

TECHNINĖ SPECIFIKACIJA

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Perkančioji organizacija – Lietuvos švietimo muziejus – įgyvendina projektą Nr. LTPL00480 „Mokomės žaisdami“ (angl. „We learn by playing“) (toliau – Projektas), finansuojamą pagal 2021–2027 m. Interreg Lietuva–Lenkija programą.

2. Ši techninė specifikacija nustato pirkimo objekto apimtį ir reikalavimus paslaugoms, kurias Tiekėjas privalės suteikti sutarties galiojimo laikotarpiu. Projekto konkurso metu Tiekėjo pateiktas ir Perkančiosios organizacijos priimtas pasiūlymas laikomas ekspozicijos idėjos, koncepcijos ir pagrindinių sprendinių pagrindu, kuriuo Tiekėjas privalo vadovautis rengdamas ir detalizuodamas ekspozicijos įrengimo projektą, nekeisdamas esminių koncepcinių sprendinių.

3. Pirkimo objektas apima ekspozicijos įrengimo projekto parengimą ir ekspozicijos įrengimo projekto įgyvendinimo priežiūrą, vadovaujantis projekto konkurso laimėtojo pasiūlymu ir šios Techninės specifikacijos nuostatomis.

4. Techninėje specifikacijoje vartojamos sąvokos suprantamos taip:

4.1. **Ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjas** – ūkio subjektas, kuris pagal atskirą sutartį teikia ekspozicijos įrengimo paslaugas pagal parengtą ekspozicijos įrengimo projektą.

4.2. **Perkančioji organizacija** – Lietuvos švietimo muziejus;

4.3. **Tiekėjas** – ūkio subjektas, su kuriuo sudaroma sutartis dėl šioje Techninėje specifikacijoje nurodytų paslaugų teikimo.

II SKYRIUS KONTEKSTAS

PIRMAS SKIRSNIS LIETUVOS ŠVIETIMO MUZIEJUS

5. Perkančioji organizacija vykdo muziejinę veiklą, kurios pagrindas – švietimo istorijos, ugdymo raidą atspindinčių procesų ir su švietimu susijusių temų kaupimas, saugojimas, tyrimas ir pristatymas visuomenei.

6. Perkančiosios organizacijos veikla apima nuolatinių ir laikinų ekspozicijų kūrimą, edukacinių programų organizavimą bei bendradarbiavimą su švietimo, kultūros ir kitomis institucijomis, siekiant pristatyti švietimo istoriją ir ugdymo procesus skirtingoms lankytojų grupėms.

7. Muziejaus ekspozicinės-edukacinės erdvės yra naudojamos ne tik lankymui, bet ir edukacinėms veikloms, todėl jos planuojamos kaip daugiavercės erdvės, pritaikytos tiek individualiems lankytojams, tiek organizuotoms grupėms.

8. Įgyvendindama projektus Perkančioji organizacija siekia nuosekliai plėtoti muziejų kaip šiuolaikišką, atvirą ir lankytojams prieinamą instituciją, sudarančią sąlygas pažinti švietimo istoriją ir ugdymo procesus per skirtingas pažinimo formas.

ANTRAS SKIRSNIS PROBLEMATIKA

9. Perkančiosios organizacijos veiklos kontekste vis aktualesnis tampa muziejaus vaidmens pokytis šiuolaikinėje visuomenėje. Muziejus vis dažniau suvokiamas ne tik kaip vieta, kurioje saugomi ir pristatomi eksponatai ar pateikiama informacija, bet ir kaip erdvė, kurioje lankytojai tikisi prasmingos, suprantamos ir jiems aktualios patirties. Šis pokytis kelia poreikį peržiūrėti tradicinius ekspozicijų pateikimo būdus.

10. Perkančiosios organizacijos lankytojų auditorija yra įvairi – muziejų lanko skirtingo amžiaus, skirtingų interesų ir patirčių lankytojai, įskaitant šeimas su vaikais, moksleivių ir studentų grupes, individualius lankytojus bei asmenis su negalia. Dėl šios įvairovės kyla iššūkis sukurti ekspoziciją, kuri būtų suprantama ir aktuali skirtingoms auditorijoms, neapsiribojant viena lankytojų grupe.

11. Tradiciniai ekspozicijos pateikimo sprendiniai, paremti informacinių tekstų skaitymu ir pasyviu eksponatų stebėjimu, ne visada leidžia lankytojams įsitraukti į ekspozicijos turinį ir išlaikyti dėmesį ilgesnį laiką. Tokie sprendiniai riboja galimybes lankytojams patirti temas per veikimą, bandymą ar asmeninę patirtį.

12. Ypač ryškus tampa iššūkis edukacinių veiklų kontekste, kai ekspozicija turi veikti ne tik kaip informacijos šaltinis, bet ir kaip aktyvi mokymosi priemonė. Ne visos ekspozicinės erdvės yra pakankamai pritaikytos grupinėms veikloms, savarankiškam lankytojų tyrinėjimui ar lankstesniems naudojimo scenarijams.

13. Papildomą sudėtingumą sukuria poreikis suderinti muziejinių vertybių saugojimo ir eksponavimo reikalavimus su siekiu kurti patrauklią ir lankytojus įtraukiančią aplinką. Saugumo, konservavimo ir apsaugos reikalavimai riboja galimus ekspozicinius sprendinius ir reikalauja ypač apgalvoto planavimo.

14. Kita aktuali problema – ekspozicijos turinio struktūra ir pasakojimo aiškumas. Fragmentiškas ar nepakankamai nuoseklus turinio pateikimas gali apsunkinti lankytojo orientaciją ekspozicijoje, ypač kai pristatomos sudėtingesnės ar daugiasluoksnės temos, susijusios su švietimo istorija ir ugdymo procesais.

15. Švietimo istorijos ir su ja susijusių temų pristatymas reikalauja rasti pusiausvyrą tarp informacijos tikslumo, turinio gylio ir lankytoji suprantamos, patrauklios formos. Pernelyg didelis informacijos kiekis gali apsunkinti suvokimą, o pernelyg supaprastintas pateikimas – sumažinti ekspozicijos edukacinę vertę.

16. Be to, šiuolaikiniai lankytojai vis dažniau tikisi, kad muziejaus patirtis bus ne tik informatyvi, bet ir emociškai įtraukianti, sudaranti galimybę užmegzti asmeninį ryšį su pateikiamu turiniu. Tai kelia papildomus reikalavimus ekspozicijos turinio pateikimui ir erdviniams sprendiniams.

17. Atsižvelgiant į išvardytas aplinkybes, Perkančioji organizacija susiduria su poreikiu iš esmės peržiūrėti ekspozicijos pateikimo principus ir ieškoti sprendimų, kurie leistų sukurti nuoseklią, aiškią ir lankytoji prasmingą ekspozicijos patirtį.

TREČIAS SKIRSNIS STRATEGINIS SPRENDIMAS

18. Atsižvelgdama į nustatytą problematiką ir kintančius muziejaus veiklos bei lankytojų lūkesčius, Perkančioji organizacija priėmė strateginį sprendimą atnaujinti ekspozicines-edukacines erdves, peržiūrint ekspozicijos pateikimo principus ir orientuojantis į lankytoji aiškesnę, nuoseklesnę ir labiau įtraukiančią patirtį.

19. Šis sprendimas grindžiamas nuostata, kad ekspozicija turi būti formuojama kaip vientisas pasakojimas, leidžiantis lankytoji ne tik susipažinti su pateikiama informacija, bet ir suprasti temų tarpusavio ryšius bei jų reikšmę platesniame švietimo istorijos ir ugdymo kontekste.

20. Strateginiu lygmeniu nuspręsta ieškoti tokių ekspozicijos formavimo sprendinių, kurie sudarytų sąlygas lankytojams aktyviau dalyvauti pažinimo procese, skatintų savarankišką tyrinėjimą ir leistų ekspoziciją naudoti ne tik lankymui, bet ir edukacinėms veikloms.

21. Perkančioji organizacija, siekdama išvengti fragmentiškų ar atsitiktinių sprendinių, pasirinko nuoseklų veiksmų eiliškumą, pagal kurį pirmiausia formuojama ekspozicijos idėja ir koncepcija, o tik vėliau rengiami detalūs ekspozicijos įrengimo projektiniai sprendiniai.

22. Toks sprendimo priėmimo modelis leidžia užtikrinti, kad ekspozicijos kūrimas būtų grindžiamas aiškia koncepcine kryptimi, o vėlesni projektiniai sprendiniai būtų nuoseklūs, pagrįsti ir tarpusavyje suderinti.

23. Strateginis sprendimas taip pat apima siekį sukurti ekspoziciją, kuri būtų pakankamai lanksti ir pritaikoma skirtingiems naudojimo scenarijams, nekeičiant esminių koncepcinių nuostatų ir išlaikant ekspozicijos teminį vientisumą.

24. Šio strateginio sprendimo įgyvendinimui Perkančioji organizacija numato taikyti projekto konkurso procedūrą, kurios metu būtų atrinkta ekspozicijos idėja ir koncepcija, geriausiai atitinkanti nustatytą problematiką ir Perkančiosios organizacijos poreikius.

KETVIRTAS SKIRSNIS SPRENDIMO KRYPTYS IR SIEKIAMI REZULTATAI

25. Įgyvendindama strateginį sprendimą, Perkančioji organizacija siekia sukurti ekspoziciją, kuri lankytoji būtų ne tik informacijos pateikimo priemonė, bet ir nuosekli, prasminga patirtis, skatinanti aktyvų įsitraukimą ir domėjimąsi pristatomomis temomis.

26. Viena iš pagrindinių sprendimo krypčių – suformuoti aiškų ir lengvai suvokiamą ekspozicijos pasakojimą, leidžiantį lankytojams orientuotis temose, suprasti jų tarpusavio ryšius ir patirti ekspoziciją kaip vientisą visumą, o ne atskirų, tarpusavyje nesusijusių elementų rinkinį.

27. Perkančioji organizacija siekia, kad ekspozicija būtų pritaikyta skirtingoms lankytojų grupėms ir jų poreikiams, sudarant sąlygas ją naudoti tiek individualiam lankymui, tiek edukacinėms veikloms, grupiniams užsiėmimams ar šeimų lankymui.

28. Sprendimų kryptys taip pat apima siekį sukurti ekspozicines-edukacines erdves, kurios būtų funkcionalios, lanksčios ir pritaikomos skirtingiems naudojimo scenarijams, leidžiančios keisti veiklų pobūdį nekeičiant esminės ekspozicijos struktūros ar koncepcijos.

29. Perkančioji organizacija siekia sudaryti sąlygas lankytojams pažinti pristatomas temas per patirtį ir aktyvų dalyvavimą, kartu išlaikant ekspozicijos edukacinę vertę ir turinio nuoseklumą.

30. Siekiama, kad ekspozicijos sprendiniai būtų subalansuoti muziejinių vertybių apsaugos, saugumo ir eksponavimo reikalavimų požiūriu, kartu sudarant galimybes kurti patrauklią ir lankytojus įtraukiančią aplinką.

31. Galutinis siekiamas rezultatas – ekspozicija, kuri prisidėtų prie Perkančiosios organizacijos, kaip šiuolaikiškos, atviros ir lankytojams aktualios institucijos, įvaizdžio stiprinimo, skatintų pakartotinį lankymąsi ir sudarytų prielaidas ilgalaikiai muziejaus veiklos plėtrai.

32. Šių sprendimo krypčių ir siekiamų rezultatų įgyvendinimas reikalauja aiškios, argumentuotos ir Perkančiosios organizacijos poreikius atitinkančios ekspozicijos idėjos bei koncepcijos, kuri taptų pagrindu tolesniems projektiniams sprendiniams.

PENKTAS SKIRSNIS NAUJA MUZIEJAUS EKSPOZICIJOS KONCEPCIJA

33. Naują muziejaus ekspozicijos koncepciją sudaro šių elementų susiejimas į visumą naujoje ekspozicijoje:

- 33.1. istoriniai žaidimai;
- 33.2. Baltų simboliai ir gamtos sudievinimas;
- 33.3. gamtos pažinimas;
- 33.4. urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita;

33.5. rašto ir komunikacijos raida;

33.6. Montessori metodas;

33.7. muziejinių vertybių sąrašas.

34. Ekspozicijoje numatoma eksponuoti šių rūšių muziejines vertybes: mokymo priemonės ir daiktus, fotonuotraukas, leidinius, meno kūrinius. Prie muziejinių vertybių bus pateikiamas etiketažas ir papildoma informacija (istorinis kontekstas ir kt.).

ŠEŠTAS SKIRSNIS ISTORINIAI ŽAIDIMAI

35. Istoriniai žaidimai šioje ekspozicijoje sudaro savarankišką ir reikšmingą turinio dalį, skirtą atskleisti skirtingų laikotarpių žmonių kasdienybę, bendravimo formas, ugdymo praktikas ir laisvalaikio kultūrą.

36. Istoriniai žaidimai ekspozicijoje suvokiami kaip muziejiniai ir edukaciniai objektai, kurių paskirtis – padėti lankytojams pažinti istorinius ir kultūrinius kontekstus per veikimą ir patirtį, išlaikant jų istorinį autentiškumą ir esminius žaismės principus.

37. Perkančioji organizacija numato, kad istoriniai žaidimai bus integruojami į ekspoziciją kaip vientisos ekspozicijos dalis, derinant jų fizinį pateikimą, informacinį turinį ir patyriminius sprendinius, kad lankytojai galėtų ne tik susipažinti su žaidimais, bet ir suprasti jų reikšmę platesniame istoriniame, kultūriniame ir ugdymo kontekste.

38. Istorinių žaidimų atranka, jų kiekis, tipai ir pateikimo būdai bus formuojami atsižvelgiant į ekspozicijos koncepciją, fizinės aplinkos sąlygas ir numatomas ekspozicijos naudojimo formas.

39. Konkretūs istoriniai žaidimai, jų aprašymai, pateikimo sprendiniai ir kiti su jų integravimu susiję aspektai bus detalizuojami vėlesniuose šios Techninės specifikacijos punktuose, įskaitant, bet neapsiribojant:

39.1. **Surakarta** – nors daugelis pasaulio kultūrų, nuo senovės Mesopotamijos iki Europos dvarų, turėjo savo šaškių versijas, Surakarta yra neabejotinai unikali stalo žaidimų istorijoje. Šis žaidimas į Europą atkeliavo XIX a. iš Indonezijos, kartu su savimi atsinešdamas reto išradingumo taisykles, kurios įprastą figūrų stumdymą paverčia nuspėjama strategine kova. Žaidžia 2 žaidėjai. Žaidimo lenta: 6 x 6 kvadratų tinklelis. Aplink kampus yra 8 puslankiai, sujungti linijomis – jie naudojami figūroms mušti. Kiekvienas žaidėjas turi 12 figūrėlių. Tikslas – paimti visas varžovo figūrėles. Ypatybė: figūrėlės imamos ne šuoliu, o važiuojant puslankiais aplink lentos kraštus, galima apsukti vieną ar kelis ratus prieš užbaigiant ėmimą. Dėl to žaidimas reikalauja planavimo ir erdvinio mąstymo, o taktika skiriasi nuo šachmatų ar šaškių.

39.2. **Rithmomachia** – viduramžių Europoje išpopuliarėjęs intelektualus stalo žaidimas, dažnai vadinamas „filosofų žaidimu“. Jis atsirado apie XI a., tikėtina, vienuolynų ir universitetų aplinkoje, kur buvo naudojamas ne tik pramogai, bet ir skaičių teorijos bei harmonijos principams pažinti. Skirtingai nei šaškės ar šachmatai, Rithmomachia jungė žaidimą su matematikos ir filosofijos idėjomis, todėl buvo laikomas mokančiu ir lavinančiu protą. Žaidžia 2 žaidėjai. Žaidimo lenta panaši į pailgintą šachmatų lentą (dažniausiai 8 × 16 langelių). Kiekvienas žaidėjas turi skirtingos formos figūras (apskritas, trikampes ir kvadratinės), pažymėtas skaičiais. Tikslas – ne tik paimti varžovo figūras, bet ir sudaryti tam tikras skaitines kombinacijas (aritmetines, geometrines ar harmonines progresijas), vadinamas pergalės figūromis. Figūros juda ir „ima“ viena kitą pagal skaitinius santykius, o pergalę galima pasiekti keliais būdais – tiek taktiškai naikinant varžovo figūras, tiek strategiškai kuriant matematinės struktūras lentoje. Dėl to Rithmomachia reikalauja ne tik planavimo ir erdvinio mąstymo, bet ir matematinės intuicijos, išskirdama šį žaidimą kaip unikalų reiškinį Europos stalo žaidimų istorijoje.

39.3. **Soliteris** – vieno žaidėjo stalo žaidimas, kurio ištakos siekia ankstyvųjų naujųjų laikų Europą. Nors tiksli kilmė nėra aiški, rašytiniuose šaltiniuose soliterio tipo žaidimai minimi

jau XVIII a., o didžiausio populiarumo jie sulaukė XIX a. Prancūzijoje ir Anglijoje. Skirtingai nei dauguma tradicinių stalo žaidimų, soliteris buvo skirtas ne varžymuisi, o susikaupimui, kantrybei ir savarankiškam mąstymui. Žaidžia 1 žaidėjas. Žaidimo lenta dažniausiai yra kryžiaus formos su 33 arba 37 skylutėmis. Pradžioje visos skylutės, išskyrus vieną, užpildomos kaištukais arba rutuliukais. Tikslas – pašalinti kuo daugiau figūrėlių, idealiu atveju paliekant vieną figūrėlę lentos centre. Figūrėlės šalinamos peršokant per gretimą figūrėlę horizontalia arba vertikalio kryptimi, o peršokta figūrėlė nuimama nuo lentos. Žaidimas reikalauja kruopštaus planavimo, kelių ėjimų numatymo ir klaidų vengimo – vienas neapgalvotas ėjimas gali padaryti pergale nebeįmanomą.

39.4. Žiogas (Halma) – strateginis stalo žaidimas, sukurtas XIX a. pabaigoje. Jį 1883 m. JAV pristatė Harvardo medicinos mokyklos profesorius George'as Howardas Monksas. Žaidimas greitai paplito Europoje ir tapo pagrindu vėlesnėms atmainoms, tokioms kaip kiniškos šaškės. Žaidžia 2-4 žaidėjai. Žaidimo lenta – kvadratinė, dažniausiai 16 × 16 langelių, su pažymėtomis starto ir tikslo zonomis kampuose. Kiekvienas žaidėjas turi po 13 arba 19 figūrėlių (priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus). Tikslas – perkelti visas savo figūrėles iš pradinio kampo į priešingą lentos kampą. Figūrėlės juda žingsniu į gretimą langelį arba šuolių seka per kitas figūrėles, panašiai kaip šaškėse, tačiau be kirtimo – figūros nenuimamos nuo lentos. Galimi ilgi kombinuoti šuoliai per kelias figūrėles vieno ėjimo metu. Dėl to žaidimas skatina erdvinį mąstymą, planavimą ir efektyvių judėjimo maršrutų paiešką, o taktika labiau orientuota į lenktynes nei į kovą.

39.5. Kvirkatas (Alquerque) – strateginis stalo žaidimas, laikomas tiesioginiu šaškių pirmtaku. Pirmą kartą jis paminėtas X a., kai arabų poetas Abu al-Farajus al-Isfahanis savo poezijos rinkiniuose užrašė žaidimo pavadinimą, tačiau neaiškino taisyklių – akivaizdu, kad kvirkatas jo amžininkams buvo savaimė suprantamas. Vėliau žaidimą perėmė ispanai, o XIII a. Ispanijos karalius Alfonsas X – didelis stalo žaidimų mėgėjas – rėmė viduramžių žaidimus aprašančios knygos parengimą. Iš Ispanijos kvirkatas greitai paplito po Europą ir pasiekė Lietuvą. Apie jo žinomumą mūsų kraštuose liudija XV a. radiniai Lietuvos didikų kunigaikščių rūmuose – medinės statinės dangtis su išraižyta kvirkato lenta bei šalia rastos figūrėlės. Tai rodo, kad žaidimas Lietuvoje buvo žinomas ir, tikėtina, ilgą laiką žaistas. Žaidžia 2 žaidėjai. Žaidimo lenta sudaryta iš 5 × 5 taškų (iš viso 25), sujungtų tiesiomis ir įstrižomis linijomis. Žaidimas vyksta taškuose, o ne langeliuose. Kiekvienas žaidėjas ėjimo metu juda viena savo figūra. Figūros gali judėti į visas 8 kryptis, įskaitant atgal – tai esminis skirtumas nuo šaškių. Priešininko figūros kertamos peršokant, jei už jos yra laisvas taškas. Galimi keli nuoseklūs kirtimai, kirsti privaloma, o kryptys neribojamos. Laimi tas, kuris iškerta visas varžovo figūras arba taip jį užspaudžia, kad šis nebeturi galimų ėjimų. Dėl paprastų taisyklių ir didelės judėjimo laisvės kvirkatas lavina gudrumą, planavimą ir erdvinį mąstymą, o jo įtaka šaškių raidai daro šį žaidimą ypač svarbų stalo žaidimų istorijoje.

39.6. Kelionė po Europos universitetus – edukacinis stalo žaidimas, jungiantis žaidimų istoriją ir švietimo tradicijas. Jo ištakos siejasi su 1759 m. Anglija, kai Londono spaustuvininkas Keringtonas Baulsas, paskatintas geografijos mokytojo Džono Džefrio, sukūrė Europos žemėlapiu paremtą žaidimą, skirtą mokymuisi per judėjimą ir patirtį. Kita šio žaidimo pasakojimo gija veda į XVI a. Lietuvą ir primena Abraomo Kulviečio bei kitų lietuvių bajorų studijų keliones po Europos universitetus – nuo Krokuvos ir Karaliaučiaus iki Bolonijos ir Paryžiaus. Tokios kelionės buvo neatsiejama išsilavinimo dalis, leidusi pažinti Europos kultūrą ir mokslo tradicijas. Žaidžia 2-4 žaidėjai. Žaidimo lenta – Europos žemėlapis su miestus jungiančiu taku. Tikslas – keliaujant per universitetinius miestus pirmam sugrįžti į Vilnių. Žaidimas paremtas judėjimu metant kauliuką, o skirtingi langeliai atspindi istorines kelionių realijas. Pašto vežimai pagreitina kelią, o plėšikai jį pristabdo, taip paversdami pažintinę kelionę nenuspėjama ir įtraukiančia. Žaidimas skatina geografinį suvokimą, istorinių maršrutų pažinimą ir sveiką varžymąsi, kviesdamas patirti, kaip kadaise po Europą keliavo studentai.

39.7. Buities įrankiai – ekspozicijos „Mokomės žaisdami“ dalis skirta buities, ūkio ir globos žaislams, atspindintiems tradicinėje Lietuvos visuomenėje vyravusį vaikų ugdymą

imituojant kasdienes suaugusiųjų veiklas. Lėlės, kaimo gyvuliai, naminiai augintiniai, vežimėliai, karučiai, grėbliai, pjūklai, plaktukai ir kiti sumažinti darbo įrankių pavidalo žaislai sudarė sąlygas vaikams anksti susipažinti su suaugusiųjų veiklomis ir socialiniais vaidmenimis (vyriški, moteriški darbai). Archeologiniai radiniai bei XIX-XX a. etnografinė medžiaga rodo šių žaislų tęstinumą ir funkcionalumą - jie ne tik atspindėjo aplinkinę materialinę kultūrą, bet ir veikė kaip neformalios socializacijos priemonė. Žaisdami vaikai perimdavo buitės tvarkymo, ūkio darbų ir globos praktikas, ugdė atsakomybę, rūpesčio ir darbo vertės sampratą. Šalia kitų senovinių žaidimų pristatomi buitės, ūkio ir globos žaislai išryškina žaidimą kaip svarbią tradicinės kultūros patirties perdavimo formą, leidžiančią suvokti vaikystę kaip aktyvų pasirengimo bendruomeniniam gyvenimui etapą.

39.8. Virvių mėtymas – virvių mėtymo taiklumo žaidimai Lietuvoje siejami su tradiciniais kaimo bendruomenių laisvalaikio užsiėmimais, kuriuose buvo lavinami praktiniai įgūdžiai, reikalingi kasdienėje ūkinėje veikloje, ypač piemenavimo ir gyvulininkystės kontekste. Etnografiniai šaltiniai rodo, kad tokio pobūdžio žaidimai buvo paplitę kaip neformalios varžytuvės, ugdančios rankos–akies koordinaciją, taiklumą ir socialinę sąveiką tarp vaikų ir jaunimo. Nors pats žaidimas nebuvo institucionalizuotas kaip atskira sporto šaka, jo principai išliko liaudies žaidimų tradicijoje ir buvo perduodami per kartas. Šiandien yra svarbu iš naujo aktualizuoti ir populiarinti virvių mėtymo žaidimus muziejaus programose ir etnokultūrinėje edukacijoje, kaip švietimo istorijos dalį ir kaip mokymosi priemonę. Tokiu būdu šie žaidimai padeda ne tik puoselėti nematerialųjį kultūros paveldą, bet ir kurti ryšį tarp tradicinės kultūros ir šiuolaikinių ugdymo praktikų.

39.9. Karo lazdos, Muštukas arba tiesiog **Lazdelės** – dinamiškas ir kuriantis smagią nuotaiką žaidimas. Kilmė - Maorių karinio pasirengimo šokis. Senovėje maorių kariai naudojo šį žaidimą, kad lavintų reakciją, rankų miklumą ir akių-rankų koordinaciją. Svarbus ir komandinis darbas bei sinchronas: mūšyje gebėjimas veikti išvien su savo grupe buvo gyvybiškai svarbus. Tį Rākau mokė karius jausti vienas kitą be žodžių, tik per ritmą. Žaidimo vadovas (edukatorius arba vienas iš žaidėjų) turi ištarti „Kairė“ arba „Dešinė“. Kiekvienas žaidėjas turi kuo greičiau išgirdus komandą, pagauti šalia stovinčio žaidėjo lazdelę taip, kad ji nenukristų ant žemės. Laimi tas, kas paskutinis lieka su lazdele rankose.

39.10. Žvejyba – tai lauko žaidimas, perkeliantis dalyvius į laikus, kai daiktai gimdavo iš gamtos ir žmogaus rankų. Čia svarbus ne greitis ar varžymasis, o lėtas veiksmas, dėmesys ir ryšys su aplinka. Žaidimas jungia senąsias amatų tradicijas, pasakojimą ir šiuolaikinę edukaciją. Meškerė yra vienas seniausių žmogaus išradimų. Pirmosios meškerės buvo gaminamos iš tiesių, lengvų ir tvirtų lazdyno šakų. Prie jų buvo rišamas valas iš lino, žolės, gyvūnų plaukų ar sausgyslių, o kabliukai – drožiami iš kaulo, medžio ar metalo. Plūdės gamintos iš žievės ar nendrių, svareliai – iš akmenėlių ar švino. Tokios meškerės reikalavo tylos, kantrybės ir gamtos pažinimo. Žvejyba buvo ne tik būdas apsirūpinti maistu, bet ir kasdienė pamoka vaikams – stebėti, laukti ir gerbti aplinką. Net ir XX a., ypač sovietmečiu, daugelis žvejų vis dar naudojo ilgas, 4–5 metrų lazdyno meškeres be ritės ir žvejojo nuo kranto. Edukacinėje versijoje dalyviai tampa žvejais ir leidžiasi į simbolinę žvejybą – ieškoti legendinės auksinės žuvelės, atkeliavusios iš dzūkiškų pasakų. Tai ne sportinė rungtis, o ramus, vaizduotę žadinantis žaidimas, kuriame senoji technologija tampa mokymosi įrankiu.

Žaidimo variantai (pavyzdžiai)

1. Komandos traukia žuvytes, kurių kitoje pusėje parašytos raidės. Iš jų reikia sudėti kuo daugiau žodžių arba įvykdyti konkrečią užduotį, pavyzdžiui:

- sudėti daiktavardį;
- sudėti 4–5 raidžių žodį;
- sudėti su gamta ar vandeniu susijusį žodį.

2. Komandos gauna matematinius veiksmus. Išsprendus užduotį, reikia „pagauti“ žuvytę su teisingu atsakymu. Užduotys gali būti pritaikomos pagal amžių:

- sudėti ir atimtis;
- daugyba ir dalyba;

– veiksmams iki 20, 100 ar 1000.

Šis žaidimas moko ne tik raidžių ar skaičių. Jis padeda suprasti, kaip žmonės gyveno anksčiau, kaip gimdavo įrankiai, ir kodėl kantrybė bei ramybė buvo tokios svarbios.

SEPTINTAS SKIRSNIS KITOS TEMOS

40. **Baltų simboliai ir gamtos sudievinimas.** Erdvė lankytojus nukelia į protėvių pasaulėžiūrą, kai gamta buvo suvokiama kaip gyvas, dieviškas organizmas. Per baltų simboliką – saulės, mėnulio, žalčio, ažuolo ženklus – atskleidžiamas žmogaus ryšys su aplinka, siekis įprasmingi dangaus ir žemės reiškinius. Lankytojui ekspozicijos pradžioje leidžiama „atrankinti“ kiekvieno ženklo prasmę, o vėliau simboliai lankytojus lydės visoje ekspozicijoje. Tai kvietimas pažinti gamtą per tikėjimą ir mitologiją, suvokti, kaip iš ženklų gimė pirmosios komunikacijos formos.

41. **Gamtos pažinimas.** Erdvė parodo, kaip žmogus, žengdamas nuo tikėjimo prie mokslo, pradėjo sistemingai tyrinėti aplinką. Čia pristatoma biologija, zoologija, botanika, geologija ir žmogaus anatomija – disciplinos, leidusios pažvelgti į pasaulį kaip į pažinimo objektą. Lankytojai galės tyrinėti gamtos pavyzdžius, mikroskopu apžiūrėti augalų ir gyvūnų sandarą, susipažinti su ankstyvaisiais moksliniais leidiniais bei piešiniais. Šioje erdvėje akcentuojamas žmogaus smalsumas ir pastangos suvokti gamtos dėsnius, kurie ilgainiui tapo komunikacijos pagrindu – mokslo kalba ir bendrais žinojimo kodais.

42. **Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita.** Erdvė atskleidžia, kaip gamtos pažinimas ir bendruomenių stiprėjimas vedė prie naujų gyvenimo formų. Urbanizacijos procesai skatino keistis žmogaus buitį, darbą ir bendravimo būdus. Lankytojai susipažins su senųjų miestų formavimosi pavyzdžiais ir bendruomenių bendravimo poreikiais. Stotelėse bus galima patirti, kaip keitėsi kasdienybė – nuo kaimo sodybos iki miesto daugiaaukščių. Tai erdvė, kurioje ryškėja žmogaus bendruomeniškumo poreikis, pirmieji globalizacijos žingsniai bei būtinybė ieškoti naujų bendravimo priemonių.

43. **Rašto ir komunikacijos raida.** Erdvėje lankytojas pasiners į rašto ir komunikacijos istoriją – nuo pirmųjų rašytinių ženklų, pergamentų, knygų spausdinimo iki Morzės kodo, rašomųjų mašinėlių ir pirmųjų spausdinimo technikų. Čia pristatomos muziejinės vertybės – rašymo įrankiai, prietaisai, leidiniai. Interaktyvūs terminalai leis patiems lankytojams išbandyti Morzės kodą ar „parašyti“ žinutę rašomąja mašinėle. Ši erdvė atskleidžia, kaip raštas tapo pagrindine priemone žinioms perduoti ir išsaugoti, o kartu su juo formavosi kolektyvinė atmintis bei kultūrinė tapatybė. Šioje erdvėje integruotas pasakojimas apie šiuolaikinę komunikaciją: šiandien mes bendraujame ne tik žodžiu ar raštu, bet ir per virtualius tinklus, socialines platformas, dirbtinio intelekto sistemas. Komunikacija tapo nenutrūkstamu tinklu, jungiančiu skirtingas kultūras, patirtis ir kartas. Ji vyksta akimirksniu – tekstais, vaizdais, garsais – ir kartu kelia naujus klausimus apie informacijos patikimumą, santykių autentiškumą bei žmogaus dėmesio vertę. Ekspozicija ne tik supažindina su technologijų raida, bet ir kviečia lankytojus reflektuoti: kokia bus ateities komunikacija ir kokį vaidmenį joje išsaugos žmogaus balsas?

44. **Montessori metodas.** Ši ekspozicijos dalis skirta Marijai Varnienei, Montessori metodo pradininkei Lietuvoje, ir jos veiklos palikimui. Lietuvos švietimo muziejuje saugoma unikali jos naudotų mokymo priemonių, fotografijų ir dokumentų kolekcija, liudijanti šios pedagogikos įsitvirtinimą mūsų šalyje. Montessori metodas natūraliai dera prie projekto „Mokomės žaisdami“ koncepcijos, nes jo esmė – mokymasis per veiklą, žaidimą ir patirtį. Šis metodas remiasi vaiko smalsumu, tyrinėjimu ir savarankišku atradimu – tais pačiais principais, kurie grindžia projekto idėją. Čia žaidimas tampa ne pramoga, o pažinimo įrankiu: per jutiminį patyrimą, judesį ir interaktyvų tyrinėjimą ugdomas gebėjimas stebėti, mąstyti, kurti ir bendradarbiauti. Erdvėje lankytojai galės praktiškai išbandyti Montessori veiklas – rūšiavimo, konstrukcijų, loginių užduočių ar sensorinių žaidimų principus. Šiuolaikiniai interaktyvūs

sprendimai bus integruoti taip, kad išlaikytų metodo esmę – patirtinį, individualų mokymąsi. Montessori pedagogika, išgyvenanti atgimimą šiuolaikinėje visuomenėje, ypač aktuali šiandien, kai ugdymo procesas vis dažniau siejamas su žaismingumu, kūrybiškumu ir savarankiškumu.

AŠTUNTAS SKIRSNIS INTEGRUOJAMŲ MUZIEJINIŲ VERTYBIŲ SĄRAŠAS

45. Šiame skirsnyje pateikiamas preliminarus muziejinių vertybių sąrašas, numatomas integruoti į ekspoziciją. Sąrašas yra orientacinio pobūdžio ir skirtas nustatyti bendrą teminę kryptį bei planuojamą turinio apimtį. Galutinis muziejinių vertybių parinkimas, jų kiekiai ir eksponavimo sprendiniai bus tikslinami projekto rengimo metu, atsižvelgiant į architektūrinius, dizaino ir ekspozicinius sprendimus bei pasirinktą kūrybinę koncepciją.

Leidinių sąrašas

Eil. Nr.	Inventorinis apskaitos numeris	Pavadinimas	Išmatavimai	Tema
1.	LŠM 30074/ II K 18213	Laumių pasakos. Kaunas, „Šviesa“, 2008, 132 p. Leidinį sudarė Rita Repšienė, iliustravo Stasys Eidrigevičius	(A x P) 19,7 x 19,5 cm, Atverstas: 19,7 x 39 cm	Baltų simboliai ir gamtos sudievinimas
2.	LŠM 2664/ II K 2914	Senovė. Jos pažinimas ir apsaugojimas. Medžiaga mūsų etnografijai, archeologijai ir visuomenės istorijai. Šiaulių kraštotyros draugijos leidinys. Šiauliai, spaudė „Titnago“ spaustuvė, 1931, 32 p.	(A x P) 22,7 x x 15,7 cm, Atverstas: 22,7 x 29,5	Baltų simboliai ir gamtos sudievinimas
3.	LŠM -/ II K 11381	Leonas Simanuskas. ESM ir programavimas. Algoritminė kalba. KOBOL. „Mokslas“, Vilnius, K. Poželos sp. Kaune, 1977, 160 p.	20 x 12,5 cm	Šiuolaikinės technologijos ir ateitis
4.	LŠM 570/ II K 7957	Lietuvos istorijos pradžiamokslis. Lietuvių mokslo draugijos leidinys. Vilnius: „Žaibo“ spaustuvė, 1919, 110 p.	21,2 x 14,7 cm Atverstas: 21,2 x 29 cm	Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita
5.	LŠM 2765/ II K 10563	Fustel De Coulanges. Senovės miestas. I d. Kaunas, Švietimo ministerijos Knygų leidimo komisijos leidinys. 1932, 264 p.	24 x 16,2 cm	Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita
6.	LŠM 6094/ II K 12933	Tarp žmogėdrų dykumoj ir ledynuos. „Ūkininko skaitymai“ nr. 3, „Pažangos“ b-vės leidinys, Kaunas, Zavišos ir Steponavičiaus spaustuvė., 1930, 64 p.	17,1 x 12,2 cm	Gamtos pažinimas
7.	LŠM 3388/ II K 2980 E	Ф. Ратцель. Народовѣдѣніе. Первый томъ. „Просвѣщеніе“, С.-Петербургъ, 1904, 764 p.	25,5 x 18 cm Atversta: 56 x 38 cm	Gamtos pažinimas
8.	LŠM 3395/ II K 2974 E	Шурц, Генрих. Исторія первобытной культуры. „Просвѣщеніе“, С.-Петербургъ, 1904, 690 p.	25,8 x 18 cm Atversta: 25,8 x 39 cm	Gamtos pažinimas
9.	LŠM 3047/ II K 2121	F. Boretius. Бабочки Европы. Изданіе Т-ва М. О. Вольфъ, С.-Петербургъ, 1912 м., 254 p.	26,5 x 19,5 cm, Atversta: 26,5 x 39,5 cm	Gamtos pažinimas
10.	LŠM 2828/ II K 2903	Pasaulio istorija arba aiški gyvybės ir žmonijos istorijos apybraiža. I tomas. KULTŪROS Švietimo d-ja, Šiauliai, spaudė Varpo sp. Kaune, 1924, 298 p.	23 x 15,8 cm, atverstas 23 x 33 cm	Gamtos pažinimas
11.	LŠM 27056/ II K 16593	Bhagavad Gita. Palaiminantioji Giesmė. Detmoldas, išleido Lietuvių skautų brolijos vadija, 1947, 152 p. (sanskritas)	15,1 x 11 cm, Atverstas: 15,1 x 22 cm	Rašto ir komunikacijos raida

12.	LŠM 11803/ II K 17896	M. Rudzinskaitė-Arcimavičienė. Senovės Rytai I. Egipto hieroglifai . Kaunas, spaudė „Raidės“ spaustuvė, 1932, 84 p. (hieroglifai)	21 x 14,8 Atverstas: 21 x 29 cm	Rašto ir komunikacijos raida
13.	LŠM 7124/ II K 5760	J. Kisinas. Lietuvių literatūros antologija hebrajų kalba . Kaunas-Vilkaviškis, 1931, 142 p.	24 x 16 cm Atverstas: 24 x 32 cm	Rašto ir komunikacijos raida
14.	LŠM 5387/ II K 17140	Elementorius armėnų kalba. Jerevanas, 1971, 96 p.	24,5 x 17,2 cm Atverstas: 24,5 x 34 cm	Rašto ir komunikacijos raida
15.	LŠM 5389/ II K 17147	Priešmokyklinio paruošimo vadovėlis, elementorius gruzinų kalba. Tbilisi, 1972, 80 p.	22 x 17,5 cm Atverstas: 22 x 35 cm	Rašto ir komunikacijos raida

Plakatų sąrašas

Eil. Nr.	Inventorinis apskaitos numeris	Pavadinimas	Išmatavimai	Tema
1.	LŠM I Ed 979	Plakatas. Istorijos mokymo priemonė. Šventykla Egipte	60x78 cm	Baltų simboliai ir gamtos sudievinimas
2.		Plakatas Mahamalaipur	59x77 cm	Baltų simboliai ir gamtos sudievinimas
3.	LŠM I Ed 1915	Schreiberio plakatai geografijos mokymui. Geografinis kraštovaizdis ir miesto vaizdai	100x78,7 cm	Gamtos pažinimas
4.	LŠM I Ed 997	Plakatas. Biologijos-zoologijos mokymo priemonė. Vidurio Europos plėšrieji paukščiai.	90x116cm	Gamtos pažinimas
5.	LŠM I Ed 1923	Schreiberio plakatai apie žinduolių istoriją	97x78 cm	Gamtos pažinimas
6.	LŠM I Ed 1925	Schreiberio žinduolių istorijos plakatas	97x78,5 cm	Gamtos pažinimas
7.	LŠM I Ed 1922	Schreiberio plakatai, vaizduojantys natūralią paukščių istoriją	100,3x78,5 cm	Gamtos pažinimas
8.	LŠM I Ed 1926	Schreiberio žinduolių istorijos plakatas	98,5x79 cm	Gamtos pažinimas
9.	LŠM I Ed 1936	Schreiberio didelis varliagyvių gamtos istorijos plakatas	100x78,5 cm	Gamtos pažinimas
10.	LŠM I Ed 1937	Schreiberio didelis varliagyvių gamtos istorijos plakatas	99x79 cm	Gamtos pažinimas
11.	LŠM I Ed 1943	Schreiberio didelis augalų istorijos plakatas	96x79,2 cm	Gamtos pažinimas
12.	LŠM I Ed 1941	Schreiberio didelis augalų istorijos plakatas	95,5x78,8 cm	Gamtos pažinimas
13.	LŠM I Ed 1931	Schreiberio didelis spalvotas mineralų karalystės plakatas	79,5x69,5 cm	Gamtos pažinimas
14.	LŠM I Ed 1932	Schreiberio didelis spalvotas mineralų karalystės plakatas	78,5x69 cm	Gamtos pažinimas
15.	LŠM I Ed 1927	Schreiberio plakatai, skirti gamtos istorijos mokymui. Svarbesnės komercinės kultūros	102x79,5 cm	Gamtos pažinimas
16.	LŠM I Ed 1716	Plakatas	103x78 cm	Gamtos pažinimas
17.	LŠM I Ed 1791	Plakatas. Paukščiai giesmininkai	78x105 cm	Gamtos pažinimas
18.	LŠM I Ed 988	Plakatas. Biologijos mokymo priemonė. Araneina Epeira (Voras).	138x126 cm	Gamtos pažinimas
19.	LŠM I Ed 1696	Plakatas- Šiaurės elnias	75x103 cm	Gamtos pažinimas
20.	LŠM I Ed 951	Plakatas. Anatomijos mokymo priemonė.	114 cm x 80 cm	Gamtos pažinimas
21.	LŠM I Ed 954	Plakatas. Istorijos mokymo priemonė. Atėnų planas. Akropolio.	136x94 cm	Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita
22.	LŠM I Ed 947	Plakatas. Geografijos mokymo priemonė	78x105 cm	Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita
23.		Plakatas. Chemija. Sunkioji pramonė	110x78 cm	Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita

24.		Plakatas. Chemija. Sunkioji pramonė (kala)	110x74 cm	Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita
25.	LŠM I Ed 963	Plakatas. Žvejų kaimelis prie Baltijos jūros.	76x105 cm	Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita
26.	LŠM I Ed 1916	Schreiberio plakatai geografijos mokymui. Geografinis kraštovaizdis ir miesto vaizdai	98x78,5 cm	Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita
27.	LŠM I Ed 1914	Schreiberio plakatai geografijos mokymui. Geografinis kraštovaizdis ir miesto vaizdai	99,5x78,7 cm	Urbanizacija ir gyvenimo būdo kaita
28.	LŠM I Ed 1784	Plakatas. Vaku gramata	53x71 cm	Rašto ir komunikacijos raida
29.	LŠM I Ed 1782	Plakatas. Vacu laikmets	53x71 cm	Rašto ir komunikacijos raida
30.	LŠM I Ed 903	Plakatas. Mokymo priemonė. Latvijas Vesture	52x71 cm	Rašto ir komunikacijos raida
31.	LŠM I Ed 911	Plakatas. Mokymo priemonė. Latvijas Vesture	53x71 cm	Rašto ir komunikacijos raida
32.	I Ed 913_28593	Plakatas. Istorijos mokymo priemonė. Viduramžių rankraščiai	89x 68 cm	Rašto ir komunikacijos raida

Nuotraukų sąrašas

Eil. Nr.	Inventorinis apskaitos numeris	Pavadinimas	Išmatavimai	Tema
1.	LŠM III F 5766	Mariją Varnienę lanko buvęs mokinys Kęstutis Budrevičius	14,4 x 20,8 cm	Montessori erdvė
2.	LŠM III F 5637	Užsiėmimai Marijos Varnienės „Vaikų nameliuose“	10,3 x 8,3 cm	Montessori erdvė
3.	LŠM III F 5762	Marijos Varnienės vedamų mokymo kursų dalyvės	14,7 x 20 cm	Montessori erdvė
4.	LŠM III F 5708	Marija Varnienė	50,8 x 40,8 cm	Montessori erdvė
5.	LŠM I Dk 1836	Piešinys.Marija Varnienė	61,4x47,8 cm	Montessori erdvė
6.	LŠM III F 5646	Marijos Varnienės vedamų mokymo kursų dalyvės	8,9 x 13,9 cm	Montessori erdvė
7.	LŠM III F 5763	Užsiėmimai Marijos Varnienės „Vaikų nameliuose“	14 x 19,9 cm	Montessori erdvė
8.	LŠM III F 5641	Užsiėmimai Marijos Varnienės „Vaikų nameliuose“	8,1 x 11,2 cm	Montessori erdvė
9.	LŠM III F 5645	Užsiėmimai Marijos Varnienės „Vaikų nameliuose“	8,9 x 13,8 cm	Montessori erdvė
10.	LŠM III F 5720	Užsiėmimai „Vaikų židinėlyje“	27,5 x 35,1 cm	Montessori erdvė
11.	IV R 2148	PAŽYMĖJIMAS. Lietuvos Respublikos Švietimo ministerijos Kauno M. Varnienės lankytos bandomosios pradžios mokyklos Montessori metodu 1940 m. birželio 13 d. išduotas Danutei-Marijai Lepurkaitei pažymėjimas Nr. 3. Keturių skyrių baigimo.	Su rėmeliu 32x42 cm (be rėmelio 21,5x33 cm)	Montessori erdvė

Kitos muziejinės vertybės

Muziejinis vertybės tipas	Objekto išmatavimai, cm	Kiekis	Vaizdo pavyzdys
Erdviniai objektai	Apie 20 x 20 x 15	20-30	https://www.limis.lt/valuables/e/805318/210000004012178?searchId=24212561 https://www.limis.lt/valuables/e/805318/814692321?searchId=15377970

			https://www.limis.lt/valuables/e/805318/210000001348720?searchId=84359278
Mineralai	10 x 10 x 10	15-20	https://www.limis.lt/valuables/e/805318/210000003025858?searchId=72347587 https://www.limis.lt/valuables/e/805318/210000003025553?searchId=72347587 https://www.limis.lt/valuables/e/805318/210000003029701?searchId=72347587

DEVINTAS SKIRSNIS

FIZINĖ APLINKA, KURIOJE KURIAMA EKSPOZICIJA

46. Ekspozicija kuriama Perkančiosios organizacijos valdomame pastate – Lietuvos švietimo muziejaus patalpose, esančiose trečiame pastato aukšte. Šios patalpos yra naudojamos muziejaus ekspozicinėms ir edukacinėms veikloms, todėl jų fizinės ir funkcinės charakteristikos laikomos viena iš pagrindinių pradinės situacijos sąlygų.

47. Ekspozicijai numatytos dvi pagrindinės ekspozicinės-edukacinės erdvės. Pirmosios salės plotas sudaro apie 163,62 kv. m, antrosios salės plotas – apie 34,99 kv. m. Šios erdvės skiriasi savo dydžiu, planuojamu naudojimu ir funkcine paskirtimi, todėl kiekviena iš jų turi būti vertinama atskirai, atsižvelgiant į jos specifiką.

48. Pastate, kuriame įrengiama ekspozicija, nėra lifto, todėl patekimas į trečią aukštą galimas tik laiptine. Ši aplinkybė laikoma svarbia planuojant ekspozicijos sprendinius, susijusius su lankytojų judėjimu, ekspozicijos elementų gabaritais, jų montavimu ir eksploatavimu.

49. Planuojant ekspozicijos sprendinius būtina atsižvelgti į esamą patalpų architektūrą, jų erdvinę struktūrą, taip pat į sienų, grindų ir lubų ypatumus, kurie gali turėti įtakos ekspozicinių, interaktyvių ir audiovizualinių elementų integravimui.

50. Ekspozicijai skirtos patalpos naudojamos ne tik ekspoziciniam lankymui, bet ir edukacinėms veikloms, todėl jos vertinamos kaip daugiafunkcės erdvės, kuriose numatomas lankytojų judėjimas, grupinių užsiėmimų organizavimas ir skirtingų ekspozicijos elementų naudojimo scenarijai.

51. Atsižvelgiant į tai, kad patalpose bus eksponuojamos muziejinės vertybės ir naudojami ekspoziciniai baldai, interaktyvūs bei audiovizualiniai sprendiniai, fizinė aplinka turi sudaryti galimybes suderinti lankytojų patirtį, eksponatų apsaugą ir techninių sprendinių įgyvendinimą.

52. Išsamesnė informacija apie patalpų planus, plotus, erdvių išdėstymą ir pagrindines jų charakteristikas pateikiama šios Techninės specifikacijos prieduose.

III SKYRIUS

PERKAMOS PASLAUGOS

53. Perkančioji organizacija šiuo pirkimu perka šias paslaugas:

53.1. Ekspozicijos įrengimo projekto parengimo paslaugą;

53.2. Ekspozicijos įrengimo projekto įgyvendinimo priežiūros paslaugą.

54. Išsamūs reikalavimai kiekvienai perkamai paslaugai, jų apimtis ir vykdymo sąlygos nustatomi kituose šios Techninės specifikacijos skyriuose.

IV SKYRIUS

PERKANČIOSIOS ORGANIZACIJOS INDĖLIS

55. Perkančioji organizacija, siekdama sudaryti sąlygas sklandžiam ir kokybiškam ekspozicijos įrengimo projekto parengimui, įsipareigoja bendradarbiauti su Tiekėju ir teikti jam

reikalingą informaciją, konsultacijas bei turimą medžiagą šioje Techninėje specifikacijoje nustatyta apimtimi.

56. Perkančioji organizacija turi teisę paskirti vieną ar kelis atsakingus asmenis, kurie Tiekėjui teiktų konsultacijas istoriniais, su žaidimais susijusiais, ekspozicijos turinio, muziejinių vertybių, edukavimo ir kitais su ekspozicijos koncepcija susijusiais klausimais, siekiant palengvinti Tiekėjo sprendimų priėmimą ir užtikrinti ekspozicijos turinio atitiktį Perkančiosios organizacijos veiklos kryptį.

57. Perkančioji organizacija Tiekėjo prašymu teikia savo turimą informaciją ir medžiagą, susijusią su istoriniais žaidimais, ekspozicijos turiniu, ikonografinė, archyvine ar kita su projektu susijusia medžiaga, kiek tai neprieštarauja teisės aktams ir Perkančiosios organizacijos vidaus tvarkoms.

58. Perkančioji organizacija, gavusi iš Tiekėjo parengtą medžiagą, sprendinius ar jų dalis, Tiekėjo prašomu dažnumu peržiūri pateiktą informaciją ir teikia pastabas, komentarus ar rekomendacijas, susijusias su ekspozicijos idėja, koncepcija ir turinio atitiktimi Perkančiosios organizacijos poreikiams.

59. Perkančioji organizacija įsipareigoja reaguoti į Tiekėjo paklausimus, jeigu jie pateikiami aiškiai, tiksliai ir nedviprasmiškai, suformuluoti taip, kad juos galėtų suprasti vidutinių gebėjimų asmuo, šiais terminais:

59.1. į standartinius paklausimus – ne vėliau kaip per 3 (tris) darbo dienas;

59.2. į sudėtingesnius paklausimus, reikalaujančius papildomų išvalgų ar derinimų – ne vėliau kaip per 5 (penkis) darbo dienas;

59.3. į itin sudėtingus paklausimus – ne vėliau kaip per 10 (dešimt) darbo dienų.

60. Perkančioji organizacija turi teisę tarpininkauti Tiekėjui bendraujant su kitomis institucijomis, organizacijomis ar asmenimis, kai tai yra susiję su ekspozicijos turiniu, muziejinėmis vertybėmis, istoriniais ar edukaciniais aspektais ir yra reikalinga ekspozicijos įrengimo projekto parengimui.

61. Šiame skyriuje nustatytas Perkančiosios organizacijos indėlis neatleidžia Tiekėjo nuo pareigos savarankiškai analizuoti pateiktą informaciją, priimti projektinius sprendinius ir užtikrinti parengto ekspozicijos įrengimo projekto kokybę bei atitiktį šios Techninės specifikacijos reikalavimams.

V SKYRIUS

REIKALAVIMAI PERKAMOMS PASLAUGOMS

PIRMAS SKIRSNIS

REIKALAVIMAI EKSPOZICIJOS ĮRENGIMO PROJEKTO PARENGIMO PASLAUGAI

Ekspozicijos įrengimo projekto parengimo procesas

62. Ekspozicijos įrengimo projekto parengimo procesas organizuojamas kaip nuoseklus ir etapais vykdomas darbas, kurio metu Tiekėjas, bendradarbiaudamas su Perkančiąja organizacija, išplėtoja projekto konkurso metu pateiktą ir Perkančiosios organizacijos priimtą ekspozicijos idėją bei koncepciją iki ekspozicijos įrengimo projektui tinkamo lygmens.

63. Projekto rengimo procesas turi užtikrinti, kad priimami sprendiniai būtų pagrįsti, suderinti tarpusavyje ir orientuoti į galutinį projekto įgyvendinimą, išlaikant ekspozicijos idėją, koncepciją ir esminius sprendinius.

64. Ekspozicijos įrengimo projekto parengimo procesą sudaro šie pagrindiniai etapai:

64.1. pasirengimas projekto rengimui ir pradinės informacijos analizė;

64.2. ekspozicijos idėjos ir koncepcijos išplėtojimas;

64.3. ekspozicijos erdvinių ir funkcinių sprendinių formavimas;

64.4. ekspozicijos įrengimo projekto parengimas;

64.5. projekto derinimas, tikslinimas ir galutinės versijos parengimas.

65. Pradiniame etape Tiekėjas privalo susipažinti su Perkančiosios organizacijos pateikta informacija ir fizine aplinka, kurioje numatoma įrengti ekspoziciją, taip pat suformuluoti klausimus ir poreikius, reikalingus tolesniam projekto rengimui.

66. Ekspozicijos idėjos ir koncepcijos išplėtojimo etape Tiekėjas privalo detalizuoti ekspozicijos naratyvą, teminę struktūrą ir pagrindinius sprendinius, užtikrinant jų nuoseklumą, tarpusavio suderinamumą ir atitiktį Perkančiosios organizacijos tikslams.

67. Erdviniai ir funkciniai sprendiniai formuojami atsižvelgiant į ekspozicijai skirtų patalpų specifiką, lankytojų judėjimo logiką, ekspozicijos naudojimą edukacinėms veikloms ir ekspozicijos elementų tarpusavio ryšius.

68. Rengiant ekspozicijos įrengimo projektą Tiekėjas privalo parengti projektinius sprendinius tokio detalumo, kad pagal juos būtų galima vykdyti ekspozicijos įrengimo paslaugų pirkimą ir įgyvendinti ekspoziciją, nekeičiant esminių koncepcinių sprendinių.

69. Projekto rengimo metu Tiekėjas privalo periodiškai pristatyti tarpinius rezultatus Perkančiajai organizacijai, teikti juos derinimui ir atsižvelgti į Perkančiosios organizacijos pateiktas pastabas bei pasiūlymus.

70. Projekto derinimas ir tikslinimas vykdomas iki tol, kol parengiama Perkančiosios organizacijos priimtina galutinė ekspozicijos įrengimo projekto versija, atitinkanti šios Techninės specifikacijos reikalavimus.

71. Ekspozicijos įrengimo projekto parengimo procesas laikomas užbaigtu, kai Perkančiajai organizacijai perduodama galutinė projekto versija ir pasirašomas ekspozicijos įrengimo projekto priėmimo–perdavimo aktas.

72. Rengiant Ekspozicijos įrengimo projektą gali paaiškėti aplinkybės, dėl kurių būtina patikslinti ar adaptuoti Tiekėjo pasiūlyme pateiktus sprendinius. Tokiais atvejais Tiekėjas gali siūlyti projekto sprendinių patikslinimus ar pakeitimus, jeigu tai yra objektyviai būtina tinkamam projekto parengimui, jo įgyvendinimui ar pritaikymui konkrečioms projekto įgyvendinimo sąlygoms. Tokios aplinkybės gali būti, inter alia: ekspozicijos erdvių fizinės ar techninės savybės, eksponatų savybės ar jų saugojimo reikalavimai, technologiniai ar konstrukciniai apribojimai, ekspozicijos elementų integravimo poreikis, saugos, prieinamumo ar eksploatavimo reikalavimai, muziejinių vertybių apsaugos reikalavimai, taip pat kitos projekto rengimo metu paaiškėjusios objektyvios aplinkybės. Visi pasiūlymo sprendinių patikslinimai ar pakeitimai turi būti iš anksto suderinti su Perkančiąja organizacija. Tiekėjas neturi teisės savarankiškai keisti pasiūlyme pateiktų sprendinių. Atliekant sprendinių patikslinimus ar pakeitimus turi būti išlaikyta Tiekėjo pasiūlyme pateikta ekspozicijos idėja (koncepcija), pagrindiniai naratyvo principai, lankytojo patirties logika ir kiti esminiai ekspozicijos sprendiniai. Perkančioji organizacija taip pat turi teisę reikalauti pagrįstų projekto sprendinių patikslinimų, jeigu tai būtina ekspozicijos funkcionalumui, eksponatų saugumui, projekto įgyvendinamumui ar sprendinių suderinamumui užtikrinti.

Ekspozicijos įrengimo projekto dalys

73. Ekspozicijos įrengimo projektą sudaro šios pagrindinės dalys:

73.1. koncepcinė dalis;

73.2. naratyvinė ir turinio struktūros dalis;

73.3. erdvinė ir funkcinė dalis;

73.4. ekspozicinių sprendinių (materialioji) dalis;

73.5. audiovizualinių ir skaitmeninių sprendinių (nematerialioji) dalis;

73.6. vizualinės raiškos dalis;

73.7. techninė–integracinė dalis;

73.8. projekto įgyvendinimo gairių dalis;

73.9. kainos skaičiuojamoji dalis.

74. Kiekviena iš aukščiau nurodytų nurodytų ekspozicijos įrengimo projekto dalių rengiama kaip vientisa ekspozicijos įrengimo projekto sudėtinė dalis ir detalizuojama vadovaujantis šios Techninės specifikacijos reikalavimais.

75. Esant objektyviam poreikiui ir pateikus pagrindimą, Tiekėjas, gavęs Perkančiosios organizacijos išankstinį pritarimą, turi teisę sujungti atskiras ekspozicijos įrengimo projekto dalis, jeigu toks sujungimas nedaro neigiamos įtakos projekto aiškumui, vientisumui ir šios Techninės specifikacijos reikalavimų įgyvendinimui.

76. Tiekėjas turi teisę savo iniciatyva papildyti ekspozicijos įrengimo projektą naujomis projekto dalimis, jeigu tai yra būtina tinkamam projekto parengimui, sprendinių pagrindimui ar projekto įgyvendinimui. Tokiu atveju naujai įtrauktos projekto dalys rengiamos laikantis šios Techninės specifikacijos nuostatų ir yra laikomos sudėtinė ekspozicijos įrengimo projekto dalimi.

77. Ekspozicijos įrengimo projektas turi atitikti:

77.1. Muziejų rinkinių valdymo ir tvarkymo nuostatus, patvirtintus Lietuvos Respublikos kultūros ministro 2023 m. kovo 31 d. įsakymu Nr. ĮV-262 „Dėl Muziejų rinkinių valdymo ir tvarkymo nuostatų patvirtinimo“;

77.2. Rekomendacijas dėl universalios dizaino principų įgyvendinimo, patvirtintas Asmens su negalia teisių apsaugos agentūros prie Lietuvos Respublikos socialinės apsaugos ir darbo ministerijos direktoriaus 2025 m. gruodžio 31 d. įsakymu Nr. V-209 „Dėl Rekomendacijų dėl universalios dizaino principų įgyvendinimo patvirtinimo“.

78. Detalūs reikalavimai atskiroms ekspozicijos įrengimo projekto dalims pateikiami tolesniuose šios Techninės specifikacijos skirsniuose.

Reikalavimai Ekspozicijos įrengimo projekto dalims

79. Reikalavimai koncepcinei daliai:

79.1. Koncepcinėje dalyje turi būti detalizuojama Tiekėjo pasiūlyme pateikta ekspozicijos idėja (konceptija) ir paaiškinama, kaip ši konceptija įgyvendinama rengiant Ekspozicijos įrengimo projektą. Koncepcinėje dalyje turi būti:

79.1.1. pateiktas Tiekėjo pasiūlyme pateiktos ekspozicijos koncepcijos paaiškinimas ir detalizavimas;

79.1.2. aprašyti pagrindiniai koncepciniai principai, kuriais grindžiama ekspozicijos struktūra, turinys ir lankytojo patirtis;

79.1.3. paaiškinta, kaip konceptija įgyvendinama ekspozicijos erdviniuose, turinio ir patyrimo sprendiniuose;

79.1.4. aprašyta, kaip konceptija atliepia Perkančiosios organizacijos tikslus ir Projekto uždavinius;

79.1.5. nurodyti pagrindiniai principai, kuriais vadovaujasi detalizuojant koncepciją rengiant Ekspozicijos įrengimo projektą.

80. Reikalavimai naratyvinei ir turinio struktūros daliai:

80.1. Naratyvinėje ir turinio struktūros dalyje turi būti detalizuojamas Tiekėjo pasiūlyme pateiktas ekspozicijos naratyvas ir turinio struktūra. Šioje dalyje turi būti:

80.1.1. aprašyta ekspozicijos pasakojimo (naratyvo) struktūra;

80.1.2. išvardytos pagrindinės ekspozicijos temos ir potėmės;

80.1.3. aprašytas temų ir potėmių nuoseklumas bei jų tarpusavio ryšiai;

80.1.4. paaiškinta, kaip naratyvas vystomas ekspozicijos erdvėje ir kaip lankytojas supažindinamas su pagrindinėmis ekspozicijos temomis.

80.2. Naratyvinėje ir turinio struktūros dalyje turi būti aiškiai nurodyta istorinių žaidimų vieta ekspozicijoje, jų vaidmuo bendrame ekspozicijos pasakojime ir funkcija lankytojo pažinimo bei edukaciniame procese.

80.3. Turinio struktūros dalyje turi būti nurodyta:

80.3.1. kokie ekspozicijos elementai ar turinio sprendiniai skirti skirtingoms lankytojų grupėms;

80.3.2. kokios informacijos pateikimo formos numatomos ekspozicijoje (tekstai, vaizdinė medžiaga, audiovizualiniai elementai, interaktyvūs ar patyriminiai sprendiniai ir pan.);

80.3.3. kaip skirtingos turinio pateikimo formos padeda perteikti ekspozicijos naratyvą ir užtikrinti lankytojo įsitraukimą.

80.4. Turinys ekspozicijoje turi būti pateikiamas valstybine (lietuvių) ir anglų kalba.

81. Reikalavimai erdvinei ir funkcinei daliai:

81.1. Erdvinėje ir funkcinėje dalyje turi būti pateikti ekspozicijos erdvinio išdėstymo ir funkcinių sprendinių aprašymai bei schemas, parodančios, kaip ekspozicija organizuojama muziejaus patalpose. Šioje dalyje turi būti:

81.1.1. pateikti ekspozicijos išdėstymo patalpose sprendiniai;

81.1.2. nubraižytos ekspozicinių zonų schemas, nurodant jų ribas ir funkcijas;

81.1.3. pažymėta ekspozicijos lankymo seka ir bendras lankytojo judėjimo principas ekspozicijoje.

81.2. Erdvinėje ir funkcinėje dalyje turi būti aiškiai nurodyta:

81.2.1. lankytojų judėjimo kryptys ir pagrindiniai lankytojų srautai;

81.2.2. atskirų ekspozicijos zonų funkcijos ir jose numatomų veiklų pobūdis;

81.2.3. erdviniai sprendiniai, sudarantys sąlygas lankytojui nuosekliai pažinti ekspozicijos turinį ir patirti jos naratyvą.

81.3. Erdviniai ir funkciniai sprendiniai turi būti parengti atsižvelgiant į muziejaus patalpų fizines savybes (patalpų dydį, planinę struktūrą, įėjimus ir išėjimus, techninius apribojimus ir kt.) ir suderinti su kitomis Ekspozicijos įrengimo projekto dalimis.

81.4. Erdviniai ir funkciniai sprendiniai turi numatyti ekspozicijos erdvių pritaikomumą edukacinei veiklai. Ekspozicijoje turi būti suplanuotos ne mažiau kaip dvi zonos, kiekvienoje jų numatant ne mažiau kaip po 30 sėdimų vietų, skirtų edukaciniams užsiėmimams. Šios zonos turi būti integruotos į bendrą ekspozicijos struktūrą ir užtikrinti galimybę organizuoti grupinius užsiėmimus.

82. Reikalavimai ekspozicinių sprendinių (materialiajai) daliai:

82.1. Ekspozicinių sprendinių (materialiojoje) dalyje turi būti pateiktas visų materialijų ekspozicijos elementų aprašymas ir sprendiniai, nurodant jų paskirtį, funkciją ekspozicijoje, tarpusavio ryšius ir naudojimo principus.

82.2. Šioje dalyje turi būti pateikti pagrindiniai ekspozicijos materialijų elementų sprendiniai, įskaitant:

82.2.1. ekspozicinius baldus, konstrukcijas ir kitus fizinius ekspozicijos elementus;

82.2.2. šių elementų pagrindinius matmenis ir proporcijas;

82.2.3. numatomą medžiagiškumą ir pagrindinius apdailos sprendinius;

82.2.4. orientacinę elementų vietą ekspozicijos erdvėje, suderintą su erdviniais sprendiniais.

82.3. Materialijų ekspozicijos sprendinių aprašymas ir pateikti sprendiniai turi būti pakankamai detalūs, kad jų pagrindu Perkančioji organizacija galėtų organizuoti ekspozicijos įrengimo pirkimą ir įgyvendinti ekspozicijos įrengimą. Šioje dalyje turi būti parengtos atskirų ekspozicijos materialijų elementų, įrangos, baldų, konstrukcijų ir kitų fizinių objektų techninės specifikacijos. Techninės specifikacijos turi būti parengtos kiekvienam objektui arba vienu grupei objektų atskirai ir turi būti tinkamos naudoti vykdant viešąjį pirkimą. Techninėse specifikacijose turi būti nurodytos pagrindinės perkamų objektų savybės, funkcijos, techniniai ir kokybiniai reikalavimai, medžiagiškumas, matmenys, montavimo ar integravimo reikalavimai bei kiti parametrai, būtini ekspozicijos įrengimui. Techninės specifikacijos turi būti parengtos laikantis Lietuvos Respublikos viešųjų pirkimų įstatyme nustatytų techninių specifikacijų rengimo principų ir neturi nepagrįstai riboti tiekėjų konkurencijos. Nurodant

konkrečius gaminius, medžiagas, technologijas ar gamintojus, turi būti sudaryta galimybė siūlyti lygiaverčius sprendinius.

83. Reikalavimai audiovizualinių ir skaitmeninių sprendinių (nematerialiajai) daliai:

83.1. Audiovizualinių ir skaitmeninių sprendinių dalyje turi būti: išvardyti visi planuojami nematerialieji ekspozicijos elementai; aprašyta jų paskirtis ir veikimo logika.

83.2. Šioje dalyje turi būti aiškiai nurodyta: nematerialiųjų sprendinių integravimo vietos ekspozicijoje; jų ryšys su turiniu, erdviniais ir materialiaisiais sprendiniais.

83.3. Nematerialiųjų sprendinių aprašymas turi būti pakankamas jų techniniam įgyvendinimui ir integravimui į bendrą ekspozicijos sprendinį.

84. Reikalavimai vizualinės raiškos daliai:

84.1. Vizualinės raiškos dalyje turi būti: aprašyta ekspozicijos stilistika; pateikti spalviniai sprendiniai; apibrėžti grafikos, tipografijos ir ikonografijos taikymo principai.

84.2. Šioje dalyje turi būti pateikti vizualiniai pavyzdžiai, schemas ar kiti grafiniai sprendiniai, leidžiantys aiškiai suprasti ekspozicijos vizualinį pobūdį ir užtikrinti jos vientisumą.

85. Reikalavimai techninei–integracinei daliai:

85.1. Techninėje–integracinėje dalyje turi būti: aprašyta, kaip tarpusavyje derinami materialieji ir nematerialieji ekspozicijos sprendiniai; nurodyti pagrindiniai sprendinių integravimo principai.

85.2. Šioje dalyje turi būti pažymėta: sprendinių suderinamumo logika; galimi techniniai ar eksploataciniai apribojimai ir jų įvertinimas.

86. Reikalavimai projekto įgyvendinimo gairių daliai:

86.1. Projekto įgyvendinimo gairių dalyje turi būti: aprašyta, kaip ekspozicijos įrengimo projektas naudojamas ekspozicijos įrengimo paslaugų pirkimui; pateikti reikalavimai, kurių turi būti laikomasi įgyvendinant projektą.

86.2. Šioje dalyje turi būti identifikuoti pagrindiniai projekto įgyvendinimo aspektai, galimos rizikos ir pateikti jų valdymo principai.

87. Reikalavimai kainos skaičiuojamajai daliai

87.1. Ekspozicijos įrengimo projekto kainos skaičiuojamoji dalis rengiama *mutatis mutandis* vadovaujantis Statybos techniniu reglamentu STR 1.04.04:2017 „Statinio projektavimas, projekto ekspertizė“, patvirtintu Lietuvos Respublikos aplinkos ministro 2016 m. lapkričio 7 d. įsakymu Nr. D1-738 „Dėl statybos techninio reglamento STR 1.04.04:2017 „Statinio projektavimas, projekto ekspertizė“ patvirtinimo“.

87.2. Ekspozicijos įrengimo projekto įrengimo kaina apie 330 000,00 Eur be PVM.

88. Bendrieji reikalavimai visoms ekspozicijos įrengimo projekto dalims:

88.1. Visose ekspozicijos įrengimo projekto dalyse turi būti naudojama nuosekli terminija, aiškiai identifikuoti sprendiniai ir užtikrintas tarpusavio suderinamumas.

88.2. Visos projekto dalys turi būti parengtos tokiu detalumo lygiu, kad Perkančioji organizacija galėtų objektyviai įvertinti jų atitiktį šios Techninės specifikacijos reikalavimams ir pagal jas vykdyti ekspozicijos įrengimo paslaugų pirkimą.

Elementai, kurie privalo būti numatyti į ekspozicijos įrengimo projekte

89. Šioje reikalavimų dalyje nustatomi minimalūs reikalavimai ekspozicijos elementams, kurie privalo būti numatyti Ekspozicijos įrengimo projekte.

90. **Interaktyvi siena** (ne mažiau kaip 1 vnt.):

90.1. Ekspozicijos įrengimo projekte turi būti numatytas interaktyvios sienos sprendinys, skirtas lankytojų interaktyviai sąveikai su ekspozicijos turiniu ir ekspozicijos naratyvo pristatymui.

90.2. Projektas turi numatyti interaktyvios sienos technologinį sprendinį, jos integravimą į ekspozicijos erdvę ir sąveiką su kitais ekspozicijos elementais.

90.3. Rengdamas Ekspozicijos įrengimo projektą Tiekėjas turi parengti išsamų interaktyvios sienos sprendinio aprašymą, kuris vėliau galėtų būti naudojamas kaip pagrindas vykdant ekspozicijos įrengimo paslaugų pirkimą ir įgyvendinant interaktyvų sprendinį.

90.4. Interaktyvios sienos sprendinio aprašyme turi būti nurodyta, inter alia:

90.4.1. interaktyvios sienos paskirtis ekspozicijoje ir jos ryšys su ekspozicijos naratyvu;

90.4.2. lankytojo sąveikos su interaktyvia sistema principai ir galimi naudojimo scenarijai;

90.4.3. interaktyvios sistemos funkcionalumo aprašymas;

90.4.4. numatomo interaktyvaus turinio struktūra ir pagrindiniai turinio elementai;

90.4.5. turinio pateikimo forma (vaizdinė medžiaga, animacija, tekstai, garsas, interaktyvūs elementai ir pan.);

90.4.6. interaktyvios sistemos veikimo logika ir naudotojo sąsajos principai;

90.4.7. numatomos technologijos ir techninės įrangos integravimo į ekspozicijos erdvę principai.

90.5. Ekspozicijos įrengimo projekte taip pat turi būti parengtos gairės ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjui, kuriame būtų nustatyta, kokius darbus ir sprendinius jis turės įgyvendinti įrengdamas interaktyvią sieną, įskaitant, bet neapsiribojant:

90.5.1. interaktyvaus turinio sukūrimą;

90.5.2. programinės įrangos sukūrimą ir pritaikymą;

90.5.3. turinio integravimą į interaktyvią sistemą;

90.5.4. interaktyvios sistemos instaliavimą, testavimą ir paleidimą.

90.6. Interaktyvios sienos projektiniai sprendiniai turi būti parengti tokio detalumo, kad ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjas galėtų aiškiai suprasti interaktyvios sistemos funkcinius, technologinius ir turinio reikalavimus ir juos įgyvendinti rengiant ekspoziciją.

91. **360° vaizdo siužetai** (ne trumpesni kaip po 3 min.; ne mažiau kaip 3 vnt.)

91.1. Ekspozicijos įrengimo projekte turi būti numatytas ne mažiau kaip trijų 360° vaizdo siužetų sukūrimas ir jų integravimas į ekspoziciją.

91.2. 360° vaizdo siužetai turi būti skirti lankytojams pristatyti su ekspozicijos tematika susijusius istorinius, kultūrinius ar edukacinius aspektus naudojant įtraukiantį audiovizualinį pasakojimą.

91.3. Rengdamas Ekspozicijos įrengimo projektą Tiekėjas turi parengti išsamų 360° vaizdo siužetų sprendinių aprašymą, kuris vėliau galėtų būti naudojamas kaip pagrindas vykdant ekspozicijos įrengimo paslaugų pirkimą ir kuriant audiovizualinį turinį.

91.4. 360° vaizdo siužetų sprendinių aprašyme turi būti nurodyta, inter alia:

91.4.1. numatomų siužetų tematika ir jų ryšys su ekspozicijos naratyvu;

91.4.2. kiekvieno siužeto turinio koncepcija ir pagrindinė pasakojimo idėja;

91.4.3. numatoma siužetų dramaturginė struktūra ir pagrindiniai turinio elementai;

91.4.4. numatoma kiekvieno siužeto trukmė;

91.4.5. numatomos filmavimo aplinkos ar kontekstai;

91.4.6. vaizdo turinio pateikimo ekspozicijoje principai ir sąveika su kitais ekspozicijos elementais.

91.5. Ekspozicijos įrengimo projekte taip pat turi būti aprašyti techniniai sprendiniai, reikalingi 360° vaizdo turinio įgyvendinimui, inter alia:

91.5.1. numatoma techninė įranga (įskaitant virtualios realybės akinius (ne mažiau kaip 3 vnt.) bei baldinį sprendinį realybės akinių naudojimui), skirta 360° vaizdo turiniui pateikti lankytojams;

91.5.2. šios įrangos integravimo į ekspozicijos erdvę principai;

91.5.3. techninės įrangos veikimo, valdymo ir priežiūros principai;

91.5.4. sąsajos su kitais ekspozicijos audiovizualiniais ar interaktyviais sprendiniais.

91.6. Ekspozicijos įrengimo projekte taip pat turi būti parengtos gairės ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjui, kuriame būtų nustatyta, kokius darbus ir sprendinius jis turės įgyvendinti kurdamas ir įgyvendindamas 360° vaizdo siužetus, įskaitant, bet neapsiribojant:

91.6.1. siužetų filmavimą naudojant 360° vaizdo technologiją;

91.6.2. filmuotų medžiagų apdorojimą ir montažą;

91.6.3. vaizdo turinio parengimą ekspozicijoje naudojamai įrangai;

91.6.4. vaizdo turinio integravimą į ekspozicijos audiovizualinius sprendinius;

91.6.5. turinio testavimą ir pritaikymą ekspozicijos veikimui.

91.7. 360° vaizdo siužetų projektiniai sprendiniai turi būti parengti tokio detalumo, kad ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjas galėtų aiškiai suprasti kuriamo turinio koncepciją, funkcinis reikalavimus ir technologinius sprendinius bei juos įgyvendinti rengiant ekspoziciją.

92. Gamtos garsų audiostotelė (ne mažiau kaip 1 vnt.):

92.1. Ekspozicijos įrengimo projekte turi būti numatytas garsinis ekspozicijos sprendinys – gamtos garsų audiostotelė, skirta lankytojams klausytis su ekspozicijos tematika susijusių garsų ir patirti ekspozicijos turinį per klausą.

92.2. Audiostotelė turi būti integruota į bendrą ekspozicijos naratyvą ir sudaryti sąlygas lankytojams pažinti temą per garsinę patirtį.

92.3. Rengdamas Ekspozicijos įrengimo projektą Tiekėjas turi parengti išsamų audiostotelės sprendinio aprašymą, kuris vėliau galėtų būti naudojamas kaip pagrindas vykdant ekspozicijos įrengimo paslaugų pirkimą ir įgyvendinant šį sprendinį.

92.4. Audiostotelės sprendinio aprašyme turi būti nurodyta, inter alia:

92.4.1. audiostotelės paskirtis ekspozicijoje ir jos ryšys su ekspozicijos naratyvu;

92.4.2. numatomo garsinio turinio koncepcija ir pagrindiniai turinio elementai;

92.4.3. numatomų garso įrašų pobūdis ir tematika;

92.4.4. lankytojo sąveikos su audiostotele principai;

92.4.5. garso pateikimo būdai (individualus klausymasis, erdvinis garsas ar kiti sprendiniai).

92.5. Ekspozicijos įrengimo projekte taip pat turi būti aprašyti techniniai sprendiniai, reikalingi audiostotelės įgyvendinimui, inter alia:

92.5.1. numatoma garso atkūrimo ir valdymo įranga;

92.5.2. įrangos integravimo į ekspozicijos erdvę sprendiniai;

92.5.3. garso kokybės, aiškumo ir patikimo veikimo užtikrinimo principai;

92.5.4. įrangos eksploatavimo, priežiūros ir saugumo principai.

92.6. Ekspozicijos įrengimo projekte taip pat turi būti parengtos gairės ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjui, kuriame būtų nustatyta, kokius darbus ir sprendinius jis turės įgyvendinti įrengdamas audiostotelę, įskaitant, bet neapsiribojant:

92.6.1. garsinio turinio sukūrimą arba parengimą;

92.6.2. garso įrašų pritaikymą ekspozicijos sprendiniui;

92.6.3. techninės įrangos įrengimą ir konfigūravimą;

92.6.4. audiostotelės testavimą ir pritaikymą eksploatavimui.

92.7. Audiostotelės sprendiniai turi būti parengti tokio detalumo, kad ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjas galėtų aiškiai suprasti tiek garsinio turinio koncepciją, tiek techninius ir funkcinis reikalavimus bei juos įgyvendinti rengiant ekspoziciją.

93. Audiovizualinis turinys žaidimų istorijos tema (ne trumpesnis kaip 15 min. ir ne ilgesnis kaip 17 min.; ne mažiau kaip 1 vnt.):

93.1. Ekspozicijos įrengimo projekte turi būti numatytas audiovizualinis turinys, skirtas pristatyti istorinius žaidimus, jų kilmę, taisykles ir kultūrinę reikšmę, bei skatinti lankytojus juos išbandyti ekspozicijoje.

93.2. Audiovizualinis turinys turi būti integruotas į bendrą ekspozicijos naratyvą ir pateikiamas lankytojui suprantama, patrauklia ir įtraukiančia forma.

93.3. Rengdamas Ekspozicijos įrengimo projektą Tiekėjas turi parengti išsamų audiovizualinio turinio sprendinio aprašymą, kuris vėliau galėtų būti naudojamas kaip pagrindas vykdant ekspozicijos įrengimo paslaugų pirkimą ir kuriant turinį.

93.4. Audiovizualinio turinio sprendinio aprašyme turi būti nurodyta, inter alia:

93.4.1. bendro audiovizualinio pasakojimo koncepcija ir tikslas;

93.4.2. turinio ryšys su ekspozicijos naratyvu;

93.4.3. turinio struktūra (segmentai, temos, jų nuoseklumas);

93.4.4. kiekvieno segmento pagrindinė idėja ir turinys;

93.4.5. numatoma turinio trukmė;

93.4.6. turinio pateikimo forma (animacija, vaizdo medžiaga, grafika, tekstai, garsas ar jų deriniai);

93.4.7. numatomas vizualinis ir stilistinis sprendimas;

93.4.8. lankytojo suvokimo ir įsitraukimo principai.

93.5. Ekspozicijos įrengimo projekte taip pat turi būti aprašyti technologiniai sprendiniai, reikalingi audiovizualiniam turiniui pateikti, inter alia:

93.5.1. turinio pateikimo ekspozicijoje principai;

93.5.2. sąsajos su naudojama įranga ir kitais ekspozicijos sprendiniais;

93.5.3. turinio atkūrimo, valdymo ir atnaujinimo principai.

93.6. Ekspozicijos įrengimo projekte taip pat turi būti parengtos gairės ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjui, kuriame būtų nustatyta, kokius darbus ir sprendinius jis turės įgyvendinti kurdamas audiovizualinį turinį, įskaitant, bet neapsiribojant:

93.6.1. scenarijaus parengimą;

93.6.2. vizualinės medžiagos (animacijos, vaizdo ar grafikos) sukūrimą;

93.6.3. turinio režisavimą ir montažą;

93.6.4. įgarsinimą;

93.6.5. vertimą ir subtitravimą;

93.6.6. turinio pritaikymą skirtingoms lankytojų grupėms, įskaitant asmenis su negalia;

93.6.7. turinio integravimą į ekspozicijos techninius sprendinius.

93.7. Audiovizualinio turinio sprendiniai turi būti parengti tokio detalumo, kad ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjas galėtų aiškiai suprasti kuriamo turinio koncepciją, struktūrą, funkcinius ir technologinius reikalavimus bei juos įgyvendinti rengiant ekspoziciją.

94. **Audiovizualinė 3D projekcija muziejaus patalpose** (ne trumpesnė kaip 4 min. ir ne ilgesnė kaip 5 min.; ne mažiau kaip 1 vnt.):

94.1. Ekspozicijos įrengimo projekte turi būti numatytas audiovizualinės 3D projekcijos sprendinys, papildantis ekspoziciją audiovizualiniu pasakojimu ir kuriantis įtraukiančią lankytojo patirtį.

94.2. 3D projekcijos turinys turi būti susijęs su ekspozicijos tematika ir integruotas į bendrą ekspozicijos naratyvą.

94.3. Rengdamas Ekspozicijos įrengimo projektą Tiekėjas turi parengti išsamų 3D projekcijos sprendinio aprašymą, kuris vėliau galėtų būti naudojamas kaip pagrindas vykdant ekspozicijos įrengimo paslaugų pirkimą ir įgyvendinant šį sprendinį.

94.4. 3D projekcijos sprendinio aprašyme turi būti nurodyta, inter alia:

94.4.1. projekcijos turinio koncepcija ir pagrindinė pasakojimo idėja;

94.4.2. turinio ryšys su ekspozicijos naratyvu;

94.4.3. projekcijos turinio struktūra ir pagrindiniai segmentai;

94.4.4. numatoma turinio trukmė;

94.4.5. vizualinės raiškos ir stilistikos principai;

- 94.4.6. projekcijos integravimo į ekspozicijos erdvę principai.
- 94.5. Ekspozicijos įrengimo projekte taip pat turi būti aprašyti techniniai sprendiniai, reikalingi 3D projekcijos įgyvendinimui, inter alia:
- 94.5.1. numatomas projekcinės sistemos sprendinys (pvz., kelių projektorių naudojimas vieningam vaizdui suformuoti ar kiti lygiaverčiai sprendiniai);
 - 94.5.2. projekcijos vaizdo formavimo ir vientisumo užtikrinimo principai;
 - 94.5.3. techninės įrangos integravimo į ekspozicijos erdvę sprendiniai;
 - 94.5.4. projekcinės sistemos veikimo, valdymo ir priežiūros principai;
 - 94.5.5. sąsajos su kitais ekspozicijos audiovizualiniais ir techniniais sprendiniais.
- 94.6. Ekspozicijos įrengimo projekte taip pat turi būti parengtos gairės ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjui, kuriame būtų nustatyta, kokius darbus ir sprendinius jis turės įgyvendinti įrengdamas 3D projekcijos sprendinį, įskaitant, bet neapsiribojant:
- 94.6.1. 3D turinio (animacijos ar vaizdo) sukūrimą;
 - 94.6.2. turinio pritaikymą projekcinei sistemai;
 - 94.6.3. projekcinės ir susijusios techninės įrangos įrengimą ir sukonfigūravimą;
 - 94.6.4. projekcijos kalibravimą ir testavimą;
 - 94.6.5. sprendinio pritaikymą eksploatavimui ekspozicijos sąlygomis.
- 94.7. 3D projekcijos sprendiniai turi būti parengti tokio detalumo, kad ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjas galėtų aiškiai suprasti kuriamo turinio koncepciją, technologinius ir funkcinis reikalavimus bei juos įgyvendinti rengiant ekspoziciją.

ANTRAS SKIRSNIS

REIKALAVIMAI EKSPOZICIJOS ĮRENGIMO PROJEKTO ĮGYVENDINIMO PRIEŽIŪROS PASLAUGAI

95. Ekspozicijos įrengimo projekto įgyvendinimo priežiūros paslauga apima Tiekėjo vykdomą parengto ekspozicijos įrengimo projekto sprendinių priežiūrą ekspozicijos įrengimo metu, siekiant užtikrinti, kad projektas būtų įgyvendinamas laikantis patvirtintų projektinių sprendinių, ekspozicijos koncepcijos ir Perkančiosios organizacijos interesų.

96. Tiekėjas privalo aktyviai dalyvauti ekspozicijos įrengimo procese, teikti konsultacijas ir paaiškinimus Perkančiajai organizacijai bei Ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjui visais klausimais, susijusiais su projekto sprendinių taikymu, interpretavimu ir įgyvendinimu.

97. Vykdydamas projekto įgyvendinimo priežiūrą Tiekėjas privalo veikti aktyviai ir proaktyviai, stebėti ekspozicijos įrengimo procesą, laiku identifikuoti galimus neatitikimus, rizikas ar projekto sprendinių iškreipimus ir apie juos informuoti Perkančiąją organizaciją, taip pat teikti pasiūlymus dėl sprendinių patikslinimo ar koregavimo.

98. Tiekėjas privalo reaguoti į Perkančiosios organizacijos ar Ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjo paklausimus šiais terminais:

98.1. į standartinius paklausimus – ne vėliau kaip per 3 (tris) darbo dienas;

98.2. į sudėtingus paklausimus, reikalaujančius papildomos analizės, vertinimo ar derinimo – ne vėliau kaip per 5 (penkias) darbo dienas;

98.3. į paklausimus, kuriems atsakyti būtina parengti ar patikslinti brėžinius, schemas ar kitą vizualinę medžiagą – ne vėliau kaip per 10 (dešimt) darbo dienų.

99. Tiekėjo pateikiami atsakymai privalo būti tikslūs, aiškūs, išsamūs ir nedviprasmiški, suformuluoti taip, kad juos galėtų suprasti vidutinių gebėjimų asmenys, tiesiogiai dalyvaujantys ekspozicijos įrengimo procese.

100. Fizinį ekspozicijos įrengimo paslaugų teikimo metu Tiekėjas privalo užtikrinti nuolatinę projekto įgyvendinimo priežiūrą ir ne rečiau kaip vieną kartą per savaitę lankytis ekspozicijos įrengimo vietoje, nebent Perkančioji organizacija konkrečiu atveju raštu informuotų, kad toks apsilankymas nėra reikalingas.

101. Apsilankymų metu Tiekėjas privalo įvertinti faktinę ekspozicijos įrengimo eigą, sprendinių atitiktį parengtam projektui, fiksuoti pastebėjimus ir, esant poreikiui, teikti pastabas bei rekomendacijas Perkančiajai organizacijai ir Ekspozicijos įrengimo paslaugų tiekėjui.

102. Ekspozicijos įrengimo projekto įgyvendinimo priežiūra taikoma visiems ekspozicijos elementams, numatytiems projekte, įskaitant materialiuosius ekspozicijos elementus (ekspoziciniai baldai, konstrukcijos, fiziniai objektai ir kt.) ir nematerialiuosius ekspozicijos elementus (audiovizualiniai, interaktyvūs, skaitmeniniai sprendiniai ir kt.).

103. Vykdydamas projekto įgyvendinimo priežiūrą Tiekėjas privalo užtikrinti, kad įgyvendinami sprendiniai atitiktų parengtą ekspozicijos įrengimo projektą, išlaikytų ekspozicijos idėją, koncepciją ir esminius sprendinius bei nebūtų pažeistas ekspozicijos vientisumas.

104. Vykdydamas projekto įgyvendinimo priežiūrą Tiekėjas privalo dokumentuoti priežiūros eigą, pateiktus nurodymus, pastabas, jų įvykdymą ir rezultatus.

105. Jeigu ekspozicijos įrengimo metu atsiranda poreikis keisti projekto sprendinius, tokie pakeitimai gali būti atliekami tik iš anksto raštu suderinus juos su Perkančiąja organizacija.

106. Tiekėjas ne rečiau kaip kartą per mėnesį teikia Perkančiajai organizacijai trumpą projekto įgyvendinimo priežiūros ataskaitą.

107. Tiekėjas dalyvauja ekspozicijos priėmimo procedūrose ir patvirtina, ar įrengta ekspozicija atitinka Ekspozicijos įrengimo projektą.

VI SKYRIUS GARANTIJA

108. Tiekėjas privalo užtikrinti, kad parengtas ekspozicijos įrengimo projektas ir visi su juo susiję sprendiniai atitiktų šios Techninės specifikacijos reikalavimus, projekto konkurso metu pateiktą ir Perkančiosios organizacijos priimtą pasiūlymą, galiojančius teisės aktus ir profesinius standartus.

109. Tiekėjas ekspozicijos įrengimo projektui taiko 5 (penkerių) metų garantinį laikotarpį nuo ekspozicijos įrengimo projekto priėmimo–perdavimo akto pasirašymo dienos.

110. Nustačius, kad rengiant viešąjį pirkimą ekspozicijos įrengimui, vykdant viešojo pirkimo procedūras, ekspozicijos įrengimo metu parengtame ekspozicijos įrengimo projekte yra klaidų, netikslumų, neatitikimų ar sprendinių, trukdančių tinkamai įgyvendinti projektą, Tiekėjas privalo juos pašalinti neatlygintinai.

111. Tiekėjas privalo ištaisyti nustatytas klaidas, netikslumus ar neatitikimus per kiek įmanoma trumpesnę terminą, suderintą su Perkančiąja organizacija, atsižvelgiant į viešojo pirkimo ar ekspozicijos įrengimo darbų eigą ir Perkančiosios organizacijos interesus.

112. Taisydamas projekto sprendinius Tiekėjas privalo vadovautis Perkančiosios organizacijos interesais, siekdamas užtikrinti sklandų ir savalaikį ekspozicijos įrengimo procesą, nepažeisti projekto konkurso metu pateiktos ir priimtos ekspozicijos idėjos bei esminių koncepcinių sprendinių.

113. Pagal šį skyrių atliekami projekto sprendinių taisymai laikomi Tiekėjo pareiga ir negali būti traktuojami kaip papildomos paslaugos ar suteikti pagrindą keisti sutarties kainą.

114. Šiame skyriuje nustatyti reikalavimai taikomi visoms Tiekėjo parengto ekspozicijos įrengimo projekto dalims ir sprendiniams viso garantijos laikotarpio metu.

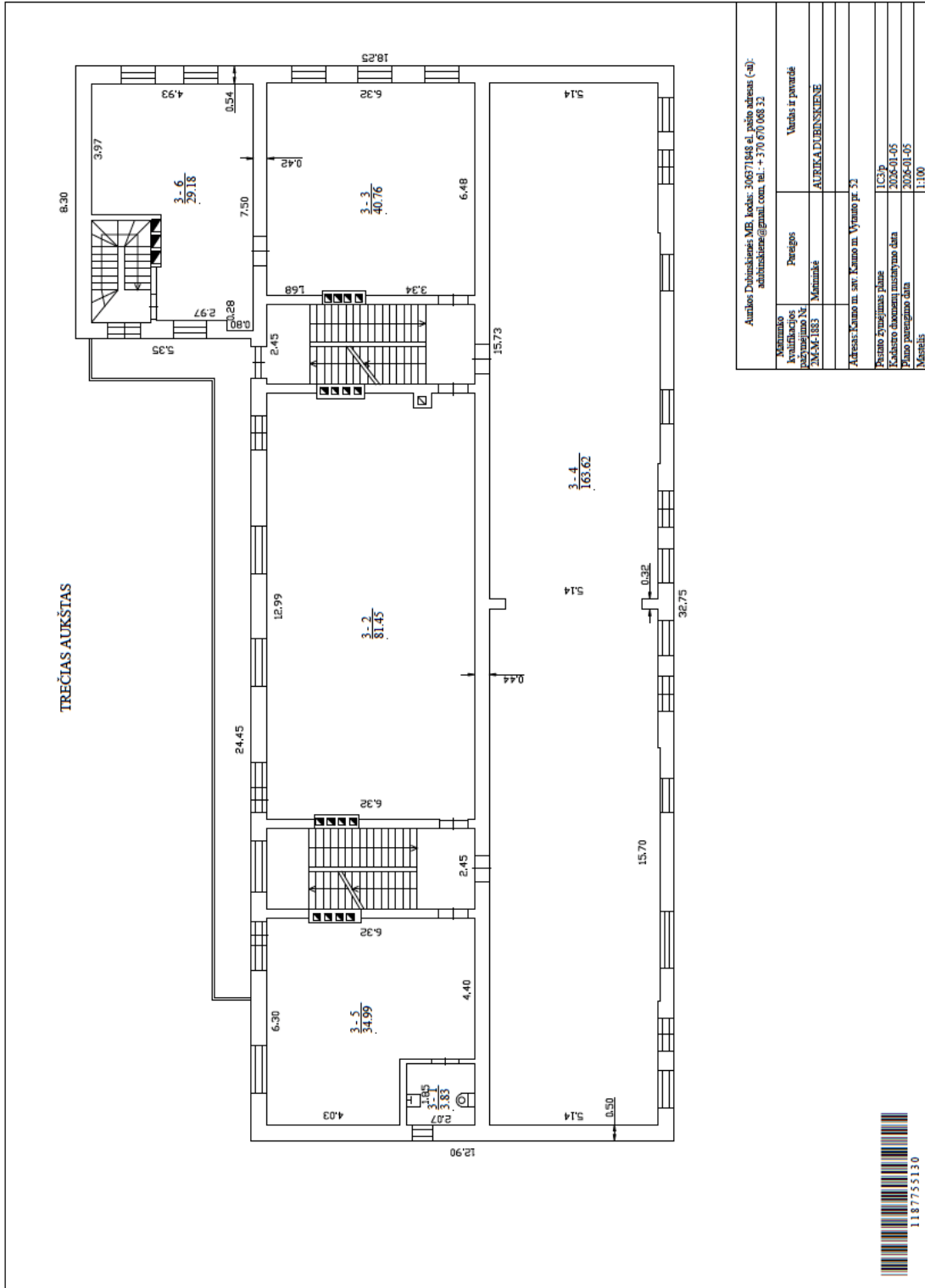
VII SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

115. Jei Techninėje specifikacijoje nėra aiškiai nurodyti tam tikri sprendiniai, tačiau jie yra būtini tinkamam ekspozicijos įgyvendinimui, laikoma, kad Tiekėjas privalo juos numatyti Ekspozicijos įrengimo projekto sprendiniuose.

116. Visos Ekspozicijos įrengimo projekto dalys turi būti tarpusavyje suderintos ir sudaryti vientisą projekto sprendinių sistemą.

117. Ekspozicijos įrengimo projektas turi būti parengtas tokiu detalumo lygiu, kad jo pagrindu būtų galima organizuoti ekspozicijos įrengimo pirkimą ir įgyvendinti ekspoziciją.

PATALPŲ EKSPLIKACIJA



Ekspozicija įrengiama 3-4 ir 3-5 patalpose