

УДК 069(1-4)

С. С. Сластиеннікова, І. О. Супрунчук

## Інтерактивні програми для старшокласників, студентів та сімейного відвідування в Національному музеї історії України. Історія і перспективи

Стаття аналізує досвід науково-освітнього відділу Національного музею історії України у впровадженні та проведенні інтерактивних форм роботи з відвідувачами, а також нових напрямків роботи з відвідувачами старшого шкільного віку та студентами.

*Ключові слова:* інтерактивні програми, школярі, квест, сімейне дозвілля в музеї, інтелектуальне дозвілля, психологія.

«Все тече, все змінюється» — ці слова давньогрецького філософа Геракліта дуже влучно описують неперервні зміни, що відбуваються зараз в усіх музеях України. Дійсно, час диктує нам свої вимоги, змінюються люди, їх світогляд, сприйняття навколишнього середовища. Музейна спільнота має реагувати на запит суспільства, а саме — зробити музей центром дозвілля, пізнання нового і, нарешті, просто місцем відпочинку від «буденності».

Досвід останніх років свідчить, що класична експозиція, класична екскурсія поступово витісняються інтерактивними формами роботи. А вже поєднання екскурсії з елементами гри дає змогу відвідувачам проявити себе, стати безпосередніми учасниками екскурсії та у легкий, ненав'язливий спосіб сприймати нову інформацію.

В 2006 р. в Національному музеї історії України (далі — НМІУ) стартували перші інтерактивні програми. Створення та проведення інтерактивних екскурсій, квестів для школярів, студентів та дорослих впродовж останніх років стало одним із провідних напрямків роботи науково-освітнього відділу музею.

Впродовж кількох років в НМІУ було створено більше 10 програм для відвідувачів різного віку та тематики, залежно від вподобань, а саме: «Таємниці дружинного скарбу» (авт. Н. В. Лихицька), «Козацькими стежинами» (авт. Л. В. Павленко), «Код героїв» (авт. С. С. Сластиеннікова), «Град Кия», «Дари богів» (авт. С. С. Сластиеннікова, І. О. Супрунчук), «Артефакти Бабусі-Яги», «В пошуках скарбу», «Шляхами археологів», «Музейні етюди», «Тіні забу-

тих предків» (авт. Л. О. Коцар); майстер-класи: «З історії писемності», «З історії первісного мистецтва», «Барви трипілля» (авт. І. С. Вітрик) тощо.

Навесні 2016 р. до впровадження готуються ще 3 програми — «Намисто часу» — квест для сімейного дозвілля (авт. І. О. Супрунчук), «Таємничий лист» — пізнавальна командна гра-змагання для старшокласників (авт. С. С. Сластиеннікова) та «Речі, якими ми не користуємось» — інтерактивна екскурсія для молодших школярів (авт. Н. В. Лихицька)

Попит на нові види послуг підтверджують і статистичні данні, зокрема, прослідковується чітка динаміка росту попиту на інтерактивні форми роботи. Так, у 2012 р. було проведено 17 інтерактивних програм, у 2013 — 76, 2014 — 62, а в 2015 — 218.

Великим попитом користуються костюмовані екскурсії: «Музейні етюди», «Тіні забутих предків», «Артефакти Бабусі-Яги», якщо у 2012 р. було проведено 2 театралізовані екскурсії, в 2015 р. — 43. Така форма екскурсії особливо популярна серед школярів молодшого та середнього шкільного віку. А вже яскрава жива картинка активізує сприйняття, а емоційна насиченість сприяє кращому запам'ятовуванню інформації.

Треба зазначити, що більшість інтерактивних програм у провідних музеях України розраховані саме на школярів молодшого та середнього шкільного віку. В той час як залишається майже незайнятою ніша роботи з учнями старшого шкільного віку, студентами та дорослими.

Робота з цими категоріями відвідувачів потребує принципово інших підходів та методів подачі інформації. Зокрема, інтерактивні програми мають відзначатися більшою інформаційною насиченістю. Екскурсивод повинен спрямовувати відвідувачів до самостійного осмислення подій та фактів. Крім того, в період ранньої та зрілої юності одним із провідних видів діяльності старшокласників та студентів є саме навчальна діяльність. У зв'язку з тим, що в старших класах та під час навчання у вищих навчальних закладах розширюється коло знань. Нові знання учні застосовують при поясненні багатьох фактів дійсності, вони більш усвідомлено починають відноситися до навчання [1, с. 91–106]. Відмінність у відношенні до учення визначається характером мотивів. На перше місце висуваються мотиви, пов'язані з життєвими планами, намірами в майбутньому, світоглядом і самовизначенням.

У 2014–2015 рр. співробітниками НМІУ було розроблено ряд інтерактивних програм, розрахованих на вище згадані категорії відвідувачів:

1. Історичний квест «Код героїв» (авт. С. С. Сластиєнікова) для учнів старшого шкільного віку, студентів та сімейного відвідування.

НМІУ має надзвичайно багату експозицію, що описує історію України від найдавніших часів до сьогодення. Квест «Код героїв» дає змогу нашим відвідувачам познайомитися з усією експозицією в ігровій формі. Квест розроблений у вигляді путівника. Програма триває близько 2 годин.

Спочатку програма планувалася для проведення для груп молоді, але, як показав досвід, програма чудово підходить і для сімейного відвідування.

На початку формуються 2 команди, вони отримують картки з завданнями, карти поверхів музею, бланки відповідей. Орієнтуючись по карті, читаючи завдання, учасники квесту мандрують по різних історичних періодах у хронологічному порядку — від кам'яної доби до сьогодення. В кожній картці, окрім загальної інформації про історичний період, міститься і завдання, виконавши яке, учасники здобувають кодове число. Завдання направлені на уважність, розвиток спостережливості, кмітливості, розвиток вміння працювати в команді, спільно координувати свої дії. Ведучий постійно супроводжує команди, підказує за необхідності, направляє на вірний шлях. У кінці квесту, виконавши всі завдання, учасники розшифровують закодовані слова (зіставляючи число з літерою алфавіту). Серед отриманих слів є такі, як «ге-

роїзм», «доброта», «гідність», «справедливість» тощо. Тобто те, що важливе для українців. Ведучий разом з командами знаходить і два «закодовані» слова: «Слава» для однієї команди, і «Україні» для другої команди. Таким чином, учасники квесту формують ще одну чесноту українців — «єдність». Ведучий наголошує на тому, що лише в єдності, в допомозі один одному ми можемо бути сильними.

Таким чином, квест «Код героїв» містить елемент патріотичного та соціального виховання. Адже в період ранньої та зрілої юності посилюється суспільна спрямованість школяра, бажання принести користь суспільству, іншим людям. Наприклад, у 80 % молодших школярів переважають особисті потреби і лише в 20 % випадків учні висловлюють бажання зробити щось корисне для інших, але близьких людей (для членів сім'ї, товаришів). Підлітки в 52 % випадків хотіли б щось зробити для інших, але знову-таки людям найближчого оточення. У старшому шкільному віці картина істотно змінюється. Більшість старшокласників указують на прагнення надати допомогу школі, місту, селу, державі, суспільству [2, с. 291–315].

II. В грудні 2014 р. була розроблена екскурсія-гра «Вивчай англійську в музеї» (авт. С. С. Сластиєнікова)

Ідея появи такої програми з'явилась через прагнення розширити асортимент послуг та урізноманітнити їх для різних категорій відвідувачів. Так, за задумом, інтерес для відвідань цієї програми можуть мати учні навчальних закладів з поглибленим вивченням англійської мови, студенти, відвідувачі мовних курсів, та людей, які просто цікавляться вивченням англійської мови. Адже музей теж може бути гарним майданчиком для вивчення іноземної мови. Перед початком складання програми було вивчено різні методички, проведені консультації з викладачами іноземної мови, для того щоб програма дійсно була корисною та цікавою.

Програма складається з 2 частин: екскурсії по експозиції і 3 конкурсів. Вся програма проводиться виключно англійською мовою. Екскурсійна частина проводиться у формі бесіди, щоб учасники мали змогу не тільки слухати іноземну мову, але і взаємодіяти — відповідати на запитання екскурсивода в ході екскурсії. Дуже позитивним є те, що розповідь ілюструється експозицією. Таким чином, мова легше сприймається, до того ж учасники, навіть несвідомо, поповнюють свій словниковий запас.

Екскурсія триває близько 30 хвилин, після чого учасники змагаються у конкурсах, що на-

правлені на позбавлення мовного бар'єру, мовну практику та засвоєння нової лексики.

III. В травні 2015 р. стартувала екскурсія-квест для учнів старшого шкільного віку та студентів «Град Кия».

НМІУ знаходиться у винятковому місці, на Старокиївській горі, в місці, де розпочав свою історію Київ понад 1500 років тому. На території садиби музею знаходяться багато реконструкцій: язичницький жертovníк, фундаменти Десятинної церкви — першого кам'яного християнського храму, пам'ятний знак першій школі в Києві, фундаменти палаців X та XII ст. тощо. Крім того, в колекції НМІУ зберігається багато унікальних експонатів, які розповідають про історію середньовічного Києва, та діорама Києва X–XIII ст., яка завжди викликає захоплення відвідувачів.

Щоб привернути увагу до вивчення історії міста Києва, створити різновид інтелектуально-дозвілля для молоді і сімей на свіжому повітрі і була розроблена екскурсія-квест «Град Кия». Вона складається з двох частин: екскурсійної, що проводиться в експозиції музею, та квесту, що проводиться на території садиби музею. При розробці квесту ми максимально намагалися «наситити» маршрут квесту допоміжними матеріалами. Так, наприклад, мандруючи по маршруту, учасники знаходять скриню, глиня-

ні фігурки, кістки свійських тварин, шкіряну карту, перо для письма, сокиру тощо. Це додає певного колориту квесту, емоційного забарвлення та спонукає йти до мети.

В даній програмі завдання розраховані на розвиток логічного мислення. Адже саме в період раннього та зрілого юнацтва формується повноцінне теоретичне та логічне мислення [3].

Завдання до квестів розраховані також на розвиток комунікативних навичок, адже для того, щоб виконати завдання необхідно злагоджено взаємодіяти. Також одним із завдань для учасників екскурсії-квесту «Град Кия» є звернутися за допомогою до «незнайомця в капелюсі», щоб дізнатися про вірний шлях. Як показав досвід, це завдання у школярів та студентів викликає певні незручності.

В сучасному світі, світі веб-ресурсів та соціальних мереж, питання живого спілкування стає все актуальнішим, саме тому, на нашу думку, музей має стати центром живого спілкування та «пізнання нового через минуле».

Назагал, програми «Код героїв», «Град Кия», «Вивчай англійську в музеї» отримали схвальні відгуки та велику зацікавленість з боку відвідувачів. Що говорить про необхідність розвивати даний напрямок роботи та максимально розширювати спектр послуг для популяризації музеїв.

## Джерела та література

1. Забродський М. М. Основи вікової психології: навч. посібник. — Тернопіль: Навчальна книга — Богдан, 2001. — 112 с.
2. Павелків Р. В. Вікова психологія: підручник. — К.: Кондор, 2011. — 470 с.
3. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://elib.lutsk-ntu.com.ua/book/page10>.

### Interactive programs for high school students, university students and families at the National Museum of History of Ukraine. History and prospects

*S. Slastennikova, I. Supruniuk*

The article analyzes the experience of Scientific and educational department of the National Historical Museum of Ukraine in implementation and conducting interactive forms of work with visitors. New areas of work with visitors of high school age students.

**Keywords:** interactive programs, quest, students, family entertainment at the museum, meaningful leisure, psychology.