (1998). *The adult learner : the definitive classic in adult education and human resource development*. Woburn. Butterworth-Heinemann

Kodres, K. (2001). *Ilus maja, kaunis ruum*. Tallinn. Prisma Prindi Kirjastus

Korhonen, V. (2004). Contextual orientation patterns as describing adults' personal approach to learning in a Web-based learning environment. *Studies in Continuing Education*, Vol. 26, No. 1, March 2004, 99-116 [2011, mai 24]

<http://ehis.ebscohost.com.ezproxy.tlu.ee/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=6&hid=109&sid=eb1cd46a-78a7-4fae-a46f-51f70a361bf6%40sessionmgr115>

Kõiva, M. (2006). Muutustest muuseumikultuuris. *Akadeemia* 7, 1558-1608
Kultuuripärand-muuseumid. Eesti Konjunkturiinstituudi uurimus [2010, august 20]
http://www.ki.ee/publikatsioonid/valmis_LM2009-9_MUUSEUMID

Lang, M.(2005). *Museoloogiline kommunikatsioon. Vabaõhumuuseumi koht ja ülesanded kaasaegses ühiskonnas.* [Magistritöö]. Tallinna Ülikool
[2010, august 20]
http://www.muuseum.ee/et/erialane_areng/museoloogiaalane_ki/eestikeelne_kirjandu/385/

Lifelong learning : education across the lifespan. Edited by Field, J. and Leicester, M.
London ; New York : Routledge Falmer, 2000

Liivaoja, Ü. (2006). *Muuseumipedagoogide tööst Eestis.* [Magistritöö]. Tartu. Tartu Ülikooli Haridusteaduskond.

Lotman, J.(1999) . Semiosfäärist. Kirjastus Vagabund.

Lotman, J. (2010). *Kultuuri tüpoloogiast.* Tartu Ülikooli Kirjastus.

Metsaar, A.(2008). *Muuseumipedagoogika: muuseumid riikliku õppekava ja noorte huvitegevuse toetajana.* [Brošüür], Tallinn: Tallinna Pedagoogilise Seminari publikatsioonid., 97-98.

McKinley-Parrish, M. (2010). Reflections on Adult Learning in Cultural Institutions. *Cultural Institutions and Adult Education. Adult education in cultural institutions: aquariums, libraries, museums, parks and zoos.* New Directions for . Adult and Continuing Education. Number 127. Fall 2010. Jossey-Bass. San Fransisco

Mironov, D.(2004). *Sovremennõje problemõ muzeinoi pedagogiki i ih rešeni eposredstvom integrirovannovo obutšenij (Muuseumipedagoogika kaasaegseid probleeme ja nende lahendamise integreeritud õppe kaudu).* [Magistritöö], Tallinn: Tallinna Pedagoogikaülikooli koolipedagoogika õppetool

Muuseumiraamat (2010). Koostaja Raisma, M. Eesti Muuseumiühing

Muuseumiseadus [2011, jaanuar 05] <https://www.riigiteataja.ee/akt/742417>

Märja, T., Lõhmus, M., Jõgi, L. (2003). *Andragoogika.* Tallinn: Kirjastus ILO

Pruulman- Vegenfeldt, P.(2009). Mida muuseum müüb ? *Muuseum* 25, 5-8

Põllo, K. (2004). *Hiiumaa rahvapärane ehituskunst.* Tartu . Kirjastus Ilmamaa

Raisma, M. (2009). Pärand ja perestroika. Muutused muuseumides 1980. aastate lõpul-1990. aastate alguses. *Kunstiteaduslikke uurimusi.* Erinumbri koostaja Randla, A. 18,3/4. Tallinn Eesti Kunsiteadlaste Ühing

Smith, R. (2010). Facilitation and Design of Learning. *Handbook of Adult and Continuing Education*. Editors Kasworm, C., Rose, A., Ross- Gordon, J. Sage Publications

Sturge, K.(2007). *Representing others. Transaltion, etnography and museum*. St. Jerome Publishing Manchester, UK& Kinderhook (NY), USA

Taylor,W. (2010). *Cultural Institutions and Adult Education. Adult education in cultural institutions: aquariums, libraries, museums, parks and zoos*. New Directions for . Adult and Continuing Education. Number 127. Fall 2010. Jossey-Bass. San Fransisco

Taylor, W., McKinley-Parrish M., Banz, R.(2010). Adult Education in Cultural Institutions. Libraries, Museumus, Parks and Zoos. *Handbook of Adult and Continuing Education*. Editors Kasworm, C., Rose, A., Ross- Gordon, J. Sage Publications

Theoretical Foundation of Learning Environment (2000). Edited byJohansson, D.H.,. S.M. Land. Lawrence Erlbaum Associates. London, Mahwich, New Jersy

Tuubel, V. (2007). Muuseumipedagoogika näitusesaalides. *Muusem muuseumis Artikleid museoloogia vallast*. Narva Muuseum. Toimetised 7. 2007 ,72-84.

Tuubel, V. (2002). *Muuseumi ja kooli koostöömudelid*. [Magistritöö.] Tartu: Tartu Ülikooli Haridusteaduskond

Veeremaa, T. (2008). *Culture-educationalprograms of museums: the necessities and possibilities of linking to statecurriculum* (Muuseumide haridusprogrammide vajadused ja võimalused riikliku õppekavaga sidumiseks). [Magistritöö]. Tallinn. Eesti Muusikaakadeemia.

Visnapuu, K. (2009). *Muuseumipedagoogika võimalused formaalhariduse toetajana*. [Bakalaureusetöö]Tallinna Ülikooli Rakvere Kolledž Õpetajakoolituse osakond [2010, august 20] http://www.muuseum.ee/uploads/files/visnapuu_baka.pdf

Vooglaid, Ü. (2009). *Keskkond, kus me elame. Sügis 2009. Ettekande slaidid*. [2011, mai, 28] <http://happytreeflash.com/%C3%BClo-vooglaid-ppt.html> slaidid 3,5