



НАВЧАЛЬНО-ОСВІТНІ ПРОГРАМИ ЯК ФОРМА КОМУНІКАЦІЇ З МУЗЕЙНИМ ВІДВІДУВАЧЕМ

В умовах глобалізаційних трансформацій сучасного світу, у зв'язку з формуванням постіндустріального суспільства, форсованою інформатизацією та діджиталізацією соціокультурної сфери перед сучасними музеями постають нові виклики: залишатися традиційними інституціями для зберігання та інтерпретування пам'яток минулого чи стати сучасною, динамічною, конкурентоздатною й інтегративною платформою, здатною до синергії, інклюзії й задоволення культурно-освітніх та рекреаційних потреб кожного відвідувача і суспільства загалом. Недарма Міжнародна рада музеїв ICOM так визначає місію сучасного музею: «Відповідно до статуту ICOM, прийнятого 22-ю Генеральною асамблеєю у Відні (Австрія, 24 серпня 2007 р.) музей є відкритою для публіки некомерційною інституцією, що стоїть на службі суспільства задля його розвитку. Музей збирає, зберігає, досліджує матеріальну і нематеріальну спадщину людства та його середовища задля реалізації дослідницьких, освітніх, рекреаційних функцій»¹.

І дійсно, для сучасної аудиторії особливо важливою стає саме атмосфера музею, усе більшого значення набуває його дозвільна функція. Сучасний музей більше не може працювати виключно в режимі трансляційної моделі, пропонуючи аудиторії традиційні екскурсії і лекції. Тому однією з найважливіших складових частин музейної діяльності, що потребує евентуальної модернізації, є музейна комунікація – процес передачі і осмислення інформації, яка відбувається між музеєм і суспільством², а її втіленням стають різноманітні форми культурно-освітньої роботи з аудиторією. Але яким чином розглядати музейну освіту?

На думку відомого британського дослідника музейної справи Кеннета Хадсона, специфіку музейної освіти визначає та обставина, що вона реалізується на предметній основі і в спеціально організованому, естетично значимому й інформаційно насиченому предметно-просторовому середовищі, де органічно поєднуються документально достовірні і художньо-образні начала і де людина

¹ ICOM. Museum Definition [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:

http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Statuts/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf (date of address 11.12.2017)

² Сапанжа О.С. Теорія музейної комунікації. Історія, моделі, стратегії, образовательные технологии: Учебное пособие. — Киров: Изд-во МЦИТО, 2017. С. 11

знаходить «короткочасний прихисток від агресії, потворства і шуму зовнішнього світу»³. Цю тезу розширює і відомий австрійський музеолог Фрідріх Вайдахер: «Музейна освіта – це добровільна, неформальна освіта, якій невідомі шкільні ступені, навчальні плани та іспити. Відвідувач за бажанням може прийти та піти, він може вивчати виставку у власному темпі та відповідно до своїх зацікавлень. До основних завдань музейної освіти належить стимулювати силу уяви відвідувача та розвивати його чуттєву свідомість»⁴.

Саме ж поняття «неформальна освіта» з'явилося наприкінці 1960-х рр. У 1967 р. під час міжнародної конференції в Уїлльямсбурзі (США) постало питання про світову освітню кризу через проблеми із застарілими навчальними програмами та низькою здатністю формальної освіти адаптуватися до глобальних змін. Стало очевидно, що отримати необхідні знання лише в системі офіційної освіти не можна, а на зміну застарілій концепції «одна освіта на все життя» постало інше – «навчання протягом усього життя» (lifelong education)⁵. Зважаючи на принципи неформальної освіти, які виокремлює ЮНЕСКО: «зв'язок з практикою», «навчання з урахуванням потреб», «гнучкі програми, розклад і вибір місця проведення», «освіта для всіх»⁶, можна стверджувати, що на сьогодні музей, як жодна інша культурно-освітня інституція, відповідає принципам неформальної освіти, а однією з форм її реалізації стають музейні навчально-освітні програми.

За Вайдахером, музейні програми передбачають «будь-яку музейну діяльність, яка відбувається у просторі та часі й призначена для громадськості. Їхня тематика може охоплювати широкий спектр: від наукового дослідження до популярних розваг».⁷

Зважаючи на сучасні потреби та запити музейного відвідувача, Національний музей історії України у Другій світовій війні у своїх освітніх програмах усе частіше звертає увагу на потребу імплементації інтерактивних засобів та технологій.

Інтерактивні засоби дають можливість зробити «нецікаве» цікавим, змушують відвідувача музею засвоювати нову для нього інформацію, перетворюють з пасивного спостерігача на активного учасника музейних проєктів.⁸

³ Шулепова Э.А. Основы музееведения. — М.: Едиториал УРСС, 2005. С. 355

⁴ Вайдахер Ф. Загальна музеологія: Посібник / Перекл. з нім. В. Лозинський, О. Лянг, Х. Назаркевич. — Львів: Літопис, 2005. — С. 187

⁵ UNESCO-UNEVOC web-site [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.unevoc.unesco.org/go.php?q=non-formal%20education>.

⁶ International Standard Classification of Education ISCED 2011 [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-isced-2011-en.pdf>.

⁷ Вайдахер Ф. Загальна музеологія: Посібник / Перекл. з нім. В. Лозинський, О. Лянг, Х. Назаркевич. — Львів: Літопис, 2005. С. 222.

⁸ Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи. Матеріали Другої науково-практичної конференції (25–26 вересня 2014 р.) / Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник. – К., 2014. – С. 48.

Головна ідея будь-якого інтерактиву – суб'єкт-суб'єктні взаємини. Це дає змогу активізувати процес музейної комунікації, змінити ставлення до відвідувача як до суб'єкта, зробити з нього активного учасника комунікації.⁹

Одним із найефективніших та найпопулярніших інтерактивних методів роботи з дитячою та підлітковою аудиторією є гра.

Саме в грі будь-які завдання, спрямовані на розвиток мислення, сприймаються позитивно. Проте не слід забувати, що використання гри не самоціль, а спосіб створення позитивного емоційного тла під час музейної комунікації задля інтелектуального, етичного, естетичного розвитку і становлення духовних цінностей.¹⁰

Головним дієвим чинником ігрового методу є індивідуальна творчість. Досвід самостійної творчості дає змогу розвивати креативні навички особистості. Як результат – набуття знань про певні пам'ятки чи історичні факти як духовно-інтелектуальної власності, тобто вироблення особистої громадянської позиції. Знайомство з музейними об'єктами через особисті творчі зусилля сприяє синкретизації знань до філософських узагальнень.¹¹

Наукові співробітники науково-освітнього відділу Національного музею історії України у Другій світовій війні розробили низку освітніх ігрових програм. У цій статті детально розглянемо кілька з них.

Екскурсія з елементами гри для дітей молодшого шкільного віку «Повстанська Абетка»

Мета: за допомогою автентичних експонатів та окремих експозитарних комплексів у доступній ігровій формі ознайомити відвідувачів з історією українського визвольного руху, прищепити національно-патріотичні почуття, сприяти розвитку аналітичного, абстрактного та категоріального мислення, навчити дітей швидко, творчо та креативно вирішувати поставлені завдання.

Структура заняття:

1. Напередодні екскурсії діти отримують «ПУТІВНИК – Абетку» та ручку.
2. В усіх залах музею поруч з відповідними матеріалами розклеєні слова, що стосуються або якимось чином пов'язані з українським визвольним рухом. Ці слова мають допомогти учням створити етичний та морально-ціннісний образ борців за

⁹ Музейна педагогіка: теорія і практика: науково-методичний посібник / І. В. Удовиченко. – К.: Логос, Національний музей історії України, 2017. С. – 32.

¹⁰ Там само. С. 57.

¹¹ Музейна педагогіка–проблеми, сьогодення, перспективи. Мат.- практи. конф. (24 – 25 вересня 2013 р.)/ НКП ІКЗ. К., 2013. – С. 20 – 21.

незалежну Україну періоду Другої світової війни, провести паралелі з сучасними захисниками України.

3. Наприклад, у ввідному залі розміщені слова: **Україна, Нація, Народ, Патріот**. У ході розповіді екскурсовод має пояснити значення цих слів, що вони означали для борців за Україну понад 75 років тому і яке значення мають для нас сьогодні.

Або, наприклад, у залі № 1 біля матеріалів, присвячених Карпатській Україні, розміщені слова: **Війна, Августин Волошин, Герб, Гімн**. Діти мають дізнатися про створення Української держави Августином Волошиним. Екскурсовод акцентує увагу на тому, що герб держави – тризуб, гімн – «Ще не вмерла України...», обов'язково наголошує на темі початку Другої світової війни.

4. Школярі мають знайти в залах експозиції якнайбільше відповідних слів і записати їх у путівник напроти літер в абетці.

5. Перемагає той, хто цілковито збере повстанську абетку.

Методичні зауваги

Зважаючи на психовікові особливості відвідувачів молодшого шкільного віку, експозитарна розповідь має подаватися екскурсоводом у максимально симпліфікованій формі із постійним поясненням термінів, дефініцій, що використовуються в ігровому тезаурусі й можуть бути незрозумілі або невідомі маленьким екскурсантам.

Основною формою комунікації з такою категорією відвідувачів має бути жвавий діалог, а наратив – динамічним, захоплюючим і натхненним, щоб повсякчас підживлювати інтерес малолітньої публіки, що в такому віці має схильність до швидкого розсіювання уваги. Завдання екскурсовода – постійно тримати групу в «позитивній напрузі», аби вони щохвилини переймалися питанням: «Цікаво, що ж буде далі?»

Не менш важливою є потреба утримувати увагу дітей інтонацією та невербальними засобами, спрямовувати їх творчу активність у правильне русло задля вирішення поставленого завдання.

Екскурсія-гра побудована так, що кожен учасник може зібрати по декілька слів на кожну літеру, позаяк слова на певну букву повторюються в різних залах. Отже, у кожного учня абетка вийде персональною і неповторною. Це зроблено для того, щоб кожна дитина незалежно від рівня знань, інтелектуальної підготовки, особливостей темпераменту та характеру могла впоратись із завданням і відчувати себе переможцем. Тому модератор заняття має бути емпатичним і уважним до всіх екскурсантів, намагатися зважати на індивідуальні особливості кожної дитини,

заохочувати до участі всіх гравців, вибудовувати персональний контакт із кожним маленьким відвідувачем.

Наприкінці зустрічі екскурсовод обов'язково має похвалити екскурсантів, підкреслити і зацентувати увагу на тому, що кожен учасник заходу чудово впорався із завданням і кожен із них здобув свою особисту перемогу.

Підбиваючи підсумки, варто зауважити, що мета цього заняття – не навчити дітей історії, розумітися на історичних подіях, датах чи персоналіях, головне – залучення дитини до ігрового процесу, переживання колективного досвіду і психоемоційного стану, на який «нанизується» інформація про загальноісторичний контекст і створюється узагальнюючий образ борця за волю України.

Ще однією надзвичайно популярною інтерактивною формою комунікації з музейним відвідувачем став квест. «Квест» як термін був запозичений із царини комп'ютерних та відеоігор і в перекладі з англійської «*quest*» – означає «пошук», покрокове вирішення поставлених завдань шляхом їх обдумування, уважного пошуку підказок і схованих деталей.

Якщо говорити про «музейний квест», то він передбачає кілька аспектів:

- наявність чітко встановленого маршруту, за яким *квестери* (гравці квесту) ведуть пошук (карта, маршрутний лист, путівник і т. п.);
- наявність модератора, що координує та коригує дії квестерів;
- наявність об'єктів пошуку (експонати, їх зовнішні характеристики, тексти анотацій, штучні підказки, власне сам експозитарний простір);
- усі об'єкти пошуку пов'язані один з одним і мають привести квестерів до результатів пошуку;
- результатом пошуку може бути: експонат, кодове слово, дешифрований текст, відповідь на ключове запитання і т. п.¹²

На базі головної експозиції Національного музею історії України у Другій світовій війні відділ науково-освітньої роботи розробив серію квест-занять. Одним із тих, що здобули неабияку популярність, став квест «Дорогами війни».

Гра-квест «Дорогами війни» для школярів середніх та старших класів

Мета: за допомогою артефактів, реліквій та автентичних експонатів у формі активної динамічної гри ознайомити відвідувачів з історією Другої світової війни, активізувати логічне, дедуктивне, алгоритмічне мислення, навчити школярів

¹² Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи. Матеріали Другої науково-практичної конференції (24 – 25 вересня 2013 р.) / Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник. — К., 2013. – С. 20 – 21.

працювати в команді, раціонально та ефективно розподіляти обов'язки для досягнення спільної мети.

Структура заняття:

1. Перед початком безпосередньої гри екскурсовод проводить коротку оглядову екскурсію, ознайомлює відвідувачів з експозицією та тематикою залів.

2. Після завершення екскурсії модератори пояснюють мету, маршрут та правила гри.

3. Група ділиться на дві команди (екіпажі). Кожна команда розподіляє функціональні обов'язки – обирає «спікера» (відповідального за озвучення завдань), «писаря» (відповідального за внесення відповідей до таблиці ключів) та «пошуковців».

4. Кожна команда отримує «Таблицю ключів», куди вносяться відповіді (Додаток 1), «Матрицю» для розв'язання фінального завдання (Додаток 2), «Таємне послання», дешифрування якого визначає переможця (Додаток 3).

5. У кожному залі команди отримують від модераторів конверт із завданням. До наступного залу можна переходити лише після виконання попереднього завдання. Крім самого запитання, у конверті міститься додаткова історична інформація або підказка. Наприклад:

«1 зал

План нападу на Радянський Союз називався «Барбаросса». План ґрунтувався на теорії тотальної і блискавичної війни, відпрацьованої в попередніх кампаніях. Німеччина виділяла 152 дивізії (в тому числі 19 танкових і 14 моторизованих) і дві бригади.

Завдання

На озброєнні моторизованих військ якого німецького генерала був мотоцикл BMW (тип Р-12) зразка 1939 р., подарований музею колекціонером Мартіном Богартом?

** «Барбаросса» означає «руда борода». Так звали німецького імператора XII століття Фрідріха, учасника хрестових походів, відомого своєю войовничістю».*

6. Перемагає та команда, яка першою пройде маршрут та вирішить завдання «Супер-гри». Команда-переможець отримує приз – підйом на оглядовий майданчик монумента «Батьківщина-мати».

Методичні зауваги

Під час роботи з підлітками, екскурсовод має зважати на вікові особливості цієї категорії відвідувачів. Саме в цьому віці, на думку автора теорії когнітивного

розвитку, швейцарського психолога Ж. Піаже, у індивіда виробляється формальне мислення, зрілий рефлексивний інтелект та здатність до абстрактного й гіпотетичного мислення.¹³ Таким чином, така категорія відвідувачів готова до апперцепції, аналізу та синтезу більш складної інформації, аксіологічних суджень та умовиводів. Разом з тим підліткам притаманна висока активність, готовність до дій та вирішення диференційованих завдань. Тому квест якнайкраще підходить для задоволення інтелектуальних і культурно-рекреаційних потреб такої категорії відвідувачів.

Під час квесту екскурсовод має бути не лише модератором гри, а й активним її учасником, оскільки має встановити особистісний контакт із командою, координувати її дії, спрямовувати хід думок гравців у правильному напрямі під час вирішення ускладнених завдань, підтримувати командний дух і продемонструвати школярам свою зацікавленість у перемозі їхньої команди.

Для учасників квесту надзвичайно інтригуючим і мотивуючим є елемент змагання, тому модератор має повсякчас підтримувати ефект напруги, боротьби, апелювати до обмежених хронологічних рамок гри, спонукаючи дітей до швидкого вирішення завдань.

Утім, граючи, не варто забувати і про виховний аспект. Недарма фінальне дешифроване «Таємне послання» – це євангельське «Хто меча візьме, той від меча і загине». Наприкінці гри потрібно підбити підсумки заняття, порефлексувати й зацентувати увагу на засвоєних знаннях, світоглядних, соціокультурних і гуманістичних цінностях, які пропагує музей.

Як підсумок, варто зазначити, що універсальність гри-квесту полягає в тому, що за досить короткий період часу відвідувачі одночасно засвоюють великий пласт історичної інформації й ближче цікавляться експонатами, їх історією й походженням. Надзвичайно важливим є той факт, що дидактичний процес відбувається у невимушеній атмосфері, у тісному колі знайомих осіб, без інституціонального примусу, у просторі, відкритому для творчого й креативного самовираження всіх і кожного.

Окремою формою культурно-освітньої діяльності, яку музей активно використовує в комунікації з відвідувачами, є музейні зустрічі з особливими гостями в рамках освітнього проекту «Слово свідка». Ці зустрічі передбачають спілкування зі свідками Другої світової війни, Голокосту, сталінського тоталітаризму, а також війни на Сході України.

¹³ Кузнецов Ю.В. и др. Социально-философские концепции социализации личности (Э. Дюркгейм и Ж. Пиаже) [Текст] / Ю.В. Кузнецов, В.А. Кравцов, А.И. Кибиткин // Вестник МГТУ. – 2012. – Т.15. – № 1. – С. 120.

Музейна зустріч «Слово свідка»

Мета: ознайомити відвідувачів із винятковими долями людей, що опинилися в екстремальних життєвих ситуаціях і стали свідками чи учасниками трагічних подій української історії; виховувати почуття емпатії, самосвідомості, патріотизму, національної ідентичності; надихатися прикладами стійкості й незламності людського духу, відданості загальнолюдським морально-етичним цінностям.

Структура заняття:

1. Зустріч відбувається на базі головної експозиції музею або тематичного виставкового проекту. Наприклад, зустрічі з учасниками АТО мають більший дидактичний та емоційний вплив, якщо проводяться на виставці «Український Схід».

2. Розповідь свідка.

3. Часто виступ супроводжується офіційною передачею матеріалів гостя до фондозбірні музею.

4. Неформальне спілкування відвідувачів із гостем, обмін думками й враженнями.

Методичні зауваги

Такий різновид музейної комунікації з аудиторією, як зустріч зі свідком подій, має надзвичайно високий едукативний, виховний та психоформуєчий вплив на відвідувача, його ціннісні й світоглядні орієнтації. Такий ефект досягається за рахунок тестімоніального процесу, коли виступ свідка стає своєрідною розповіддю-сповіддю, а, на перший погляд, пасивне слухання учасників заходу перетворюється на активне співпереживання гостю, створюючи відповідний колективний психоемоційний фон. Варто розуміти, що під час такої зустрічі емоційний складник є домінантним, а інформаційний контент, як-то: історичний контекст, факти й події – вторинним. Але здатність пам'яті до відтворення такого роду інформації буде набагато вищою порівняно зі звичайним запам'ятовуванням, оскільки вона буде пов'язаною з певною емоцією.

Разом із тим варто пам'ятати, що такі заходи з підвищеним емоційним складником потребують неабиякої відповідальності, професіоналізму й витримки від модератора зустрічі. Оскільки головними гостями заходу є свідки подій, що травмують психіку, то спогади про події можуть мати надзвичайно деструктивний вплив на емоційний стан запрошеного. З огляду на це ведучий має ретельно підбирати питання, на які має відповідати гість, бути обережним у висловлюваннях, уникати оцінних суджень, тримати постійний емоційний контакт зі свідком і аудиторією, «розряджати» найбільш напружені моменти емпатичними фразами та поведінкою.

Обов'язковими елементами завершального етапу зустрічі мають стати колективна рефлексія й неформальне спілкування зі свідком, а також обмін враженнями й емоціями, налагодження міжособистісного контакту між усіма учасниками заходу, щоб позбутися від обопільного психологічного стресу й завершити захід своєрідними актом єднання із життєстверджувальним настроєм.

Підбиваючи підсумки, можемо зазначити, що на сьогодні музей є однією з ключових соціокультурних інституцій, що засобами неформальної освіти забезпечує культурно-освітні, інтелектуальні, естетичні й рекреаційні потреби суспільства. Музей сучасного зразка реалізує свою комунікативну функцію шляхом впровадження новітніх, інноваційних навчально-освітніх програм для різних категорій відвідувачів. Зважаючи на досвід навчально-освітньої роботи Національного музею історії України у Другій світовій війні, можна стверджувати, що найбільший дидактичний і дозвільний ефект для музейного відвідувача мають ті освітні програми, що містять інтерактивний елемент та передбачають активне залучення аудиторії до едукативного процесу.

Отже, лише орієнтація на відвідувача, інтерсуб'єктивний підхід, простір для креативного, творчого розвитку особистості й глибока вмотивованість стануть запорукою для побудови «музею для людей», музею майбутнього.

Список використаних джерел та літератури:

1. Вайдахер Ф. Загальна музеологія: Посібник / Перекл. з нім. В. Лозинський, О. Лянґ, Х. Назаркевич. — Львів: Літопис, 2005. — 632 с.
2. Кузнецов Ю.В., Кравцов В.А., Кибиткин А.И. Социально-философские концепции социализации личности (Э. Дюркгейм и Ж. Пиаже) [Текст] / Ю.В. Кузнецов, В.А. Кравцов, А.И. Кибиткин // Вестник МГТУ. — 2012. — Т.15. — № 1. — С.118 – 212.
3. Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи. Матеріали Другої науково-практичної конференції (25 – 26 вересня 2014 р.) / Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник. — К., 2014. — 104 с.
4. Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи. Матеріали Другої науково-практичної конференції (24 – 25 вересня 2013 р.) / Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник. — К., 2013. — 80 с.
5. Музейна педагогіка: теорія і практика: науково-методичний посібник / І. В. Удовиченко. — К.: Логос, Національний музей історії України, 2017. — 72 с.
6. Сапанжа О.С. Теория музейной коммуникации. История, модели, стратегии, образовательные технологии. Учебное пособие. — Киров: Изд-во МЦИТО, 2017. — 51 с.
7. Шулєпова Э.А. Основы музееведения. — М.: Едиториал УРСС, 2005. — 504 с.
8. ICOM. Museum Definition [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Statuts/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf (date of address 11.12.2017).
9. International Standard Classification of Education ISCED 2011 [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-isced-2011-en.pdf>.
10. UNESCO-UNEVOC web-site [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.unevoc.unesco.org/go.php?q=non-formal%20education>.