



*Klaipėda University*

*Rasa Pranskūnienė*

*“SUBMERGING INTERACTIVITY”  
IN MUSEUM EDUCATION:  
GROUNDED THEORY*

*Summary of Doctoral Dissertation  
Social sciences, Education (07S)*

*Klaipėda, 2013*



KLAIPĒDA UNIVERSITY

RASA PRANSKŪNIENĒ

**“SUBMERGING INTERACTIVITY”  
IN MUSEUM EDUCATION: GROUNDED THEORY**

Summary of Doctoral Dissertation  
Social sciences, Education (07S)

Klaipėda, 2013

Doctoral dissertation was prepared at Klaipėda University in 2005–2012.

**Scientific Supervisor:**

**Prof. Dr. Liudmila Rupšienė** (Klaipėda University, Social Sciences, Education – 07S)

**Dissertation will be defended at the Education Sciences Council of Klaipėda University:**

**Chair person:**

**Prof. Dr. Habil. Ona Tījūnėlienė** (Klaipėda University, Social Sciences, Educational Science – 07S)

**Members:**

**Assoc. Prof. Dr. Rūta Girdzijauskienė** (Klaipėda University, Social Sciences, Educational Science – 07S)

**Assoc. Prof. Dr. Valdonė Indrašienė** (Mykolas Romeris University, Social Sciences, Educational Science – 07S)

**Assoc. Prof. Dr. Ilona Klanienė** (Klaipėda University, Social Sciences, Educational Science – 07S)

**Prof. Dr. Irena Leliūgienė** (Mykolas Romeris University, Social Sciences, Educational Science – 07S)

**Opponents:**

**Prof. Dr. Jonas Ruškus** (Vytautas Magnus University, Social Sciences, Educational Science – 07S)

**Prof. Dr. Vilma Žydžiūnaitė** (Vytautas Magnus University, Social Sciences, Educational Science – 07S)

The dissertation will be defended at the public session of the Education Sciences Council at 12 a. m. on June 26, 2013 in the 220 auditorium of Klaipėda University, Faculty of Pedagogy.

Address: S. Neries 5, LT-92227, Klaipėda, Lithuania.

The dissertation is available for review at the Library of Klaipėda University (K. Donelaičio a. 3, Klaipėda, Lithuania).

KLAIPĖDOS UNIVERSITETAS

RASA PRANSKŪNIENĖ

**„NARDINANTIS INTERAKTYVUMAS“  
MUZIEJINĖJE EDUKACIJOJE: GRINDŽIAMOJI TEORIJA**

Daktaro disertacijos santrauka  
Socialiniai mokslai, edukologija (07S)

Klaipėda, 2013

Disertacija rengta 2005–2012 metais Klaipėdos universitete.

**Mokslinė vadovė:**

**Prof. dr. Liudmila Rupšienė** (Klaipėdos universitetas, socialiniai mokslai, edukologija – 07S)

**Disertacija ginama Klaipėdos universiteto Edukologijos mokslo krypties taryboje:**

**Tarybos pirmininkė:**

**Prof. habil. dr. Ona Tijūnėlienė** (Klaipėdos universitetas, socialiniai mokslai, edukologija – 07S)

**Nariai:**

**Doc. dr. Rūta Girdzijauskienė** (Klaipėdos universitetas, socialiniai mokslai, edukologija – 07 S)

**Doc. dr. Valdonė Indrašienė** (Mykolo Romerio universitetas, socialiniai mokslai, edukologija – 07S)

**Doc. dr. Ilona Klanienė** (Klaipėdos universitetas, socialiniai mokslai, edukologija – 07S)

**Prof. dr. Irena Leliūgienė** (Mykolo Romerio universitetas, socialiniai mokslai, edukologija – 07S)

**Oponentai:**

**Prof. dr. Jonas Ruškus** (Vytauto Didžiojo universitetas, socialiniai mokslai, edukologija – 07S)

**Prof. dr. Vilma Žydžiūnaitė** (Vytauto Didžiojo universitetas, socialiniai mokslai, edukologija – 07S)

Disertacija bus ginama viešame Edukologijos mokslo krypties tarybos posėdyje 2013 m. birželio 26 d. 12 val. Klaipėdos universitete, Pedagogikos fakulteto 220 auditorijoje.

Adresas: S. Nėries 5, LT-92227, Klaipėda, Lietuva.

Disertaciją galima peržiūrėti Klaipėdos universiteto bibliotekoje (K. Donelaičio a. 3, Klaipėda).

## INTRODUCTION

**The relevance of the research.** Museum education is the key concept of the present Doctoral dissertation, thus, in case of failure to discuss it at first, it would be difficult to develop further and, finally, to present the research. Especially, given the fact that the themes of museum education have not been researched at the level of Doctoral dissertation in Lithuania, and the concept of museum education have not yet been defined in our country. The disclosure of conception of museum education at the beginning of Doctoral dissertation is helpful, in order to better understand the scientific and practical problems, and to reveal the essential aspects of implementation of dissertation idea.

According to G. Hein (2006), education is the main function of museum. Various researchers and organizations define and interpret this aspect of museums' activity differently. Museum education is identified with all activities in museum (Hein, 2005, Jarockienė, 2010), with function of formal and non-formal learning centres (Anderson, 2009), with non-formal education (Bitgood, 2002; Unrath, Luehrman, 2009, quoted by Cruz, 2012), with children education (Morris, Spurrier, 2009), with multidisciplinary learning (Barnesa, Lynch, 2012), with continuing education (Nuccazi, 2006), with lifelong learning (the American Alliance of Museums), etc. N. Jarockienė (2010) notes that currently, as museum education is strongly changing and improving all over the world, it is difficult to present a universally accepted and unambiguous conception of education. For example, the Code of Ethics for Museums (2006) of International Council of Museums (ICOM) defines the meaning of education in the activity of museums in the following way: "Museums have an important duty to develop their educational role and attract wider audiences from the community, locality, or group they serve. Interaction with the constituent community and promotion of their heritage is an integral part of the educational role of the museum". It means that education is not only one of the most important functions of museums, but also the basis of museums' existence (Hooper-Greenhill, 1995, 1999; Hein, 2005; Talboys, 2011). In addition,

N. Jarockienė (2010) also emphasizes that museum education is all activities which are practiced in museum: exhibition of collections, planning and organization of exhibitions, publishing activity, organization of special events, conferences and training programmes. Thus, the conception of modern museum education contains a broad definition, and with consensus of majority of world museologists, museum education plays an increasingly important role in all activities of museum.

Recently, museum education has been understood as a significant aspect of museum, therefore, the conception of *museum education* is developed purposefully. It is worth mentioning that ICOM Dictionary of Museology (2010) defines museum education as mobilization of knowledge, collected in museum, seeking for individual development by assimilating the knowledge, developing sensitiveness and acquiring new experiences. It is observed that the concept, which is commonly used for description of museum education in Germany, is museum pedagogy (German *Museumspädagogik*), which is understood as all activities that can be proposed by museum, irrespective of age, education or social status of visitors (ICOM Dictionary of Museology, 2010). In contrast, the Law on Museums of the Republic of Lithuania (29 05 2003 No. IX-1593, Vilnius) narrows the educational activity of museums to preparation of teaching and education programmes to pupils. This view is too narrow in a modern museum, since it fails to meet the needs of society of twenty first century. Thus, E. Hooper-Greenhill (1991) gives two definitions of museum education: in one of them she narrows the definition of museum education and defines the museum education only as educational sessions or educational events in museum for children or adults, while the other names the museum education as all activities of museum (including the preparation of collections, planning and organization of exhibitions, special events and educational sessions as well as other activities). This author also highlights that museum education is the creation of open relationship among museum visitors, seeking to increase their *enjoyment*, motivation and knowledge (Hooper-Greenhill, 1994). According to J. H. Falk and L. D. Dierking (1995), the fundamental aim of museum

education is to foster visitors' trust, interest, curiosity and motivation to acquire new knowledge, and to influence their thinking and the worldview.

As no single united museum education definition has been found, it is understood in a broad sense in the present research, i. e., as all activities in museum, which serve for development of society or its individual members.

While speaking about phenomenon, which is called "*museum education*" in English, a significant problem appears for its translation to Lithuanian. It should be noted that while translating English terms "*education*" and "*museum education*", the Lithuanian equivalent of *education* "*edukacija*" is used. However, the mentioned translation of *education* to Lithuanian language is not unquestionable.

*Education* is the basic concept of educology in English language (Bitinas, 2011). In fact, this concept is derived from Latin *educare* and maintains its old root in some modern Indo-European languages „*eduk*“: fr: *éducation*, it: *educazione*, pl: *edukacja*, pt: *educação*, ro: *educatie*, es: *educación* (Thesaurus for Education Systems in Europe – TESE, 2009). The mentioned thesaurus specifies that the Lithuanian equivalent of *education* is "*švietimas*". However, this translation of *education* results in many scientific discussions. One scientists support L. Jovaiša's (2007) position that the most general category of pedagogy is *upbringing*, while education is an integral part of this category – the main function of upbringing, while others support B. Bitinas (2011) by stating that the concept of education cannot be considered only as the function of upbringing, since it is significantly wider. According to B. Bitinas (2011), "*švietimas*" and "*ugdymas*" are two basic terms of Lithuanian educology, which correspond to one English *education*. Thus, it is evident that when translating *education* to Lithuanian language, one has to choose one or another term. Importantly, this causes a great problem: in some cases translation "*ugdymas*" and in other cases – "*švietimas*" seems to be more appropriate.

In this context, it is worth to pay attention on the third way, i. e., to translate *education* as "*edukacija*" (according to analogy with

aforementioned translations in other Indo-European languages). The term “*edukacija*” is not new in Lithuanian language: it has been used already for some centuries, however, the status of basic term of educology has not been assigned to it. Meanwhile, according to B. Bitinas (2011), the recommendation to translate *education* as *edukacija* seems to be attractive. Although theoreticians have not discussed this term in details, it is widely used in various fields of educology as well as in practice.

Certainly, it could be agreed with B. Bitinas (2011) that the usage of “*edukacija*” as equivalent of *education* may be criticized as unnecessary expansion of international words. However, the fact that the word “*edukacija*” has already taken roots in the context of museums cannot be denied: Lithuanian museologists usually use this term in their publications and practical activity. It is this practice of museologists, which became a decisive argument in the present dissertation to use the term “*muziejinė edukacija*” as translation of *museum education*.

**Scientific novelty of the problem.** The increasing number of publications on museum education in Lithuania has been observed after Section for Education and Information was established in Association of Lithuanian Museums in 1997, which coordinates the educational activity of museums. In 1999, this Association started publishing the “*Museology Bulletin*” (and since 2003 – the journal “*Lithuanian Museums*”), where a separate section is dedicated to museum education. In fact, a few books have already appeared in Lithuania, where the issues of museum education are discussed: N. Jarockienė (2008) published the collection of articles “*Museum educational activities: history, concept, practice*”, A. Bėkšta (2010) – educational book to museums “*Museum educational programs for adults*”. In addition, a strong impetus to development of ideas of museum education has been given by some international conferences that took place in Lithuania, where the issues of museum education were discussed: “*Within the Scope of Museum Education – Modern and Contemporary Art*” (2003), “*Museum in Twenty First Century – A Museum for All*” (2007), “*Museum in Twenty First Century –*

Changes and Challenges” (2012). The educational activity of Lithuanian museums was evaluated in special contracted research of Association of Lithuanian Museums (2012).

Recently, the questions of museum education has entered the horizons of Lithuanian educology – for example, the article of R. Kogelytė-Simanaitienė (2008) analyzes the features of modern museum education, while the article of A. Širiakvienė, R. Pocevičienė (2010) discusses the possibilities for organizing the education of pupils, provided by environment of museum education, and the article of K. Kaluinaitė, R. Kopač (2010) examines the view of teachers towards effectiveness of educational activity of museum. Furthermore, J. Celiešiūtė (2005) discusses the possibilities and limitations of educational environments of museum in the context of school curriculum development.

As it has already been mentioned, the educational nature of museums was formally recognized in Lithuania 15 years ago, therefore, it is understandable that there is a lack of more comprehensible and deeper research on museum education in our country. So far, no Doctoral dissertation on the issues of museum education has been defended. Thus, it could be stated that the field of museum education is at rudimentary level in Lithuania.

It is worth mentioning that in some countries museum education is more developed at practical and theoretical level. Over the past few decades, the museum education has been considerably developed in USA and UK – thus, research on educational activity has already been in the horizons of scientists for quite a long time. Modern famous researchers of museum education, for example, E. Hooper-Greenhill (1991, 1992, 1994, 1995, 1997, 1999, 2000, 2007), J. H. Falk and L. D. Dierking (1992, 2000, 2002a, 2002b, 2007) has been exploring the educational activity of museums in various aspects: a museum as a learning institution (Falk, Dierking, 2000, 2007), a museum as a place, where free choice learning and lifelong learning is promoted (Dierking, Luke, Foat, Adelman, 2001; Falk, Storksdieck, 2005; Falk, Dierking, Rennie, Williams, 2006; Falk, Foutz, Dierking, 2007; Falk, Heimlich, Foutz, 2009; Falk, Dierking, Adams, 2010), the experience

of museum visitors is analyzed (Falk, 2011), the role of museum educators by integrating the non-formal and formal education is examined (Hooper-Greenhill, 1999). Furthermore, educational conversations in museums, during which it is discussed what is learned by museum visitors and how the visitors learn in museum, are researched (Leinhardt, Crowley, 1998; Leinhardt, Crowley, Knutson, 2002; Leinhardt, Knutson, 2004; Leinhardt, Knutson, Crowley, 2003; Paris, 2002), the influence of design of exhibits on learning is analyzed (Gutwill, 2008), a social role in museum education is discussed (Weil, 1990, 1995, 1999, 2002), the interdisciplinary view towards development, roles and achievements of museums is explored (Macdonald, 2011), the application of education theories, which influence museum education and learning in museum, and of constructivism in museum education, is studied (Hein, 1991, 1997, 1999, 2002a, 2002b, 2004, 2005, 2006a, 2006b, 2012). There are some Doctoral dissertations on the theme of museum education defended abroad (Flatten, 1976; Griffin, 1998; Chien, 2004; Kelly, 2007; Gorman, 2008; Baldino, 2010; Ai-Lun Wu, 2010; Jones, 2011; Danker, 2012).

After reviewing the research on museum education, carried out in Lithuania and abroad, it is observed that educational activity of museum as the subject of scientific research has been little researched, especially in Lithuania, thus, the research on museum education would be significant for further development of museum education. Taking into account the fact that no Doctoral dissertation on the issues of museum education has been prepared and theoretical museum education is at rudimentary level in Lithuania, it is purposeful to start deep theoretical research on museum education in our country from concentration on the profoundness of museum education and to dedicate the first theoretical Doctoral research for search for problem and for explanation of solution of this problem. Although, as it can be seen from the above review, some research on museum education has already been carried out abroad, the main problem of museum education has not been examined systematically at theoretical level, therefore, the

identification of this problem and explanation of its solution is significant at international level too.

**The object of the research:** museum education.

**The main problem of the research:** what is the main concern in museum education and how it is resolved.

**The aim of the research:** to generate the grounded theory, which would reveal the main concern in museum education and would explain how the main concern in museum education is resolved.

**The objectives of the research:**

- to reveal the main concern in museum education;
- to emerge the core category, to reveal the main subcategories and categories, explaining how the main concern in museum education is resolved.

**Research methodology.** The strategy of classic grounded theory was selected for research, which provides the possibility to researcher to look at the little researched phenomenon from inside without formulating the hypothesis and without any pre-insights, i.e., to “emerge” the theory, which reveals the main concern and explains how it is resolved, by conceptualizing the authentic experiences of research participants. Following B. Glaser’s (2001) statement “all is data”, the following data collection methods were used in the research: individual interviews, which were conducted with museum visitors, museum educators, museum exhibition designers, with people, who ignore museum; the observation of educational activities in museums; informal conversations; virtual comments; essays; drawings; documents and participatory observation. Following the rules of classic grounded theory, this research was carried out as a cyclical process, where both data collection and data analysis were implemented together, i.e., at the same time data were collected, data analysis was made, memos were written up, it was conceptualized and returned to data collection again until theoretical saturation was achieved. As theoretical saturation is achieved and the grounded theory is formed, the final research results are assessed in the context of museum education under development.

**Theoretical significance of the dissertation research.** The dissertation research helped to reveal that the main concern in museum education is boredom. It was disclosed that the problem of boredom in museum education is resolved by submerging interactivity. *Submerging interactivity*, as theoretical construct, emerged during empirical research. It turned out that it includes two main processes: *floating* (I main subcategory) and *immersing* (II main subcategory). In museum education, floating leads to avoidance of museum, while immersing – to coming back to museum. The disclosure of the aforementioned two processes enables the emerging of the theory of submerging interactivity. This theory deepens the conception of museum education by revealing the elements of immersing process, highlighting not only the possibility of learning possibility, but also the aim for education of critical thinking in modern process of museum education. In theoretical level, these museum education processes can be considered as symbols, reflecting the moment of collision of classic and free education paradigms and adaptation of possibilities, resulting as a consequence of this transformation, not only in museum education, but also in various educological contexts.

**Practical significance of the dissertation research.** The theory of *submerging interactivity* could be also applied in specific work of development of museum education.

Both *floating*, expressed by “the wheel of boredom” and revealing the superficial museum education, and *immersing*, revealing the in-depth museum education, can be important “starting points”, when creating new museum exhibitions and renewing the existing ones, and when preparing various educational programmes. When highlighting the promotion to “integrate”, i.e., seeking to involve not only museologists or museum designers, educators of various stages, but also the museum visitors themselves to creative field of museum education – the understanding that all participants of museum education are important to development of immersion, seeking to achieve the deepening educational impact, is developed. Thus, the theory of submerging interactivity, which emerged during research, suggests practicing the in-depth museum education, when museum visitors would have a pos-

sibility to learn by immersing (i.e. participate in continuous process of hooking, (self)involving, wakening of the doubt).

On the other hand, this dissertation can be valuable as the first attempt to apply the strategy of classic grounded theory in Lithuanian educological research at the level of Doctoral dissertation. This research presents the field of development of grounded theory, the procedures, required for completion of this theory, while their application can be practically useful to researchers of various social sciences.

## THE STRUCTURE OF THE THESIS

The strategy of classic grounded theory, selected for the research, leads to non-traditional structure of the present Doctoral dissertation: first of all, research methodology is presented, then – the emerged theory is given, and only then the emerged theory is discussed in the context of existing theories.

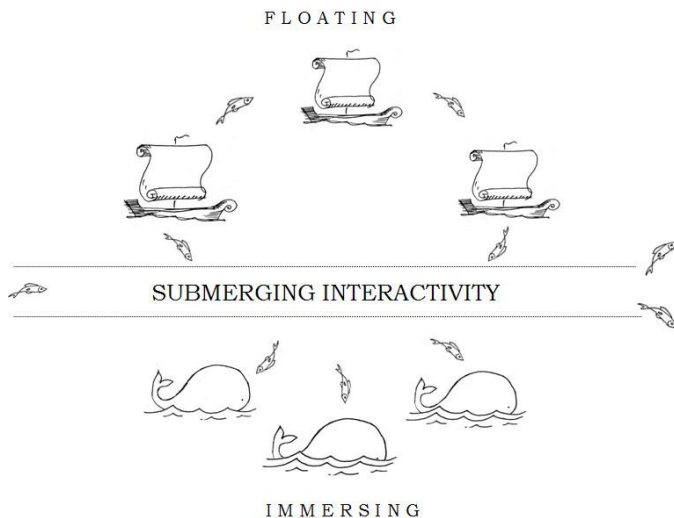
The dissertation consists of the introduction, three parts, conclusions, recommendations, the list of references and appendices. The results of the dissertation research are illustrated by 20 pictures and 1 table. Total volume of the dissertation is 276 pages. The dissertation makes reference to 462 literature sources.

Introduction of the dissertation substantiates relevance and novelty of the topic and the scientific problem, defines the object, aim and objectives of the research, provides the research methodology, reveals the theoretical and practical significance of the research.

The first part of the study **“Grounded theory – the strategy of dissertation research”** consists of three chapters. This part of the dissertation presents the research methodology. This dissertation research is based on application of strategy of classic grounded theory. When grounding the application of GT strategy in this dissertation research and taking into account the fact that GT is applied for the first time in Doctoral dissertation on educology sciences in Lithuania, and, therefore, there are many uncertainties, starting from translation of GT term to Lithuanian language, and ending with selection of GT strategy, the next sections reason the translation of grounded theory

term to Lithuanian language, ground the logics of the dissertation research, following the nature of grounded theory, seek for instrumentation for dissertation research in the variety of GT versions. By presenting and grounding the methodology of this research, chapter 1.1 briefly describes GT as a strategy of the dissertation research, chapter 1.2 discusses the particularity of strategy of classic grounded theory and details the application of strategy of classic grounded theory in dissertation. Finally, chapter 1.3 describes a way towards emerging of grounded theory, which demonstrates the development of grounded theory from first memos to theoretical saturation.

The second part of the study **“The results of research: Submerging interactivity in museum education: presentation of grounded theory”** consists of three chapters and presents the emerged grounded theory: Submerging interactivity in museum education (Picture 1).

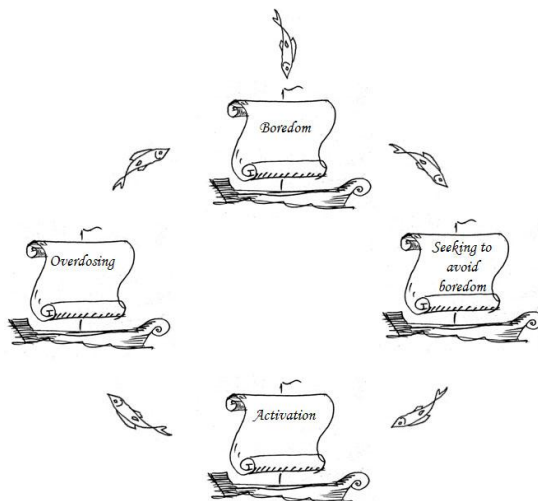


*Picture 1. Submerging interactivity in museum education*

Chapter 2.1 presents the main concern, core category and overview of theoretical framework. Subchapter 2.1.1 reveals the main concern

in museum education – *Boredom*. Subchapter 2.1.2 presents the core category, which has emerged in open coding – *Submerging interactivity*, which is central, relates to as many other categories and their properties as possible, and accounts for a large portion of the variation in a pattern of behaviour and resolves the main concern (Holton, 2007). Finally, subchapter 2.1.3 presents the emerged theory – *Submerging interactivity in museum education*. In this subchapter is described the basic social process (*deepening*), where the emerged theory is evolving.

Chapters 2.2 and 2.3 discuss two main subcategories, where the process of Submerging interactivity is constructed.

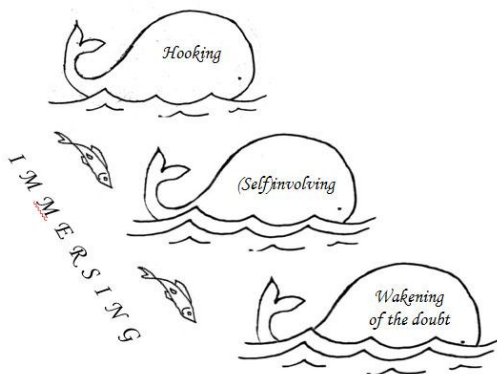


Picture 2. Floating: “the wheel of boredom”

Chapter 2.2 presents the first main subcategory – *Floating* (Picture 2). *Floating* emerges as superficial museum education and reveals in the context of the categories of “the wheel of boredom” (boredom, seeking to avoid boredom, activation and overdosing). Subchapter 2.2.1 presents the category of boredom, subchapter 2.2.2 discusses the category of seeking to avoid boredom, subchapter 2.2.3 specifies the

category of activation, subchapter 2.2.4 presents the category of over-dosing.

Chapter 2.3 presents the second main subcategory – *Immersing* (Picture 3). *Immersing* emerges as in-depth museum education, which consists from three categories: hooking, (self) involving and wakening the doubt (Picture 3). Subchapter 2.3.1 presents the category of hooking, subchapter 2.3.2 reveals the category of (self) involving, subchapter 2.3.3 specifies the category of wakening of the doubt.



Picture 3. Immersing

The third part of the study “**Discussion: emerged substantive theory and its meaningful units connections with existing theories**“ consists of four chapters. In chapter 3.1 it is sought to discuss the place of emerged theory in the museum education theoretical system and to discuss the emerged substantive theory and its elements connections with existing theories. Subchapter 3.1.1. presents the main museum education theories in relationship with the theory of Submerging interactivity. Subchapter 3.1.2 pays special attention to discuss the contextuality in constructivist museum education, as the understanding of contextuality is very important in the context of Submerging interactivity.

In chapter 3.2, in the context of existing theories, it is discussed the first element of emerged theory – interactivity, which is developed in

two ways: subchapter 3.2.1 analyzes the concept of interactivity, in subchapter 3.2.2 the concept of interactivity is extended, and the concept of boredom, as the reason of interactivity, is discussed.

Chapter 3.3 discusses the second element – Submerging. In this chapter are analyzed Submerging interactivity connections with theoretical literature, trying to reveal and broaden the possible nuances of submerging. In subchapter 3.3.1 are disclosed theoretical floatation nuances, in subchapter 3.3.2 it is analyzed the concept of immersion in theoretical literature, and finally, in subchapter 3.3.3 the categories of immersing (hooking, (self)involving, wakening of the doubt) and their connections with theoretical literature are presented in detail.

Chapter 3.4 discusses the limitations of the research.

At the end of dissertation are presented conclusions and recommendations. Last of all there are given the list of references and appendices.

## CONCLUSIONS

This research seeked to reveal the main concern in modern museum education, and explain possible ways of its solution. Given the relevance and novelty of aforementioned problem, it is presented the grounded theory “*Submerging interactivity*” in museum education (developed by applying the method of classic grounded theory). Data analysis has shown, that the main concern in modern museum education is *boredom*. The core category *submerging interactivity* emerged as category, which resolves the boredom in museum education. Following the data of research and their analysis, the classic grounded theory of “*Submerging interactivity*” emerged, expressed as *floating* and *immersing*

**Floating.** According to research data and their analysis, the process of floating, emerging in the context of four categories: boredom, seeking to avoid boredom, activation and overdosing is presented as the superficial expression of museum education. The concept of “the wheel of boredom” emerged in this interaction.

*Boredom.* The first category – boredom occurs as characteristic of traditional museum – its environment is quite monotonous and the visitors lack stimuli, which would stimulate their educational needs. Furthermore, it is evident that the visitors experience the boredom differently, depending on their activity/apathy, capacity to react to stimuli. Why are the actors of museum education worried, when facing the boredom in a museum? M. Heidegger (1983) helps to find the answer by arguing that the boredom is embarrassing for us and we do want to escape from it as soon as possible.

*Seeking to avoid boredom.* Therefore, the second category of “the wheel of boredom”, i.e., seeking to avoid boredom, occurred not by chance. If we seek to avoid the boredom due to its inconvenience, what is the alternative then?

*Activation.* The rise of third category requires paying attention of alternative of boredom. Interest is directly related with active activity, to put it in other words, with activation, which ensures the interest. Thus, activation helps to escape from boredom, since it is interesting. It stimulates more actively. So, the education situation in museum is being changed – it is being escaped from monotonous situation. It would seem that activation in museum education is perfect for solving the problem of traditional museum boredom, however, at the same time it seems reasonable that the category of “overdosing” emerged in the concept of “the wheel of boredom” during empirical research.

*Overdosing.* When museum visitors get too high dose of activation, they overdose. The category of overdosing can be explained in the following way: when museum visitors get too high dose of activation, they overdose and this causes the boredom, thus, the category of “overdosing” appears as a complex challenge to modern museum education, able to “draw” it into “the wheel of boredom”.

Thus, *floating*, as the superficial expression of museum education, reveals the boredom, seeking to avoid boredom, activation and overdosing, – and combination of them metaphorically is named “the wheel of boredom”. *Floating* begins with boredom, it is often associated with the educational museum activities for museum visitors. Mu-

seum educators perceive the problem, so they seek to avoid boredom and make educational efforts focussing on activation of museum visitors. However, if the purpose of activation is formal, this activation gives only temporary educational results, and efforts to increase formal activation leads to an overdosing, which leads to the return to the original state of boredom. It spins “the wheel of boredom”. Museum visitors then float on the surface of the museum education: it's boring, it's interesting, it is boring again. When the visitor is bored – an educational museum effect is minimal, when the visitor wonders – educational impact becomes stronger. Thus, *floating* leads to partial and temporal solving of boredom problem and promotes museum visitors *to avoid more* the museum in the future.

**Immersing.** The process of immersing, arising in the context of categories of *hooking*, *(self)involving*, *wakening of the doubt* is presented as the expression of in-depth museum education.

*Hooking.* The category of *hooking* emerges as the category, directed towards the visitor, in particular, seeking his/her deeper interest.

*(Self)involving.* The category of *(self)involving* emerges as the category, not only seeking to attract visitors, but also expecting to involve him/her/to get involved in museum education.

*Wakening of the doubt.* The category of *wakening of the doubt* appears as initial possibility of critical thinking, allowing the visitor not only to be hooked, (self)involved, but also to have the possibility to doubt. The further possibility to raise questions and look for answers by oneself is given by the category of *wakening of the doubt*, which allows having not only the possibility to change/influence a museum/exposition/museum education, but also an endless immersion possibility.

In case of museum education of “immersing”, every visitor would have the possibility to bring his/her understanding, knowledge and to present his/her personal version, thus, developing a new view; and there would be virtually no rules, how to do it, and museum could become a free space of self-expression. Thus, the main subcategory of *immersing* (revealed by *hooking*, *(self) involving* and *wakening of the doubt*) is formed as process of in-depth museum education, offering

an in-depth solution of problem, caused by boredom. It means that immersing seeks for in-depth experience of visitors and deepening educational impact and stimulates museum visitors *to come back more* to museum in the future.

The theory of Submerging interactivity reveals multi-layer of museum education expression, often seen in the background of interlacing layers. Submerging interactivity, as the core category, reveals in the context of integral deepening. In other words, museum education often has floating, and immersing opportunities. Thus, the theory of Submerging interactivity prompts to the museum participants' education development process. They should keep in mind that only deepening, as the meaningful museum development opportunity, helps to move away from floating and allows to immerse.

On the other hand, the theory of submerging interactivity is important, that not only demonstrates possible constructivist principles application variety, but also reveals today's transitional situation in the context of education theories application. Floating, as one of the main categories, represents systematic and behavioristic museum, but immersing, as another main subcategory, formation rudiments are observed in discovery museum, and develops (seeks to develop) in the context of constructivist museum.

## RECOMMENDATIONS

The processes of *floating* and *immersing* are revealed in the theory of submerging interactivity, which call to pay attention on the superficial and in-depth museum education expression, naturally communicate the recommendation of museum education to professionals of both formal and non-formal education, as well as museologists, designers of museum exhibitions, and museum visitors.

It is also worth emphasizing that the professionals of various fields are involved in the process of creation of modern museum education, therefore, there is often a problem of "miscommunication", conditioned not only by different background competences of participants or personal characteristics, but also by different conception of muse-

um education or its absence. This means that it is important to develop the understanding that each participant, who influences the possible outcome of museum education in one way or another, leading by way of *floating* or *immersing*, is important for development of museum education. It worth mentioning that they all construct not only the environment of museum education, but also the possible expression of museum education.

**Recommendations to museologists.** The theory of submerging interactivity calls museologists to practice the in-depth museum education, when museum visitors would have a possibility to learn by immersing (i.e. participate in the process of hooking, (self)involving and wakening of the doubt), and not limit themselves by practice of superficial interactivity, which is unable to tear off the label of boredom from museum. What is more, the theory of submerging interactivity draws attention on the fact that museum visitors should be more considered as equal participants of museum education, who would be given the possibility by museum workers to change the expression of museum education in a modern museum. To put it in other words, the theory of submerging interactivity calls the museologists for open and endless dialogue with museum visitors.

**Recommendations to designers of museum exhibitions.** The research revealed that there still are some cases, when it is failed to apply museum education successfully for costly modern museum exhibitions and to escape from the wheel of boredom, as well as that a modern museum seeks to turn into immersing “alive” and changing space from floating, to put it in other words, “dead” space. It enables to understand that each exhibit, stand, computer therein should not appear only because it is modern or effective. Each of them should “speak”, in order to invite a visitor to immerse. Each exhibit, furniture or other part in exhibition should be directed towards a visitor, since a modern museum education is not a lesson, which is usual at school, thus, even when creating the simplest educational class in museum space, it should be not only “transferred” from school environment, but also integrated into educational museum space. Therefore, it is significant to emphasize that designers and creators of museum exhibitions can-

not stay away, when creating a deepening, integral, immersion-stimulating museum environment. Thus, the theory of submerging interactivity calls the designers of museum exhibitions to go deeper into modern education theories, in order to become equivalent promoters of modern museum education and developers of effective solutions of museum education.

**Recommendations to museum visitors.** The theory of submerging interactivity reveals that a modern visitor of museum should be not only active, but also critical participant of museum education. Thus, this research is not only an *attempt* to attract attention of potential museum visitors, who do not visit museums, but also a *call*, prompting to stop by museums, which can often surprise or dispel the feeling of boredom that has been experienced for many years, and give the possibility for *immersion*.

**Recommendations to formal and non-formal education professionals.** The theory of submerging interactivity reveals that the processes of communication and cooperation are of utmost importance, when developing a submerging interactivity. The mentioned processes are presented in the context of basic social processes, called *deepening*, in the present research. Thus, the research showed that a major part of museum visitors is groups of pupils of pre-school, primary and general education, therefore, it is important that education specialists would “back out from different sides of barricades”, and stop, as B. Garcia (2012), says, considering the museums as places, where learning is “lower”: less valid, less important to public health, less capable to give positive impetus to our society than institutions of formal learning. It would be more purposeful to use common efforts to integrate into development of successful immersing educational process. According to B. Garcia (2012), it should be remembered that formal and non-formal educational environment of schools and museums should serve for education of healthy community as *yin* and *yang*: as equivalent sides, which are of the same importance for fully-fledged education of person in the context of lifelong learning.

**Recommendations to researchers.** The theory of submerging interactivity can also be valuable as an attempt to apply the strategy of

classic grounded theory in Lithuanian educology. This research presents the field of development of grounded theory, the procedures, required for completion of this theory, while their application can be practically useful to researchers of various social sciences. The present research can help the future researchers of grounded theory not to repeat the mistakes made by author of this research. What is more, the research of classic grounded theory, as non-traditional research, invites to take a broader look at research on museum education by trying the diverse research methods and strategies. This idea of the author is supported by E. Hooper-Greenhill (2011, p. 377), who poses the question: if creation of meaning is varying and unstable, how could it be researched? E. Hooper-Greenhill (2011) notes that in order to perceive the meaning, experienced by museum visitors, it is insufficient just to observe people and ask demographical questions; even if some information is received by this research, deeper view is required, in order to explore the interpretational strategies and repertoire, and this promotes to draw attention on interpretational philosophies and qualitative research methods. Here, it is essential to remember the idea, heard during international conference *Museum utopias* (which took place at University of Leicester, UK), that the diverse attempts to explore the activity of museum are extremely welcomed.

Thus, it is expected that this attempt to look at museum education through “classic GT glasses” would be not only theoretically useful to other researchers of museums and museum education, but also practically applicable in everyday work of museologists and other educators.

#### SCIENTIFIC PAPERS ON DISSERTATION TOPIC IN REVIEWED PERIODIC SCIENTIFIC PUBLICATIONS:

- Pranskūnienė, R., Rupšienė, L. (2011). “The wheel of boredom” in interactive museum education. *Andragogy*, 2, 197–209.
- Rupšienė, L., Pranskūnienė, R. (2010). The Variety of Grounded Theory: Different Versions of the Same Method or Different Methods? *Social sciences*, 4 (70), 7–19.

## ATTENDANCE IN SCIENTIFIC CONFERENCES AND READ NOTIFICATIONS:

- Rupšienė, L., Pranskūnienė, R. (2011). Expression of interactivity in the context of modern museum education. International Scientific Conference “Civil personal identity – the public bridge to members of society”. Klaipėda university.
- Pranskūnienė, R. (2011). The interactivity as an educational environment. International Scientific Conference “Research, Science and Business Partnership”. Lithuanian University of Agriculture.
- Rupšienė, L., Pranskūnienė, R. (2011). The museum professionals' role in creating an interactive educational museum environment. International Scientific Conference “Issues of Andragogy: the professionalization of the adult education members”. Klaipėda university.
- Rupšienė, L., Pranskūnienė, R. (2011). Social aspects in museum education. International Scientific Conference “Quality of social education as a factor, consolidating equal opportunities and social cohesion”. Klaipėda university.

## ABOUT THE AUTHOR

**Education:** in 1993–1997 Rasa Pranskūnienė studied at Vytautas Magnus University, B.A. in Ethnology. In 1997–1999 she studied at Vytautas Magnus university, M.A. in Ethnic culture studies and in 2005–2012 doctoral studies of Education at Klaipėda University.

**Employer:** from 2008 she works at Aleksandras Stulginskis university museum as the head of museum.

**Research interests:** museum education, grounded theory, qualitative research methods.

**Email:** rasapr@gmail.com

## REZIUMĖ

**Tyrimo aktualumo pagrindimas.** Muziejinė edukacija – tai raktinė šios disertacijos sąvoka, turint omenyje, kad muziejinės edukacijos temos Lietuvoje sistemiškai daktaro disertacijos lygmeniu dar nebuvo tyrinėtos ir muziejinės edukacijos sąvoka mūsų šalyje iki šiol nėra apibrėžta. Muziejinės edukacijos sampratos atskleidimas disertacijos pradžioje padės geriau suprasti mokslines ir praktines problemas bei atskleisti svarbiausius disertacinio sumanymo įgyvendinimo aspektus.

G. Hein (2006) pastebėjimu, edukacija yra pagrindinė muziejaus funkcija. Tačiau įvairūs tyrinėtojai ir organizacijos skirtingai apibrėžia bei interpretuoja šį muziejų veiklos aspektą. Muziejinė edukacija tapatinama su visa veikla muziejuje (Hein, 2005, Jarockienė, 2010), su formalaus bei neformalaus mokymosi centrų funkcija (Anderson, 2009), su neformaliuoju ugdymu (Bitgood, 2002; Unrath, Luehrman, 2009, cit. Cruz, 2012), su vaikų švietimu (Morris, Spurrier, 2009), su multidisciplininiu mokymusi (Barnesa, Lynch, 2012), su tęstiniu mokymusi (Nuccazi, 2006), su viso gyvenimo mokymusi (Amerikos muziejų asociacija) ir kt. N. Jarockienė (2010) pastebi, kad šiuo metu, stipriai besikeičiant ir tobulėjant muziejeinei edukacijai visame pasaulyje, sunku pateikti visuotinai priimtina ir vienareikšmę edukacijos sampratą. Štai Tarptautinė muziejų taryba (ICOM) muziejų etikos kodekse (2006) edukacijos reikšmę muziejų veikloje apibrėžia taip: „Muziejus turi naudotis visomis įmanomomis galimybėmis ir plėsti savo, kaip švietimo institucijos, veiklą, kuria galėtų naudotis visa visuomenė. Muziejaus pareiga yra pritraukti naują ir kuo platesnę visuomenės dalį iš pačių įvairiausių sluoksnių, vietovių ar grupių, nes muziejaus tikslas yra tarnauti visai visuomenei, stengiantis, kad ji galėtų aktyviai dalyvauti muziejaus veikloje, remti jo tikslus ir politiką“. Tai reiškia, kad edukacija yra ne tik viena iš svarbiausių muziejų funkcijų, bet ir muziejų egzistavimo pagrindas (Hooper-Greenhill, 1995, 1999; Hein, 2005, Talboys, 2011). N. Jarockienė (2010) taip pat pabrėžia, kad muziejinė edukacija yra visa veikla, kuria užsiimama muziejuje: kolekcijų eksponavimas, parodų planavimas ir rengimas, leidybinė veikla, specialių renginių,

konferencijų ir mokymosi programų organizavimas. Taigi šiuolaikinės muziejinės edukacijos sampratoje telpa plati apibrėžtis ir daugumai pasaulio muziejininkų sutariant muziejinė edukacija užima vis svarbesnę vietą visoje muziejaus veikloje.

Muziejinė edukacija pastaruoju metu suprantama kaip svarbus muziejaus aspektas, todėl neatsitiktinai plėtojama muziejinės edukacijos (angl. *museum education*) samprata. ICOM muzeologijos sąvokų žodyne (2010) muziejinė edukacija yra aiškinama kaip žinių, sutelktų muziejuje, mobilizavimas, siekiant individualaus vystymosi, asimiliuojant šias žinias, vystant jautrumą ir įgyjant naujas patirtis. Tenka pastebėti, kad Vokietijoje muziejinei edukacijai apibūdinti dažniausiai naudojama sąvoka yra muziejų pedagogika (vok. *Museumspädagogik*), kuri suprantama kaip visa veikla, kurią muziejus gali pasiūlyti, nepaisant lankytojų amžiaus, išsilavinimo ar socialinio statuso (ICOM muzeologijos sąvokų žodynas, 2010). O Lietuvos muziejų įstatyme (2003-05-29 Nr. IX-1593, Vilnius) muziejų edukacinė veikla susiaurinama iki mokymo ir lavinimo programų rengimo moksleiviams. Toks požiūris šiuolaikiniame muziejuje yra per siauras, nes neatitinka XXI a. visuomenės poreikių. Neatsitiktinai E. Hooper-Greenhill (1991) pateikia dvi muziejinės edukacijos apibrėžtis: vienoje – siaurina muziejinės edukacijos apibrėžimą ir muziejinę edukaciją apibrėžia tik kaip mokomasias sesijas ar mokomuosius renginius muziejuje, skirtus vaikams ar suaugusiesiems, kitoje – muziejinę edukaciją įvardija kaip visą muziejaus veiklą (įtraukiant ir kolekcijų rengimą, ekspozicijų planavimą ir rengimą, specialius renginius ir mokomasias sesijas bei kitą veiklą). Taip pat ši autorė akcentuoja, kad muziejinė edukacija – tai atvirų santykių tarp muziejaus lankytojų kūrimas, siekiant padidinti jų pasimėgavimą (angl. *enjoyment*), motyvaciją ir žinias (Hooper-Greenhill, 1994). Pasak J. H. Falk ir L. D. Dierking (1995), muziejinės edukacijos pamatinis tikslas yra skatinti lankytojų pasitikėjimą, susidomėjimą, smalsumą ir motyvaciją įgyti naujų žinių bei daryti įtaką jų mąstymui ir pasaulėžiūrai.

Kadangi muziejinės edukacijos apibrėžimas įvairuoja, šiame tyrime muziejinė edukacija suprantama plačiąja prasme, t. y. kaip visa

veikla muziejuje, kuria siekiama visuomenės ir atskirų jos narių tobulėjimo.

Kalbant apie reiškinį, kuris anglų kalba vadinamas „*museum education*“, lietuvių kalboje kyla didelė problema dėl vertimo. Pažymėtina, kad šioje disertacijoje verčiant angliškų terminus „*education*“ ir „*museum education*“ vartojamas lietuviškas angl. *education* atitikmuo „*edukacija*“. Tačiau toks *education* vertimas į lietuvių kalbą nėra nekvėstionuotinas.

*Education* anglų kalboje yra bazinė edukologijos sąvoka (Bitinas, 2011). Ši sąvoka kai kuriose šiuolaikinėse indoeuropietiškosiose kalbose kildinama iš lot. *educare* ir išlaiko senąją šaknį „*eduk*“: fr: *éducation*, it: *educazione*, pl: *edukacja*, pt: *educação*, ro: *educatie*, es: *educación* (Thesaurus for Education Systems in Europe – TESE, 2009). Minėtame tezaure nurodoma, kad angl. *education* atitikmuo lietuvių kalboje yra „švietimas“. Tačiau toks angl. *education* vertimas kelia nemažai mokslinių diskusijų. Vieni mokslininkai pritaria L. Jovaišos (2007) pozicijai, kad bendriausia pedagogikos kategorija yra *ugdymas*, o švietimas yra sudėtinė šios kategorijos dalis – pagrindinė ugdymo funkcija. Kiti pritaria B. Bitinui (2011), kad švietimo sąvoka negali būti traktuojama tik kaip ugdymo funkcija, nes ji yra gerokai platesnė. B. Bitino (2011) supratimu, švietimas ir ugdymas yra du baziniai Lietuvos edukologijos mokslo terminai, kurie atitinka vieną angl. *education*. Tad akivaizdu, kad verčiant angl. *education* į lietuvių kalbą tenka rinktis vieną arba kitą terminą. Bet dėl to atsiranda didelė problema: kuriais atvejais labiau tinka vertimas „*ugdymas*“, o kuriais – „*švietimas*“.

Šiame kontekste verta atkreipti dėmesį ir į trečią kelią – versti angl. *education* lietuvišku „*edukacija*“ (pagal analogiją su aukščiau minėtais vertimais kitose indoeuropiečių kalbose). Terminas „*edukacija*“ nėra naujas lietuvių kalboje: jis vartojamas jau kelis šimtmečius, tačiau neįgijo bazinio edukologijos mokslo termino statuso. Tuo tarpu, anot B. Bitino (2011), pasiūlymas žodį *edukacija* vartoti kaip *education* atitikmenį yra patrauklus. Nors teoretikai nėra išsamiai šio termino aptarę, jis plačiai vartojamas įvairiose edukologijos mokslo srityse ir praktikoje.

Žinoma, galima pritarti B. Bitinui (2011), kad žodžio *edukacija* kaip *education* atitikmens vartojimas gali būti kritikuojamas kaip be-reikalinga tarptautinių žodžių ekspansija. Tačiau negalima ignoruoti ir to fakto, kad žodis „*edukacija*“ jau yra prigijęs muziejų kontekste: Lietuvos muziejininkai savo publikacijose ir praktinėje veikloje dažniausiai naudoja būtent šį terminą. Būtent ši muziejininkų praktika tapo lemiamu argumentu šioje disertacijoje kalbant apie muziejaus ugdymo/švietimo veiklą vartoti terminą *muziejinė edukacija* kaip angl. *museum education* vertimą.

**Problemos mokslinis naujumas.** Muziejinės edukacijos publikacijos Lietuvoje gausiau pasirodė po to, kai 1997 m. Lietuvos muziejų asociacijoje buvo įkurta Informacijos ir švietimo sekcija, koordinuojanti muziejų edukacinę veiklą. 1999 m. ši asociacija pradėjo leisti „Muziejininkystės biuletėnį“ (o nuo 2003 m. – žurnalą „Lietuvos muziejai“), kuriame atsirado atskiras skyrelis, skirtas muziejinei edukacijai. Lietuvoje jau pasirodė ir kelios knygos, kuriose aptariami muziejinės edukacijos klausimai: N. Jarockienė (2008) išleido straipsnių rinkinį „Muziejų edukacinė veikla: istorija, samprata, praktika“, A. Bėkšta (2010) – mokomąją knygą muziejams „Muziejų edukacinės programos suaugusiems“. Stiprų impulsą muziejinės edukacijos idėjų plėtrai davė kelios Lietuvoje vykusios tarptautinės konferencijos, kuriose buvo aptariami muziejinės edukacijos klausimai: „Muziejų edukacijos objektyve – modernus ir šiuolaikinis menas“ (2003), „Muziejus XXI amžiuje – muziejus visiems“ (2007), „Muziejus XXI a. – pokyčiai ir iššūkiai“ (2012). Lietuvos muziejų edukacinė veikla buvo įvertinta specialiame Lietuvos muziejų asociacijos užsakomajame tyrime (2012).

Pastaruju metu muziejinės edukacijos klausimai pradėjo patekti ir į Lietuvos edukologijos mokslo akiratį – štai R. Kogelytės-Simanaitienės (2008) straipsnyje analizuojami šiuolaikinės muziejinės edukacijos ypatumai, A. Širiakovienės, R. Pocevičienės (2010) straipsnyje aptariamos muziejaus edukacinės aplinkos teikiamos mokinių ugdymo organizavimo galimybės, K. Kaluinaitės, R. Kopač (2010) straipsnyje nagrinėjamas mokytojų požiūris į muziejų edukacinės veiklos efektyvumą, J. Celiešiūtė (2005) aptaria muziejaus edu-

cinių aplinkų galimybes ir ribotumus pradinės mokyklos curriculum plėtros kontekste.

Kaip jau buvo minėta, edukacinis muziejų veiklos pobūdis Lietuvoje buvo oficialiai pripažintas prieš 15 metų, todėl suprantama, kad išsamesnių ir gilesnių muziejinės edukacijos tyrimų mūsų šalyje pasigendama. Iki šiol nėra apginta nei viena daktaro disertacija muziejinės edukacijos klausimais. Taigi, galima teigti, kad Lietuvoje muziejinės edukacijos mokslo kryptis dar užuomazgų lygmenyje.

Tuo tarpu kai kuriose užsienio šalyse muziejinė edukacija labiau išvystyta praktiniu ir teoriniu lygmeniu. Keletą pastarųjų dešimtmečių muziejinė edukacija itin plėtojama JAV ir Jungtinėje Karalystėje – taigi ir edukacinės veiklos tyrimai tose šalyse jau senokai yra mokslininkų akiratyje. Šiuolaikiniai žymūs muziejų edukacijos tyrinėtojai, tokie kaip E. Hooper-Greenhill (1991, 1992, 1994, 1995, 1997, 1999, 2000, 2007), J. H. Falk ir L. D. Dierking (1992, 2000, 2002a, 2002b, 2007) tyrinėja muziejų edukacinę veiklą įvairiais aspektais: muziejus kaip mokymosi institucija (Falk, Dierking 2000, 2007), muziejus kaip vieta, kurioje skatinamas laisvo pasirinkimo mokymasis ir mokymasis visą gyvenimą (Dierking, Luke, Foat, Adelman, 2001; Falk, Storks-dieck, 2005; Falk, Dierking, Rennie, Williams, 2006; Falk, Foutz, Dierking, 2007; Falk, Heimlich, Foutz, 2009; Falk, Dierking, Adams, 2010), analizuojama muziejaus lankytojų patirtis (Falk, 2011), muziejaus edukatorių vaidmuo, integruojant neformalų ir formalų ugdymą (Hooper-Greenhill, 1999). Be to, tiriami mokomieji pokalbiai muziejuose, kuriuose aptariama ką ir kaip išmoksta muziejaus lankytojai muziejuje (Leinhardt, Crowley, 1998; Leinhardt, Crowley, Knutson, 2002; Leinhardt, Knutson, 2004; Leinhardt, Knutson, Crowley, 2003; Paris, 2002), analizuojama ekspozicijų dizaino įtaka mokymuisi (Gutwill, 2008), aptariamas socialinis vaidmuo muziejinėje edukacijoje (Weil, 1990, 1995, 1999, 2002), tiriamas tarpdisciplininis požiūris į muziejų vystymąsi, vaidmenis ir pasiekimus (Macdonald, 2011), ugdymo teorijų, darančių įtaką muziejinei edukacijai ir mokymuisi muziejuje bei konstruktyvizmo taikymas muziejinėje edukacijoje (Hein, 1991, 1997, 1999, 2002a, 2002b, 2004, 2005, 2006a, 2006b, 2012). Užsienyje jau apginta nemažai daktaro disertacijų muziejinės

edukacijos tematika (Flatten, 1976; Griffin, 1998; Chien, 2004; Kelly, 2007; Gorman, 2008; Baldino, 2010; Ai-Lun Wu, 2010; Jones, 2011; Danker, 2012).

Apžvelgus Lietuvoje ir užsienyje atliktus tyrimus muziejinės edukacijos klausimu tenka pastebėti, kad muziejaus edukacinė veikla, kaip mokslinio tyrimo objektas yra dar labai mažai nagrinėta, ypač Lietuvoje, taigi muziejinės edukacijos tyrimas būtų reikšmingas tolesnei muziejų edukacijos plėtrai.

Muziejaus edukacinė veikla, kaip mokslinio tyrimo objektas yra dar labai mažai nagrinėta, ypač Lietuvoje, taigi muziejinės edukacijos tyrimas būtų reikšmingas tolesnei muziejų edukacijos plėtrai. Atsižvelgiant į tai, kad Lietuvoje dar nėra parengta nei vienos daktaro disertacijos muziejinės edukacijos klausimais ir teorinė muziejinė edukacija yra užuomazgų lygmenyje, yra tikslinga gilius teorinius muziejinės edukacijos tyrimus mūsų šalyje pradėti nuo dėmesio koncentravimo į pačias muziejinės edukacijos gelmes ir pirmąjį teorinį disertacinį tyrimą skirti pagrindinės muziejinės edukacijos problemos paieškai bei šios problemos sprendimo paaiškinimui. Nors, užsienyje jau yra atlikta muziejinės edukacijos tyrimų, tačiau pagrindinė muziejinės edukacijos problema sistemiškai teoriniame lygmenyje taip pat nėra išnagrinėta, todėl šios problemos įvardijimas ir jos sprendimo paaiškinimas yra reikšmingas ir tarptautiniu mastu.

**Disertacijos tyrimo objektas:** muziejinė edukacija.

**Pagrindinė disertacinio tyrimo problema:** koks yra pagrindinis muziejinės edukacijos rūpestis (angl. *main concern*) ir kaip jis yra sprendžiamas.

**Tikslas:** sukurti grindžiamąją teoriją, kuri atskleistų pagrindinį muziejinės edukacijos rūpestį ir paaiškintų kaip pagrindinis rūpestis yra sprendžiamas.

**Uždaviniai:**

- atskleisti pagrindinį rūpestį muziejinėje edukacijoje;
- „iškelti“ (angl. *emerge*) esminę kategoriją, atskleisti pagrindines subkategorijas ir kategorijas, paaiškinančias kaip tyrimo metu išryškėjęs pagrindinis muziejinės edukacijos rūpestis yra sprendžiamas.

**Tyrimo metodologija.** Tyrimui atlikti pasirinkta klasikinės grindžiamosios teorijos strategija, suteikianti tyrėjui galimybę, neformuluojant hipotezių ir išankstinių išvalgų, pažvelgti į mažai tyrinėtą reiškinį iš vidaus, t. y. konceptualizuojant tyrimo dalyvių autentiškas patirtis „iškelti“ teoriją, atskleidžiančią pagrindinį rūpestį ir paaiškinančią, kaip jis yra sprendžiamas. Remiantis vieno iš grindžiamosios teorijos strategijos kūrėjo B. Glaser (2001, 2003) teiginiu, „viskas yra duomenys“ (angl. *all is data*), tyrime taikyti šie duomenų rinkimo metodai: individualūs interviu, tiesioginis stebėjimas, dalyvaujant interaktyvios muziejinės ekspozicijos projekto darbuose, edukacinių užsiėmimų stebėjimas įvairiuose muziejuose, neformalus pokalbiai su muziejų lankytojais, virtualūs komentarai, rašinėliai, piešiniai, dokumentai. Vadovaujantis klasikinės grindžiamosios teorijos strategijos taisyklėmis, šis tyrimas buvo atliekamas kaip cikliškas procesas, kuriame tiek duomenų rinkimas, tiek duomenų analizė buvo atliekami kartu, t.y. tuo pačiu metu buvo renkami duomenys, atliekama duomenų analizė, rašomos atmintinės, konceptualizuojama ir vėl grįžtama prie duomenų rinkimo, kol pasiekiamas teorinis prisotinimas. Pasiekus teorinį prisotinimą ir suformavus grindžiamąją teoriją, galutiniai tyrimo rezultatai buvo įvertinti besivystančios muziejinės edukacijos kontekste.

**Teorinis tyrimo reikšmingumas.** Disertacinis tyrimas padėjo atskleisti, kad pagrindinis rūpestis muziejinėje edukacijoje yra nuobodulys. Paaiškėjo, kad nuobodulio problema muziejinėje edukacijoje yra sprendžiama nardinančiu interaktyvumu. *Nardinantis interaktyvumas*, kaip teorinis konstruktas, iškilo empirinio tyrimo metu. Paaiškėjo, kad jis apima du svarbius procesus: *plūduriavimą* (I pagrindinė subkategorija) ir *pasinėrimą* (II pagrindinė subkategorija). Plūduriavimas muziejinėje edukacijoje veda prie muziejaus vengimo, o pasinėrimas – prie grįžimo į muziejų. Šių dviejų procesų atskleidimas leidžia iškilti Nardinančio interaktyvumo teorijai. Šioje teorijoje gilinamasi į muziejinės edukacijos sampratą, kuria atskleidžiami pasinėrimo elementai (užkabimas, į(si)traukimas, abejonės žadinimas), jais akcentuojant ne tik patirtinio mokymosi galimybę, bet ir siekį ugdyti kritinį mąstymą šiuolaikiniame muziejinės edukacijos procese. Teoriniu lygmeniu šie

muziejinės edukacijos procesai gali būti traktuojami ir kaip simboliai, atspindintys klasikinės bei laisvosios ugdymo paradigmu susidūrimo momentą ir dėl šio virsmo atsiradusių galimybių pritaikymą ne tik muziejinėje edukacijoje, bet ir įvairiuose kituose edukologiniuose kontekstuose.

**Praktinis tyrimo reikšmingumas.** *Nardinančio interaktyvumo teoriją* galima būtų pritaikyti ir konkrečiame muziejinės edukacijos plėtojimo darbe.

Tiek *plūduravimas*, išreikštas nuobodulio ratu ir atskleidžiantis paviršinę muziejinę edukaciją, tiek *pasinėrimas*, atskleidžiantis giluminę muziejinę edukaciją, gali būti svarbūs „atskaitos taškai“, kuriant naujas muziejines ekspozicijas ir atnaujinant senąsias, bei rengiant įvairias edukacines programas. Akcentuojant skatinimą „integruotis“, t. y. siekiant į kūrybinį muziejinės edukacijos kūrimo lauką įtraukti ne tik muziejininkus ar muziejų dizainerius, įvairių ugdymo pakopų ugdytojus, bet ir pačius muziejų lankytojus – plėtojamas supratimas, kad visi muziejinės edukacijos dalyviai yra svarbūs pasinėrimo vystymui(si), siekiančio gilesnio edukacinio poveikio. Taigi tyrimo metu iškilusi nardinančio interaktyvumo teorija siūlo praktikuoti giluminę muziejinę edukaciją, kurios metu muziejaus lankytojai turėtų galimybę mokytis pasinerdami (t. y. dalyvauti nesibaigiančiame užkabinimo, į(si)traukimo ir abejonės žadinimo procese).

Kita vertus, ši disertacija gali būti vertinga kaip pirmasis bandymas taikyti klasikinės grindžiamosios teorijos strategiją Lietuvos edukologiniuose tyrimuose daktaro disertacijos lygmenyje. Šiame tyrime pristatomas klasikinės grindžiamosios teorijos vystymosi laukas ir teorijos „iškilimui“ reikalingos procedūros bei jų pritaikymas gali būti praktiškai naudingas įvairių socialinių mokslų tyrinėtojams.

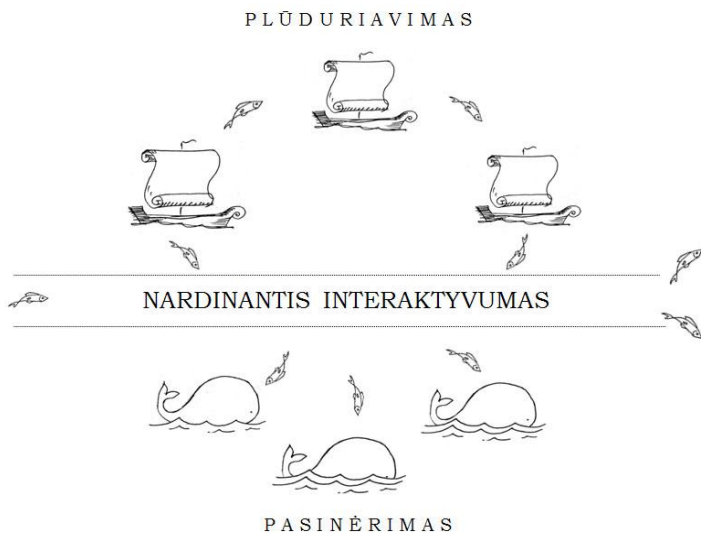
## DISERTACIJOS STRUKTŪRA

Dėl tyrimui pasirinktos klasikinės grindžiamosios teorijos strategijos šios daktaro disertacijos struktūra yra netradicinės formos: iš pradžių pateikiama tyrimo metodologija, po to – tyrimo rezultatai (iškilusi teorija), ir tik po jų rezultatai (iškilusi teorija) aptariami egzistuojančių teorijų kontekste.

Darbą sudaro įvadas, tyrimo metodologijos dalis, tyrimo rezultatų dalis, teorinė dalis, išvados, rekomendacijos, literatūros sąrašas ir priedai. Darbo apimtis: 276 puslapiai, 1 lentelė, 20 paveikslų, panaudoti 462 literatūros šaltiniai.

Pirmame disertacijos skyriuje „**Grindžiamoji teorija – disertacinio tyrimo strategija**“, kuris sudarytas iš trijų poskyrių, aptariama pasirinkta tyrimo strategija. Šis disertacinis tyrimas yra paremtas klasikinės grindžiamosios teorijos strategijos taikymu. Grindžiant GT strategijos taikymą šiame disertaciniame tyrime ir atsižvelgiant į tai, kad GT pirmą kartą Lietuvoje yra taikoma edukologijos krypties daktaro disertacijoje ir dėl to yra daug neiškumų, pradedant nuo GT termino vertimo į lietuvių kalbą iki GT strategijos versijos pasirinkimo, šiame skyriuje pagrindžiamas grounded theory termino vertimas į lietuvių kalbą, GT prigimtimi grindžiama disertacinio tyrimo logika, GT versijų įvairovėje ieškoma disertacinio tyrimo instrumentarijaus. Pateikiant ir pagrindžiant šio tyrimo metodologiją 1.1 poskyryje GT glaustai apibūdinama kaip disertacinio tyrimo strategija 1.2 poskyryje aptariama klasikinės grindžiamosios teorijos strategijos specifika ir detalizuojamas klasikinės grindžiamosios teorijos strategijos taikymas disertacijoje. 1.3 poskyryje apibūdinamas kelias link grindžiamosios teorijos iškilimo, atskleidžiantis grindžiamosios teorijos plėtojimą nuo pirmųjų atmintinių iki teorinio prisotinimo.

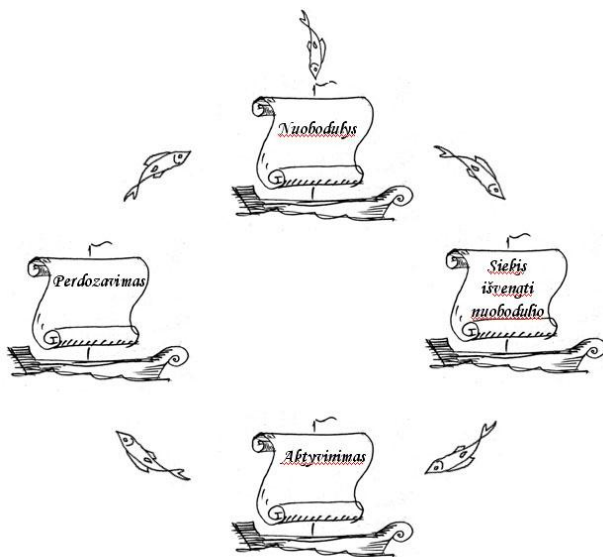
Antrame disertacijos skyriuje „**Tyrimo rezultatai: Nardinantis interaktyvumas muziejinėje edukacijoje: grindžiamosios teorijos pristatymas**“, kuris sudarytas iš trijų poskyrių, aptariama tyrimo metu iškilusi grindžiamoji teorija – *Nardinantis interaktyvumas muziejinėje edukacijoje* (1 pav.).



*1 pav.* Nardinantis interaktyvumas muziejīnēje edukācijoje

2.1 poskyryje pristatomas pagrindinis rūpestis, esminė kategorija ir teorinės struktūros apžvalga. Šiame poskyryje aptariami tokie iškilusios grindžiamosios teorijos momentai: 2.1.1 skyrelyje atskleidžiamas pagrindinis muziejinės edukacijos rūpestis (angl. *main concern*) – *Nuobodulys*, 2.1.2 skyrelyje pristatoma atvirojo kodavimo metu iškilusi esminė kategorija (angl. *core category*) – *Nardinantis interaktyvumas*, kuri yra centrinė kategorija, dažniausiai matoma duomenyse ir sprendžianti pagrindinį rūpestį; 2.1.3 skyrelyje pristatoma esminės kategorijos pagrindu sukurta grindžiamoji teorija: *Nardinantis interaktyvumas muziejinėje edukacijoje*. Taip pat šiame skyrelyje apibūdinamas pagrindinis socialinis procesas (angl. *basic social process*) – *Gilėjimas*, kuriame iškilusi teorija formuojasi.

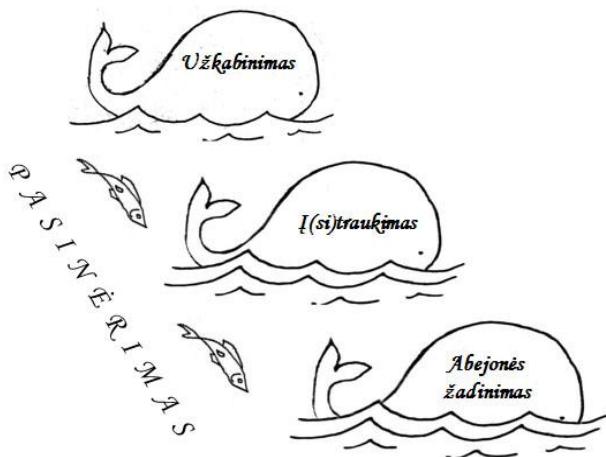
2.2 ir 2.3 poskyriuose detaliau aptariamos dvi pagrindinės subkategorijos, kuriose ir formuojasi Nardinantis interaktyvumas.



2 pav. Plūduriavimas: „nuobodulio ratas“

2.2 poskyryje pristatoma pirmoji pagrindinė subkategorija – *Plūduriavimas* (2 pav.). *Plūduriavimas* formuojasi kaip paviršinės muziejinės edukacijos atspindys ir atsiskleidžia keturių nuobodulio rato kategorijų (nuobodulio, siekio išvengti nuobodulio, aktyvinimo ir perdozavimo) „nuobodulio rato“ kontekste. 2.2.1 skyrelyje pristatoma nuobodulio kategorija, 2.2.2 skyrelyje aptariama kategorija – siekis išvengti nuobodulio, 2.2.3 skyrelyje – aktyvinimo kategorija, o 2.2.4 skyrelyje pristatoma perdozavimo kategorija.

2.3 poskyryje pristatoma antroji pagrindinė subkategorija – *Pasinėrimas* (3 pav.). *Pasinėrimas* formuojasi kaip giluminės muziejinės edukacijos atspindys, ir susideda iš trijų kategorijų: užkabinimo, į(si)traukimo ir abejonės žadinimo. 2.3.1 skyrelyje detaliau pristatomas užkabinimas, 2.3.2 skyrelyje plačiau atskleidžiamas į(si)traukimas, 2.3.3 skyrelyje detalizuojamas abejonės žadinimas.



3 pav. Pasinėrimas

Trečiame disertacijos skyriuje „**Rezultatų aptarimas: iškilusios substantyviosios teorijos ir jos prasminių vienetų sąsajos su egzistuojančiomis teorijomis**“, kuris sudarytas iš 4 poskyrių, aptariamos iškilusios substantyvios teorijos ir jos prasminių vienetų sąsajos su egzistuojančiomis teorijomis.

3.1 poskyryje siekiama aptarti iškilusios teorijos vietą muziejinės edukacijos teorinėje sistemoje. Šiame skyriuje aptariamos iškilusios substantyvios teorijos ir jos prasminių vienetų sąsajos su egzistuojančiomis teorijomis. 3.1.1. skyrelyje pristatomos pagrindinės muziejinės edukacijos teorijos ir pateikiamas jų sąryšis su Nardinančio interaktyvumo teorija. 3.1.2 skyrelyje ypatingas dėmesys skiriamas kontekstualumo konstruktyvistinėje muziejinėje edukacijoje aptarimui, nes jo supratimas itin svarbus nardinančio interaktyvumo kontekste.

3.2 poskyryje egzistuojančių teorijų kontekste aptariamas pirmasis iškilusios teorijos prasminis vienetas – interaktyvumas, kuris plėtojamas dviem aspektais: 3.2.1 skyrelyje aptariama interaktyvumo samprata, o 3.2.2 skyrelyje interaktyvumo samprata praplečiama, aptariant nuobodulio, kaip interaktyvumo priežasties, sampratą.

3.3 poskyryje aptariamas antrasis prasminis vienetas – nardinimas. Šiame poskyryje aptiriamos Nardinančio interaktyvumo sąsajos su teorinė literatūra, siekiant atskleisti ir praplėsti galimus nardinimo niuansus. 3.3.1 skyrelyje atskleidžiami teoriniai plūduriavimo niuansai, 3.3.2 skyrelyje aptariama pasinėrimo sampratos raiška teorinėje literatūroje, o 3.3.3 skyrelyje detaliau atskleidžiamos pasinėrimo kategorijų ir teorinės literatūros sąsajos. Šio skyrelio pabaigoje taip pat bandoma ieškoti iškilusios teorijos sąsajų su muziejinės edukacijos vizijomis.

3.4. poskyryje aptariami tyrimo ribotumai.

Darbo pabaigoje pateikiamos išvados ir rekomendacijos. Paskiausiai pateikiamas literatūros sąrašas ir priedai.

## IŠVADOS

Atlikus tyrimą, remiantis klasikinės Grindžiamosios teorijos strategijos principais, iškilo Nardinančio interaktyvumo muziejinėje edukacijoje teorija, kuria buvo atskleisti *plūduriavimo* ir *pasinėrimo* procesai, paaiškinantys šiuolaikinės muziejinės edukacijos raišką. Tyrimas atskleidė, kad *plūduriavimas* atspindi paviršinę muziejinę edukaciją, o *pasinėrimas* – giluminę muziejinę edukaciją.

**Plūduriavimas.** Ši, pirmoji pagrindinė subkategorija, formavosi kaip paviršinės muziejinės edukacijos charakteristika, atsiskleidžianti nuobodulio rate, sudarytame iš tokių keturių kategorijų, kaip nuobodulys, siekis išvengti nuobodulio, aktyvinimas ir perdozavimas. Minėtų kategorijų sąveika leido suformuoti „nuobodulio ratą“, kaip galimai uždaro proceso metaforą.

*Nuobodulys iškilo* kaip tradicinio muziejaus charakteristika, kur vyrauja pakankamai monotoniška aplinka ir lankytojams trūksta stimulo, žadinančio ugdytosi poreikius.

*Siekis išvengti nuobodulio* leido suprasti, kad nuobodulys yra būseną, nepriimtina žmogui, ji suvokiama kaip nepatogumas, iš kurio stengiamasi kuo greičiau ištrūkti.

*Aktyvinimas* atsiskleidė, kaip dalinis interaktyvumas, tai yra tiesioginė ir netiesioginė muziejaus darbuotojų edukacinė veikla, stimuliuo-

janti muziejaus lankytoją muziejuje aktyviai veikti. Tai reiškia, kad aktyvinimas „tarytum“ padeda muziejaus lankytojui ištrūkti iš nuobodulio. Taigi keičiama ugdymo situacija muziejuje – išsiveržiama iš monotoniškos stimuliacijos. Atrodytų, kad aktyvinimas muziejineje edukacijoje padeda idealiai spręsti tradicinio muziejinio nuobodulio problemą, tačiau išskylanti kita kategorija verčia tų suabejoti.

*Perdozavimas* išskyla aktyvinimo fone ir padeda suprasti, kad muziejų lankytojai pernelyg aktyvinami, neretai tarytum persisotina aktyvumo, gavę per didelę jo „dozę“, ir tai sukelia nuobodulį. Tai reiškia, kad perdozavimas yra iššūkis, leidžiantis šiuolaikinei muziejinei edukacijai įsisukti į nuobodulio ratą.

Taigi, plūduriavimą, kaip paviršinės muziejinės edukacijos procesą, atskleidžia nuobodulys, siekis išvengti nuobodulio, aktyvinimas ir perdozavimas, kurių junginys metaforiškai pavadintas nuobodulio ratu. Plūduriavimas prasideda nuo nuobodulio, kuris daugeliui muziejų lankytojų asocijuojasi su edukacine veikla muziejuje. Muziejų edukatoriai suvokia šią problemą, todėl siekia išvengti nuobodulio ir deda edukacines pastangas aktyvindami muziejų lankytojus. Tačiau jeigu aktyvinimo tikslas formalus – aktyvi muziejų lankytojų veikla muziejuje, tuomet toks aktyvinimas duoda tik laikinus edukacinius rezultatus, o formalus aktyvinimo pastangų didinimas veda prie perdozavimo, kuris lemia grįžimą į pradinę nuobodulio būseną. Taip sukasi nuobodulio ratas. Muziejaus lankytojas tuomet tarsi plūduriuoja muziejinės edukacijos paviršiuje: jam tai nuobodu muziejuje, tai įdomu, tai vėl nuobodu. Kai lankytojui nuobodu, tai edukacinis muziejaus poveikis yra minimalus, kai lankytojui įdomu – edukacinis poveikis sustiprėja. Plūduriavimas tik dalinai ir laikinai sprendžia nuobodulio problemą. Tai reiškia, kad nuobodulio rato įsikimas gali daryti įtaką muziejaus lankytojų slinkčiai nuo muziejaus, t. y. jis gali paskatinti muziejaus lankytojus ateityje *labiau vengti* muziejaus.

**Pasinėrimas.** Ši, antroji pagrindinė subkategorija, formavosi kaip giluminės muziejinės edukacijos charakteristika, parodanti kaip išspręsti nuobodulio rato muziejineje edukacijoje sukeltą problemą. Pasinėrimą, kaip vieną iš dviejų pagrindinių muziejinės edukacijos

subkategorijų, apibūdina trys smulkesnės kategorijos: užkabinimas, į(si)traukimas ir abejonės žadinimas.

*Užkabinimas* iškilo, kaip pasinėrimo kategorija, kuri yra tiesiogiai nukreipta į lankytoją, siekiant jo pirminio giluminio susidomėjimo muziejine edukacija. Kitaip tariant, užkabinimą galima traktuoti, kaip svarbų ir neatsiejamą pasinėrimo proceso elementą, kaip pirmąjį sraigtelį, įgalinantį pradėti nėrimą gilyn.

*Į(si)traukimas* atsiskleidė, kaip antroji pasinėrimo kategorija, apibūdinanti lankytojo galimybę į(si)traukti į giluminę muziejinę edukaciją. Į(si)traukimu siekiama „nepaleisti užkabinto lankytojo“ ir tikimasi vis labiau jį įtraukti arba suteikti galimybę jam pačiam išitraukti iš giluminės muziejinės edukacijos pažinimo procesą. Kitaip tariant, į(si)traukimas leidžia tęsti daugiakryptį nėrimą gilyn.

*Abejonės žadinimas, trečioji pasinėrimo kategorija*, apibūdina giluminę muziejinę edukaciją. Abejones žadinanti muziejinė edukacija skatina muziejaus lankytojo kritinį mąstymą, suteikia galimybę abejoti, kelti klausimus, pačiam ieškoti atsakymų, keisti ir keistis, įtakoti ir formuoti eksponatą, ekspoziciją, muziejų ir patį save.

Tiek užkabinimas, tiek į(si)traukimas, tiek abejonės žadinimas apibūdina pasinėrimą, kaip procesą, vedantį nesibaigiančių pasinėrimo galimybių link, kai kiekvienas muziejinės edukacijos dalyvis (tiek muziejaus lankytojas, tiek muziejaus darbuotojas), atėjęs su savo supratimu ir žinojimu ar nežinojimu, turi galimybę integruotis ir formuoti naują, nesibaigiantį supratimą ar požiūrį į muziejų ir muziejinę edukaciją. Būtent tokia muziejinė edukacija labiausiai padeda spręsti muziejinio nuobodulio problemą, nes paliečia pačias muziejaus lankytojo kaip ugdytinio gelmes ir daro stiprų postūmį lankytojo asmenybės tobulėjimui. Toks pasinėrimo procesas, kuris yra apibūdinamas kaip užkabinantis, įtraukiantis, abejones žadinantis, sudaro prielaidas lankytojų slinkčiai muziejaus link, t. y. jis gali paskatinti muziejaus lankytojus ateityje *labiau grįžti* į muziejų.

Nardinančio interaktyvumo teorijoje atskleidžiamas muziejinės edukacijos daugiasluoksniškumas, neretai pasireiškiantis tuos sluoksnius susiejančiame fone. Nardinantis interaktyvumas, kaip esminė kategorija, atsiskleidžia *integralaus gilėjimo* kontekste, o tai reiškia,

kad šiuolaikinė muziejinė edukacija turi galimybę tiek *plūduriavimui*, tiek *pasinėrimui*. Vadinasi, *Nardinančio interaktyvumo* teorija muziejinės edukacijos kūrimo proceso dalyvius kviečia nepamiršti, jog tik *gilėjimas*, kaip prasmingo muziejaus kūrimo, galimybė, padeda nutolti nuo plūduriavimo ir leidžia pasinerti.

Kitaip tariant, nardinančio interaktyvumo teorija yra svarbi tuo, kad ja ne tik demonstruojama galima konstruktyvizmo principų taikymo įvairovė, bet ir atskleidžiama šiandieninė pereinamojo laikotarpio situacija ugdymo teorijų taikymo kontekste. Plūduriavimas, kaip viena iš pagrindinių subkategorijų, labiau atstovauja sisteminiam ir biheivoristiniam muziejui, o pasinėrimo, kaip kitos pagrindinės subkategorijos, formavimosi užuomazgos pastebimos atradimų muziejuje, tačiau vystosi (siekia vystytis) konstruktyvistinio muziejaus kontekste.

## REKOMENDACIJOS

Nardinančio interaktyvumo teorijoje atskleidžiami *plūduriavimo* ir *pasinėrimo* procesai, kuriais kviečiama atkreipti dėmesį į paviršinę ir giluminę muziejinės edukacijos raišką, siunčiant giluminės muziejinės edukacijos rekomendaciją tiek muziejininkams, tiek muziejinių ekspozicijų kūrėjams, tiek muziejų lankytojams, tiek formaliojo ir neformaliojo ugdymo specialistams.

Taip pat pravartu akcentuoti, kad šiuolaikinės muziejinės edukacijos kūrimo procese dalyvauja įvairių sričių specialistai ir neretai iškyla „nesusikalbėjimo“ problema, sąlygota ne tik skirtingų dalyvių profesinio pasirengimo kompetencijų ar asmeninių savybių, bet ir dėl skirtingos muziejinės edukacijos sampratos arba jos nebuvimo. Tai reiškia, kad svarbu plėsti supratimą apie tai, jog visi dalyviai, kurie vienaip, ar kitaip daro įtaką galimam muziejinės edukacijos rezultatui, vedančiam *plūduriavimo* arba *pasinėrimo* keliu, yra svarbūs kuriant muziejinę edukaciją. Verta prisiminti, kad jie visi konstruoja ne tik muziejinės edukacijos aplinką, bet ir galimą muziejinės edukacijos procesą.

**Rekomendacijos muziejininkams.** Nardinančio interaktyvumo teorija kviečia muziejininkus praktikuoti giluminę muziejinę edukaciją, kurios metu lankytojai turėtų galimybę mokytis pasinerdami (t. y.

dalyvauti užkabinimo, į(si)traukimo ir abejonės žadinimo procesuose), ir neapsiriboti paviršinio interaktyvumo praktikavimu, nepajėgiančiu nuplėšti nuo muziejaus nuobodulio etiketės. Taip pat nardinančio interaktyvumo teorijoje atkreipiamas dėmesys į tai, kad muziejaus lankytojai turėtų būti dažniau vertinami, kaip lygiaverčiai muziejinės edukacijos proceso dalyviai, kuriems muziejų darbuotojai suteiktų galimybę kartu keisti muziejinės edukacijos raišką šiuolaikiniame muziejuje. Kitaip tariant, nardinančio interaktyvumo teorija muziejininkus kviečia atviram ir nesibaigiančiam dialogui su muziejaus lankytojais.

**Rekomendacijos muziejinių ekspozicijų kūrėjams.** Tyrime buvo atskleista tai, kad vis dar pasitaiko atvejų, kai brangiai kainuojančioms šiuolaikinėms muziejinėms ekspozicijoms nepavyksta sėkmingai pritaikyti muziejinės edukacijos ir ištrūkti iš nuobodulio rato bei tai, kad šiuolaikinis muziejus iš plūduriuojančios, kitaip tariant, statiškos „negyvos“, erdvės siekia virsti pasineriančia „gyva“ ir besikeičiančia erdve. Tai leidžia suprasti, kad kiekvienas jame esantis eksponatas, stendas, kompiuteris neturėtų atsirasti tik dėl to, kad yra modernus ar efektingas. Kiekvienas iš jų turėtų „prabilti“ tam, kad pakviestų lankytoją pasinerti. Juk kiekvienas ekspozicijoje esantis eksponatas, baldas ar bet kuri kita detalė turėtų būti nukreipti į lankytoją, nes šiuolaikinė muziejinė edukacija yra ne pamoka, kuri įprasta mokykloje, todėl net ir kuriant paprasčiausią edukacinę klasę muziejinėje erdvėje reikėtų ją ne tik „perkelti“ iš mokyklinės aplinkos, bet ir integruoti į edukatyvią muziejinę erdvę. Todėl reikšminga akcentuoti tai, kad muziejinių ekspozicijų projektuotojai ir kūrėjai negali likti nuošalyje kuriant gilėjančią ir integralią, pasinėrimą skatinančią muziejinę aplinką. Taigi nardinančio interaktyvumo teorijoje muziejinių ekspozicijų kūrėjai kviečiami labiau gilintis į šiuolaikines ugdymo teorijas, kad galėtų būti lygiateisiais šiuolaikinės muziejinės edukacijos propaguotojais ir efektyvių muziejinės edukacijos sprendimų kūrėjais.

**Rekomendacijos muziejų lankytojams.** Nardinančio interaktyvumo teorijoje atskleidžiama, kad šiuolaikinis muziejaus lankytojas turėtų būti ne tik aktyvus, bet ir kritiškas muziejinės edukacijos dalyvis. Taigi šis tyrimas yra ne tik *bandymas* atkreipti dėmesį ir tų potencialių muziejaus lankytojų, kurie nesilanko muziejuose, bet ir *kvieti-*

mas, raginantis užsukti į muziejus, kurie neretai gali nustebinti ar išblaškyti ilgus metus savyje nešiotą nuobodulio jausmą ir suteikti galimybę *pasinėrimui*.

**Rekomendacijos formaliojo ir neformaliojo ugdymo specialistams.** Nardinančio interaktyvumo teorijoje atskleidžiama, kad kuriant nardinančią muziejinę edukaciją labai svarbūs yra bendravimo ir bendradarbiavimo procesai, kurie tyrime pristatyti pagrindinio socialinio proceso, įvardyto *gilėjimu*, kontekste. Taigi tyrime buvo atskleista, kad didžiausia muziejaus lankytojų dalis yra ikimokyklinio, pradinio ir bendrojo lavinimo mokinių grupės, todėl svarbu, kad ugdymo specialistai *pasitrauktų iš skirtingų barikadų pusių*, ir liautųsi, B. Garcia (2012), žodžiais tariant, muziejus traktuoti kaip vietas, kuriose mokymas yra „mažesnis“: ne toks validus, ne toks svarbus visuomenės sveikatai, ir ne toks pajėgus duoti teigiamą impulsą mūsų visuomenei, negu formaliosios mokymosi institucijos. Tikslingiau būtų bendromis jėgomis įsilieti į sėkmingo edukacinio, pasinėrimą sąlygojančio ugdymo proceso kūrimą. B. Garcia pastebėjimu (2012), reikėtų neužmiršti, kad formali bei neformali mokyklų ir muziejų edukacinė aplinka turėtų tarnauti sveikos bendruomenės mokymui kaip *yin* ir *yang*: kaip lygiavertės pusės, esančios vienodai svarbios ugdant visavertį asmenį mokymosi visą gyvenimą kontekste.

**Rekomendacijos tyrėjams.** Nardinančio interaktyvumo teorija gali būti vertinga ir kaip bandymas taikyti Lietuvos edukologijoje klasikinės grindžiamosios teorijos strategiją. Šiame tyrime pristatomas grindžiamosios teorijos vystymosi laukas ir šios teorijos atlikimui reikalingos procedūros, o jų pritaikymas gali būti praktiškai naudingas įvairių socialinių mokslų tyrinėtojams. Šiuo tyrimu galima padėti būsimiems grindžiamosios teorijos tyrėjams nekartoti šio tyrimo autorės padarytų klaidų. Taip pat klasikinės grindžiamosios teorijos tyrimas, kaip netradicinis tyrimas, kviečia į muziejinės edukacijos tyrimus pažvelgti plačiau, išbandant kuo įvairesnius tyrimo metodus ir strategijas. Šiai tyrimo autorės minčiai antrina E. Hooper-Greenhill (2011, p. 377), kelianti klausimą: jeigu prasmės kūrimas yra varijuojantis ir nestabilus, tai kaip jis gali būti tiriamas? E. Hooper-Greenhill (2011) pastebi, kad norint suvokti prasmę, patiriamą muziejaus lanky-

tojų, nepakanka tik stebėti žmones ir uždavinėti jiems demografinius klausimus; jeigu šiek tiek informacijos ir gaunama tokiomis tyrimais, tai daug gilesnis požiūris yra reikalingas norint iširti interpretacines strategijas ir repertuarą, kas skatina atkreipti dėmesį į interpretacines filosofijas ir kokybinius tyrimo metodus. Šioje vietoje taip pat svarbu prisiminti tarptautinės konferencijos Museum utopias metu (vykusios 2012 m. Leicester universitete, UK) nuskambėjusią mintį, kad kuo įvairesni bandymai tyrinėti muziejų veiklą yra itin laukiami.

Tad belieka viltis, kad šis bandymas pažvelgti į muziejinę edukaciją per „klasikinės GT akinius“ bus ne tik teoriškai naudingas kitiems muziejų ir muziejinės edukacijos tyrinėtojams, bet ir praktiškai pritaikomas kasdiniame muziejininkų ir kitų edukatorių darbe.

#### MOKSLINĖS PUBLIKACIJOS DISERTACIJOS TEMA

- Pranskūnienė, R., Rupšienė, L. (2011). „Nuobodulio ratas“ interaktyvioje muziejinėje edukacijoje“. *Andragogika*, 2, p. 197–209.
- Rupšienė, L., Pranskūnienė, R. (2010). GT metodologijos įvairovė: skirtingos vieno metodo versijos ar skirtingi metodai? *Socialiniai mokslai*, 4 (70), p. 7–19.

## DALYVAVIMAS MOKSLINĖSE KONFERENCIJOSE IR SKAITYTI PRANEŠIMAI

- Rupšienė, L., Pranskūnienė, R. (2011). Interaktyvumo raiška šiuolaikinės muziejinės edukacijos kontekste. Mokslinė konferencija „Pilietiškas asmens tapatumas – visuomenės narių jungiamoji grandis“. Klaipėdos universitetas.
- Pranskūnienė, R. (2011). Interaktyvumas kaip mokymosi aplinka. Tarptautinė konferencija „Mokslo, verslo ir studijų partnerystė“ (angl. Research, Science and Business Partnership). Lietuvos žemės ūkio universitetas.
- Rupšienė, L., Pranskūnienė, R. (2011). Muziejaus darbuotojų vaidmuo kuriant interaktyvią edukacinę aplinką muziejuje. Tarptautinė konferencija „Andragogikos aktualijos: suaugusiųjų švietimo veikėjų profesionalizacija“. Klaipėdos universitetas.
- Rupšienė, L., Pranskūnienė, R. (2011). Socialiniai aspektai muziejinėje edukacijoje. Tarptautinė konferencija „Socialinio ugdymo kokybė kaip lygių galimybių ir socialinės sanglaudos stiprinimo veiksnys“. Klaipėdos universitetas.

### TRUMPOS ŽINIOS APIE AUTORIŲ

**Išsilavinimas:** 1993–1997 m. Rasa Pranskūnienė studijavo Vytauto Didžiojo universitete Humanitarinių mokslų fakultete, baigė Etnologijos bakalauro studijas, 1997–1999 m. studijavo Vytauto Didžiojo universitete Humanitarinių mokslų fakultete ir baigė Lietuvos etninės kultūros magistro studijas. 2005–2012 m. studijavo Klaipėdos universiteto Edukologijos krypties doktorantūroje.

**Darbovietė:** nuo 2008 m. vadovauja Aleksandro Stulginskio universiteto muziejui.

**Moksliniai interesai:** muziejinė edukacija, grindžiamoji teorija, kokybiniai tyrimai.

**El. paštas:** [rasapr@gmail.com](mailto:rasapr@gmail.com)