

До питання інтерактиву (на основі етнографічних заходів Полтавського краєзнавчого музею імені Василя Кричевського)

У статті йдеться про використання загальноосвітніх взагалі та музейно-педагогічних зокрема методів і прийомів у інтерактивних етнографічних заходах про народне мистецтво Полтавщини.

Ключові слова: музей, комунікація, музейна педагогіка, метод, прийом, інтерактивний захід, народне мистецтво, Полтавщина.

Успішне вирішення багатьох життєво важливих завдань у сфері охорони та збереження культурних надбань залежить від рівня освіченості, комунікативності та компетентності громадян. Цьому сприяє освітня функція музею, що дає змогу проектувати, розробляти та втілювати у життя музейно-педагогічні програми та проекти, які мають не лише інтегруючий характер, а й дозволяють реалізувати нові навчальні та виховні стратегії, виходячи з відомого гасла американського філософа та педагога Дж. Дьюї: «освіта через діяльність» [2]. Співпраця у просторі музею створює умови для вияву особистісного «я» людини, що пізнає світ, здобуває знання, намагається осягнути багато нових речей, цікавої і потрібної інформації, спрямована на формування здатності переносити набутий різноманітний досвід до простору реального життя. Така діяльність виходить за рамки етнографії, вона об'єднує та інтегрує культурологію, музеологію, історію, літературу, філософію, психологію, мову, етику, естетику. Можливість застосування нових ідей у цьому контексті втілюються у безмежну кількість комбінацій, що залежать від обізнаності, фаховості та професійності посередника між матеріалом навчання, учнями та музейними експонатами (музейний науковець, педагог, вчитель, вихователь, викладач), запропонованих тем музейних занять та обраних методів взаємодії. Це сприяє доступності подання музейного матеріалу для різновікової аудиторії.

У Полтавському краєзнавчому музеї імені Василя Кричевського науковці науково-дослідного експозиційного відділу етнографії сформували музейно-педагогічну програму «Етнографічні студії з Полтавським краєзнавчим», метою якої

є через сукупність різних напрямів і форм роботи сприяти формуванню ціннісного ставлення до культурного надбання, всебічного розвитку особистості учасників.

Музейна експозиція, як основа музейної комунікації, дає широкий простір для впровадження в сучасних музеях екскурсій, занять та лекцій, що мають інтерактивний характер, реалізують навчальну та пізнавальні цілі музейної діяльності, а головне — слугують засобом спілкування представників різних соціокультурних груп сучасного суспільства [6]. Музейники намагаються активно включати відвідувачів в експозиційний простір за допомогою завдань, запитань, квестів; пропонують самостійно дійти певних висновків або створити новий культурний продукт. Відтак практично реалізується концепція «музею, привабливого для відвідувачів», у якому експозиційний простір є не просто місцем, де можна побачити експонати, але й територією спілкування й співтворчості [8].

Власне термін «інтерактив» походить від англійського «interact», де «inter» — взаємний, «act» — діяти, тобто інтерактивний — здатний до взаємодії, діалогу [9, с. 3]. Це пізнання через емоції, дію, участь в процесі. Таким чином прагнемо надати відвідувачу можливості займатися тим, що його цікавить, створити умови для самореалізації — що і є втіленням завдання сучасного музею. Така робота проводиться у декількох основних напрямках: інформування, навчання, розвиток творчості, спілкування і відпочинок [4].

У рамках сформованої програми уже кілька років поспіль проводиться цикл інтерактивних заходів про види народного мистецтва Полтавщини на основі календарної обрядовості, роз-

роблених авторкою. Знайомлячи дітей зі справжніми шедеврами, створеними майстрами, прагнемо поліпшити їхнє емоційно-естетичне і духовно-моральне виховання. Підґрунтям для цього слугує мистецтво — найвищий прояв творчості народу, яке він зберіг і проніс через століття. Українські, зокрема, полтавські народні промисли і ремесла — це величезний світ духовної і матеріальної спадщини етносу, набуток художніх ідей численних поколінь народу, дорогоцінна скарбниця, що поєднує в собі духовно-матеріальну діяльність людини, виражену в художніх творах. Детальніша інформація про заняття вміщена у поданій нижче таблиці.

з використанням наочності значно збільшила запам'ятовування матеріалу (14–38%), активні форми отримали найвищі результати (дискусійні групи — 50%, практика через дію — 75%, негайне застосування знань — 90%). Розробки елементів такого навчання є в працях українських педагогів: В. Сухомлинського, А. Макаренка, К. Ушинського, В. Шаталова [7, с. 12].

Інтерактивні технології сприяють закріпленню в учнів потрібних навичок: думати, розуміти сутність речей, осмислювати ідеї й концепції і вже на підставі цього вміти шукати потрібну інформацію, тлумачити її і застосовувати за конкретних умов.

Таблиця. Інтерактивні заходи про види народного мистецтва Полтавщини на основі календарної образливості.

№	Дата проведення	Назва заходу	Зміст	Місце проведення	Примітки
1	Січень	«Свято роду»	Традиційні види народного мистецтва (зокрема, соломолетіння), фольклор	Музей, школа, бібліотека	у розробці
2	Лютий	«Із глибини віків» (житло)	Традиційні види народного мистецтва (зокрема, дереворізьблення, настінний розпис), фольклор	Музей, школа, бібліотека	у розробці
3	Березень (14.03)	Свято ковальства	Традиційні види народного мистецтва (зокрема, вироби з металу), фольклор	Музей, школа, бібліотека	у розробці
4	Квітень	Полтавська писанка – види, символіка, обряди, легенди.	Традиційні види народного мистецтва (зокрема, писанкарство), фольклор	Музей, школа, бібліотека	3 2012 р.
5	Травень	Флористичні форми у народних обрядах Полтавщини.	Традиційні види народного мистецтва (зокрема, вироби з натуральних матеріалів), фольклор	Музей, школа, бібліотека	3 2014 р.
6	Вересень	«Таємниці народного майстра»	Традиційні види народного мистецтва, фольклор	Музей, школа, бібліотека	у розробці
7	Жовтень (14.10)	«Лави на лаву» - козацька забава	Традиційні види народного мистецтва (зокрема, народна картина), фольклор	Музей, школа, бібліотека	3 2015 р.
8	Листопад (10.11)	Свято ткацтва «Від ниточки до полотна»	Традиційні види народного мистецтва (зокрема, ткацтво), фольклор	Музей, школа, бібліотека	у розробці
9	Грудень (14.12)	Свято Наума: йду в науку до майстра.	Традиційні види народного мистецтва, фольклор	Музей, школа, бібліотека	3 2013 р.
10	Грудень (17.12)	Свято вишивки: «На Варвару узорі розквітали».	Традиційні види народного мистецтва (зокрема вишивки), фольклор	Музей, школа, бібліотека	3 2015 р.

Такі заняття мають свої закономірності та особливості. У процесі інтерактиву передбачається моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблем у атмосфері співпраці і взаємодії, порозуміння і доброзичливості.

Понад 2400 років тому китайський філософ Конфуцій наголошував: «Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу, я пам'ятаю. Те, що я роблю, я розумію» [7, с. 14]. Необхідність використання активних методів навчання, які впливають не лише на свідомість учня, а й на його почуття, волю і уможливають різке збільшення відсотка засвоєння матеріалу, підтверджують результати досліджень американських вчених цього питання у ХХ ст. Так, пасивна форма — лекція (5%)

Для підготовки подібного заходу потрібно заздалегідь глибоко вивчити й обміркувати матеріал, ретельно спланувати і розробити заняття: визначити хронометраж, ролі учасників, готувати питання і можливі відповіді, розробити критерії оцінки ефективності заняття: мотивувати учнів до вивчення теми шляхом добору найцікавіших випадків, проблем, оголосити очікувані результати (мету) заняття і критерії оцінки роботи учнів; передбачити різні методи привернення уваги учнів; налаштування їх на роботу, підтримання дисципліни, необхідної для нормальної роботи аудиторії [7, с. 15].

Заходи «Свято Наума: йду в науку до майстра», «Свято Покрови. Лави на лаву — козацька забава», «Свято вишивки: «На Варвари узорі

розквітали» та ін. розроблялись і проводились на свята календарного циклу.

По можливості перед кожним заходом учні запрошуються на оглядову екскурсію по відділу етнографії, що дає змогу уникнути інформаційного нагромадження на занятті. Для молодших школярів проводимо ознайомлення з експозицією, користуючись розробкою колеги Наталії Сахно з елементами квесту, що втілюються у віршованих загадках на означення мистецького твору, який знаходиться у залах, де відбувається показ. Для дітей середнього шкільного віку додаються тематичні питання (Яку функцію виконував каганець? Використовувався для освітлення оселі у темну пору доби). За відповіді обидві категорії екскурсантів отримують картки з літерами і в кінці екскурсії складають з них слово на позначення поняття, яке стосується видів народного мистецтва. Наприклад, «Назвіть матеріал, з якого шили сорочки. Полотно» (для молодших), «Назвіть особливу склоподібну речовину, якою покривають керамічні вироби. Полива» (для середніх). Треба зазначити, що квест (від англ. quest — «пошук») — синонім активного відпочинку, різновид активних інтелектуально-логічних ігор, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями. Ця ігрова форма роботи має багато можливих варіантів використання, чимало позитивних моментів. За змістом квести можуть стосуватися певної тематики, це відгадування непростих і несподіваних загадок (завдань). В ідеальному варіанті квест — це командна гра, для якої потрібна координація дій усіх гравців. У квесторів (учасників квесту) гра розвиває активність, амбіційність, комунікабельність, креативність. Гра триває, поки всі завдання не буде виконано [4, с. 19]. При організації екскурсії подібним чином екскурсант одержує можливість виступати не в ролі пасивного споглядача й споживача інформації, не як об'єкт виховного впливу, а як рівноправний співрозмовник, активний учасник діалогу, у ході якого відбувається його самонавчання й саморозвиток, включаються механізми творчої, внутрішньої активності.

Взявши за основу класифікацію музейно-педагогічних методів та прийомів сучасного дослідника Олексія Караманова [1], охарактеризуємо розроблені заходи. Організуючим фактором на заняттях є співпраця з усім класом у першій частині і розподіл на групи (гурти, курені, цехи) для виконання завдань, де кожен учасник отримує тематично оформлений бейдж з власним ім'ям (особистісний підхід) — у другій, виконання творчої практичної діяльності з використанням шойно набутих знань — у третій.

«Свято Наума...» розраховане на цільову аудиторію — учнів 4–5-х класів (15–30 учасників).

За структурою захід поділяється на три частини:

1. Розповідь про пророка Наума, традиції та обряди, пов'язані з цим святом, що супроводжується фоторядом (словесний метод).

2. Випробування для учасників для здобуття статусу учня майстра (пропонуються цехи: «Ложкарі» (різьбярський), «Монетки» (гончарський), «Човники» (ткацький), «Мережки» (вишивальний):

— Коротке ознайомлення з видами народного мистецтва через показ слайдів з коментуванням і наступним завданням (вказати, з якого матеріалу виготовлений виріб на зображенні за допомогою сигнальних карток (1 — жовтого кольору, із символічним зображенням ложки — дерево; 2 — оранжевого кольору, із символічним зображенням глечика — глина; 3 — червоного кольору і з символічним зображенням рушника — тканина) — прийоми руху і порівняння.

— Тематичні загадки.

— Тематичні прислів'я (фрази розділені на дві частини і надруковані на картках різного кольору — початок (блакитного, пронумеровані), закінчення (жовтого), учасники отримують усі картки, по черзі зачитують початок і здогадуються, у кого завершення) — прийом порівняння.

— «Послухай і склади». Учні прослуховують три окремі аудіофайли — вірші про дереворізьблення, гончарство, ткацтво, потім з букв, які отримують у конвертах, складають назви виробів, що лунали у поезії (скриня, горщик, рушник), — прийом прослуховування.

— «Покажи предмет». Картки зі словами вміщені в орнаментований полотняний мішечок, учасник за допомогою жестів повинен показати групі слово, яке йому дісталось, а інші — вгадати (сорочка, свистунець, прянична дошка та ін.) — прийом демонстрації.

— Пісня-гра «Шевчики». Учасники у захисних фартушках з емблемою чобота виконують пісню, імітуючи рухи шевця під час роботи (прийом реконструкції, локалізації подій).

3. Творча майстерня. Виготовлення пташки з кольорових ниток (прийом реконструкції).

Упродовж заняття учасники висловлювали бажання навчатися певному виду мистецтва, це фіксувалося у «цехових» дипломах, які вручались на завершальному етапі. Цей захід спрямований на сприйняття творів декоративно-вжиткового мистецтва як невід'ємної частини традиційної національної культури, пробудження творчої активності з можливим подальшим відвідуванням практичних мистецьких студій.

«Свято Покрови. Лава на лаву — козацька забава» піднімає питання, що сьогодні означає день 14 жовтня для кожного з нас і всієї країни. Змістовно цей захід — про особливості святкування Покрови Пресвятої Богородиці, Дня Повстанської Армії, Дня козацтва, Дня захисника Вітчизни, про відновлення козацьких звичаїв та народних традицій.

Цільова аудиторія — учні 6–7-х класів, тривалість — 60 хв. (з можливістю скорочення). Учні проходять в аудиторію під Богородичним рушником (звичай на Покрову для оздоровлення), у цей час лунає «Молитва до Богородиці за Україну», — це сприяє зануренню у святкову атмосферу, спрацьовує метод випереджувального заохочення.

У першій частині — розповідь про свято за допомогою слайдів з коментуванням та відеоролика.

У другій частині учні переглядають сюжет про традиційну забаву козаків: «Лаву на лаву», який супроводжується однойменною піснею патріотичного змісту гурту «Хорта». Для «поєдинків» формуються курені: «Бойова чайка», «Гостра шабля», «Запальний гопак», учасники озвучують гасла.

Пропонуються завдання-поєдинки:

— «Заспіваймо пісню веселеньку» (початок і продовження тексту козацької пісні на картках різного кольору (по три для кожного куреня), завдання — правильно поєднати, — перевірка — прослуховування аудіозапису цього пісенного фрагмента) — прийом прослуховування;

— «Козак Мамай» (пропонуються два варіанти народної картини «Козак Мамай» (зображення на екрані), завдання — знайти 9 відмінностей — по три для кожного куреня) — прийом руху, локалізації подій; метод порівняльного аналізу;

— «Козацький телеграф» (завдання — за допомогою жестів один учасник передає своєму куреню повідомлення, наприклад, «Ми перемогли, затанцюймо гопака») — прийом реконструкції;

— «Привітання суперника» (кожен курінь готує листівку-привітання для суперника, використовуючи несподівані слова (наприклад: солома, жолудь, лантух), під час підготовки лунає мелодія «Полтавський козачок») — прийом прослуховування, локалізації подій;

— «Козацький літопис» (вікторина, питання про козацькі традиції на картках учасники дістають з козацької шапки) — метод «занурення в історичну епоху»;

— «Слава герою» (завдання — зобразити пам'ятник українському козацтву, використовуючи булаву, елементи традиційного одягу (шапку, хустку та ін.) — метод рольове «прожиття» історичних та культурних подій, прийом інсценізації.

У третій частині під мелодію козацького маршу учасники урочисто зачитують козацькі правила, отримують курінні грамоти у номінаціях: спритний, артистичний, красномовний. Завершується захід спільним виконанням духовного гімну «Молитва за Україну». Залучаючи школярів до пізнання національної історії (періоду козацтва), прагнемо осмислення їх невід'ємною частиною українського народу, пробудження патріотизму, спонукаємо до подальшого пізнання української історії та культури для відновлення пам'яті роду (народу).

Захід «Свято вишивки: «На Варвари узори розквітали» — про унікальне мистецтво народної графіки української нації, яке зберегло і несе в собі нашу багатівкову культуру. Вишивці належить особлива роль в духовному житті людини, створенні естетичного середовища у праці, відпочинку, святкуванні. Вишиті одяг, предмети інтер'єра супроводжують свята, обряди, відіграють важливу матеріально-практичну й духовно-естетичну функцію. З часу створення і дотепер вишивка відіграє велику роль в утвердженні краси нашого життя.

Цільова аудиторія — 8–9-й клас, тривалість 60 хв.

Перша частина — розповідь про великомученицю Варвару, особливості полтавської вишивки (слайди з коментуванням), про використання традиційної вишивки у сучасному житті (відеоролик) — інформаційний метод, прийом локалізації подій.

Друга частина — формування гуртів: «Мальви» і «Горлиці» з відповідними бейждами для кожного учасника. Завдання:

— «Весела плутанина» (скомпонувати прислів'я про вишивку, користуючись таблицею, де склади пронумеровані у довільному порядку) — асоціативний метод;

— «Генетична пам'ять. Віднайди і назви» (за описовим поясненням віднайди відповідний символ-елемент орнаменту «Дерево життя» на кілковому рушнику) — дослідницький метод, прийом порівняльного аналізу;

— «Я малюю вишивку» (на шаблоні листівки намалювати ілюстрацію до поетичних рядків, використовуючи гелеві ручки і фломастери, наприклад, «На полотні співали солов'ї і красувались кетяги калини, Зелений хміль в'юнився по гіллі, Зорили в колосках волошки сині. Т. Пишнийюк». Упродовж виконання завдання звучить народна мелодія) — асоціативний метод;

— блеф-гра «Правда чи вигадка» (завдання — прослухати твердження, висловити згоду чи заперечення, наприклад, «Майстрині на Полтавщині знали до 100 технік вишивки») — прийом порівняння;

— «Цікавинки з торбинки» (завдання — обрати зразок орнаменту, визначити, для оздоблення яких виробів використовували) — метод порівняльного аналізу, прийом коментування;

— «Чорна скринька» (завдання — прослухати кілька визначень і відгадати, що в чорній скриньці, яку заносять до аудиторії, наприклад, «Його називають «чистим». Його порівнюють з піснею, вишитою на полотні. Він символізує життєву дорогу» — метод випереджувального заохочення);

— «Готуємо посаг» (по одній учасниці з гурту, кожна отримує конверт-«скриню», завдання — відібрати з купи карток із зображеннями на столі речі, які готували до заміжжя) — метод «занурення» в історичну епоху.

Третя частина — творче завдання «Подорож у часі». Пропонується одягти дівочий народний костюм з усіма традиційними елементами (хто швидше?) — по троє учасників з кожного гурту (одна одягається, двоє допомагають) — метод рольове «прожиття» історичних та культурних подій, прийом реконструкції, локалізації подій. Спрямовується до використання сучасної музейної програми «Торкатися руками», зокрема створення історичної (культурної) атмосфери, переодягнувшись у одяг відповідного періоду.

Сучасна вишивка має глибокий зв'язок з традиціями, зберігає свій духовний зміст і доводить, що народне мистецтво — це велике надбання нашої багатовікової культури. А вже вміння вишивати, носити одяг, мати вишиті речі, жити в помешканні з вишитим інтер'єром піднесе наше молоде покоління на вищий щабель національної культури, зможе відіграти значну роль у вихованні їхньої національної свідомості.

Для проведення кожного вказаного інтерактивного заходу необхідне використання проєктора з екраном, ноутбука, аудіозаписів, тематичних відеорядів, різноманітного роздаткового матеріалу. Кілька тем, вказаних у таблиці, перебувають у розробці, бо цикл має повністю сформуватися до 2018 року.

Сучасна музейна педагогіка розвивається в руслі проблем музейної комунікації та спрямована на долучення до музею і його культури, наукового доробку широким верствам населення (особливо молоді), активізацію творчих здібностей особистості. Розроблені заходи дозволяють ефективніше задіяти фонди музейно-освітнього комплексу, апробувати новітні технології активного й інтерактивного, «діалогового» навчання дитячої та юнацької аудиторії [5, с. 232], піднести економічний стан та престиж нашого закладу.

Джерела та література

1. Караманов О. Музейна педагогіка в навчально-виховному процесі загальноосвітньої школи // Освіта та педагогічна наука. — 2012. — № 3. — С. 5–12.
2. Караманов О. Сучасні тенденції розвитку музейної педагогіки в Україні // Матеріали науково-практичної конференції «Музейна педагогіка — проблеми, сьогодні, перспективи» (Київ, 24–25 вересня 2013 року) / Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник. — К., 2013. — С. 35–37.
3. Кімнатний А. Використання відвідувачами музейного продукту [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://www.artmuseum.kr.ua/artm144-08_u.html4.
4. Лепілкина О. Квест як форма масової роботи у бібліотеці // Шкільна бібліотека. — 2015. — № 1. — С. 19.
5. Мартем'янова Н. Музейна педагогіка в культурно-освітній діяльності музею [Електронний ресурс] // XVII Сумцовські читання: Комунікаційний підхід у музейній справі як відповідь на потреби соціуму — Харків: Майдан, 2011. — С. 230–232. — Режим доступу: <http://museum.kh.ua/academic/sumtsovconference/2011/article.html?n>.
6. Петрович В. Музейна педагогіка і музейна комунікація: форми взаємодії // Волинський музейний вісник: наук. зб. — Вип. 5: Музейна педагогіка. Теорія і практика / упоряд. А. Силук. — Луцьк, 2013. — С. 106–108.
7. Свиридчук О. Інтерактивні технології у навчально-виховному процесі // Директор школи. — К., 2006. — № 46 (430). — С. 12–15.
8. Трофименко Т. Інтерактивні методи роботи з відвідувачами як різновид музейної комунікації [Електронний ресурс] // XVIII Сумцовські читання: Музей як соціокультурний інститут в умовах інформаційного суспільства. — Харків: Майдан, 2012. — С. 30–34. — Режим доступу: <http://museum.kh.ua/academic/sumtsovconference/2012/article.html?n=5>.
9. Хоменко-Семенова Л. Інтерактивні технології навчання як чинник підвищення якості підготовки студентів у технічному ВНЗ [Електронний ресурс]. — Режим доступу: er.nau.edu.ua/.../1/Стаття%20Хоменко-Семенова.

Concering a question of interactivity (based on ethnographic events held at the Poltava Museum of Local Lore named after Vasyl Krichevsky)

M. Pistsova

This article discusses the application of methods of general teaching and of museum pedagogy as well as the techniques of interactivity ethnographic events presenting the Poltava folk art.

Keywords: museum, communication, museum pedagogy, method, technique, interactive event, folk art, Poltava region.