

УДК 069.12:37.03(477.72)

Л. З. Комарденко

Вчись і розважайся!

(з досвіду музейної педагогіки Херсонського обласного краєзнавчого музею)

Автор статті висвітлює основні напрямки музейної педагогіки, історію її становлення у нашій країні та закордонний досвід. Намагається показати сучасні напрямки навчання — інтерактивне, ед'ютейнмент (edutainment = education+entertainment) та «культура участі» і Музей 2.0 (participatory museum) на прикладі роботи Херсонського обласного краєзнавчого музею.

Ключові слова: музейна педагогіка, інтерактивне навчання, музей і школа, дитяче дозвілля, музейні заняття.

Роль музеїв у сучасному суспільстві стрімко змінюється. Як визначає Міжнародний музейний комітет, серед функцій музею є збиральницька, популяризаторська, освітня, дослідницька, а ще музей має розважати, дарувати емоції та певний досвід. Визначення музею еволюціонує відповідно до змін в суспільстві. Те, що людина вчиться протягом усього свого життя є незаперечним фактом. Однією з основних функцій музею сьогодні можна назвати освітню. Успіх музею як просвітницької інституції в першу чергу залежить від інформаційної обізнаності, вміння ефективно спілкуватися, вчасно помічати, як змінюються потреби сучасної людини, адекватно реагувати на них та пропонувати послуги, які стануть конкурентоздатними. Адже сьогодні, окрім кінотеатрів, різноманітних розважальних комплексів тощо, головним конкурентом не тільки музею є Інтернет. Це явище було б не зовсім розумно сприймати як негативне. Тому сучасні педагоги із задоволенням у своїй роботі поєднують усі переваги сучасних гаджетів, а завдяки стрімкому розвитку цифрових технологій та Інтернет з'являються нові форми роботи та відбувається апгрейд старих. 48% нашої аудиторії складають діти, тому більше уваги у доповіді присвячено роботі з цією категорією відвідувачів. Як показують опитування останніх років, 45% хотіли б приходити до музею родинами на цікаві програми вихідного дня. Це додало впевненості нашій багаторічній праці і ми із задоволенням нещодавно презентували Музейний центр дитячого дозвілля.

Вперше про музей як освітній заклад було згадано на початку ХХ ст. на конференції у Німеччині. Засновник нашого музею В. І. Гошкевич у літописі музею за 1912 р. писав: «Таким образом, собирая и сохраняя остатки старины своего края, Музей делает их доступными всем: и людям науки, и каждому любителю старины, и детям, чтобы они приучались уважать памятники человеческого ума, искусства, труда, и в этом уважении вырастали бы людьми культурными» [1, с. 2].

Дуже часто у Літописах музею Віктор Іванович згадує про роботу з дітьми, про їхню роль навіть у археологічних експедиціях та поповненні музейної колекції археологічними та іншими цікавими матеріалами. У Німеччині 1931 р. вперше з'являється термін «музейна педагогіка», який використав Г. Фройденталь у своїй книжці «Музей—освіта—школа». Звичайно, у ті роки більший акцент робився на педагогіці. Вже зараз цей термін є комбінацією музеології, педагогіки та психології. Якщо говорити про думку закордонних фахівців, цікаво наголосити, що у США вважають, що освітяни не повинні самостійно займатися вихованням та навчанням підростаючого покоління, музеї мають їм у цьому допомагати. Елізабет Меріт із Американської спілки музеїв розповідає про кошти, які витрачаються музеями саме на розробку освітніх програм для школярів. Ця сума складає понад 2 млрд

доларів. І на її думку, «...the U. S. is headed into a century in which museums, as experts in immersive, experiential, self-directed, hands-on learning, will be sailing in the educational mainstream, rather than eddying at the fringe» («...Сполучені Штати прямують у століття, в якому музеї, як експерти із захопливого, емпіричного, самоспрямованого, практичного навчання, скоріше увіллуться у систему масової освіти, ніж пастимуть задніх») [5, с. 10]. А деякі експерти (Paula Gangoradhyaу заступник директора Бюро музейних послуг, головний співробітник з навчання в музеях Генрі Форда) висловлюють навіть більш революційні думки щодо ролі музеїв у навчальному процесі: «Museums need to push the boundaries and become stakeholders instead of just partners. It is time for museums to become drivers of educational change» (Музеї мають розсунути кордони і бути просто партнерами, стати зацікавленими особами. Час музеям ставати провідниками у змінах в освіті) [5, с. 24].

В Україні музеї тісно співпрацюють з освітніми закладами. На думку автора, музеї і школа гармонійно доповнюють один одного і в жодному разі не є конкурентами. Адже навряд чи музеї готові на сьогодні взяти на себе роль головного «провідника у змінах в освіті». Вже кілька років поспіль наш музей активно співпрацює як з Управлінням освіти Херсонської міської ради, так і з окремими навчальними закладами. Багато вчителів та вихователів задалегідь планують свої візити до музею, спілкуються з музейними педагогами, обговорюючи деталі майбутніх занять. Звичайно, у такому злагодженому тандемі значно простіше проводити усі заходи, тим більше що екскурсанти є підготовленими до сприйняття тієї чи іншої теми.

Сьогодні пасивні форми навчання (можливо так само, як і традиційна екскурсія) стають все менш актуальними. Як свідчать дослідження, людина запам'ятовує 10% від прочитаного; 20% — від почутого; 30% — від побаченого; 50% — від побаченого та почутого; 80% — від того, про що говорить сама; 90% — від того, до чого прийшла у результаті своєї діяльності. Як пише у своїй книжці «Я поведу тебе в музей» М. Юхневич, перші екскурсії на початку ХХ ст., зокрема, в Ермітажі, які проводились студентами, були дуже популярними і головним стимулом для їхнього подальшого розвитку стали потреби школи. (с. 33) Навіть сьогодні традиційна екскурсія залишається у переліку музейних послуг.

Особливо така форма роботи є актуальною для оглядових екскурсій, які частіше за все проводять для туристів або для тих, хто вперше відвідує музей.

У 90-ті рр. ХХ ст. з'являється термін «інтерактивне навчання» («інтерактивність» означає здатність взаємодіяти у режимі бесіди чи діалогу з будь-ким (людина) або з будь-чим (експонат)). Появу цього терміна пов'язують з виникненням та розвитком мережі Інтернет, електронних ігор, книг тощо. Звичайно, екскурсивод має створити комфортні умови для маленького відвідувача, аби у нього виникло бажання поділитися власним досвідом та включитися у процес взаємодії. Тоді й інформація засвоюється краще. Сучасна екскурсія все більше стає схожою на спілкування. Музейний екскурсивод вже не є «авторитарним володарем знань» і його розповідь не має починатися словами про заборону розмовляти під час екскурсії, питання ставити тільки наприкінці зустрічі, до вітрин близько не підходити, адже він спонукає екскурсантів до діалогу, до власних висновків та емоцій.

Дуже важливим є момент початку заняття, заходу чи майстер-класу. Потрібно дізнатись про досвід малечі з тієї чи іншої теми, надати інформацію про те, що було відомо про це у давнину і порівняти, чи щось змінилось з плином часу. Так відбувається під час багатьох музейних занять. Імпровізована археологічна експедиція для молодших школярів на практиці знайомить їх з життям людини кам'яної доби. А вихованці дошкільних навчальних закладів дізнаються про той же період з історії під час музейної подорожі «Це було у кам'яну добу». Вони мають змогу уявити себе давніми мисливцями, дівчатка ж долучаються до імпровізованого приготування вечері для власного племені або навіть вчать виготовляти елементарний одяг. Ось так в ігровій інтерактивній формі малеча дізнається про життя, побут та навіть мистецтво людей кам'яної доби.

Для нас є дуже важливою робота з дошкільними навчальними закладами. Адже свого відвідувача ми намагаємося виховати ще з найменших років. Саме тому в нашому музеї вже кілька років поспіль є дуже популярною така форма роботи з дошкільними та шкільними навчальними закладами, як виїзна екскурсія. Поява її зумовлена потребами цих закладів. Як показала практика (особливо з дошкільними закладами), вихователям досить складно організувати виїзд малечі за межі

своїх закладів через численні вимоги та дозволи. Тому музей вирішив їхати до малечі і бути доступним кожному. Так і з'явилось перше інтерактивне заняття «Музейна абетка», яке згодом надихнуло на створення друкованого видання. Потрібно зауважити, що на початку запровадження цієї форми роботи виїзні екскурсії склали майже 40% від екскурсій та заходів у самому музеї. І якщо ще вісім років тому ми охоплювали лише 10% дошкільних закладів, то сьогодні цей показник виріс до 70%. Звичайно, зараз завдяки тому, що перелік музейних послуг збагачується новими темами та формами, все більше дітлахів приходить до музею, а не навпаки.

Більшість інтерактивних музейних форм роботи з дитячою аудиторією передбачають безпосереднє спілкування з експонатами. Напевно, що це найулюбленіша частина (окрім майстер-класів) для більшості маленьких і великих відвідувачів. Щоб кожне подібне спілкування викликало певну повагу і обережне ставлення до музейних предметів, у нас передбачено одягання спеціальних рукавичок. Під час музейного заняття «Історія розпочиналась з міфів» екскурсанти із задоволенням розмірковують над призначенням незнайомих їм предметів, згадують, з якими міфами та богами вони можуть бути пов'язаними. Звичайно, деякі оригінальні предмети, які є найбільш цінними, неможливо використовувати під час усіх занять. Саме тому ми намагаємось виготовляти копії, замовляти вже готові репліки античних предметів. І вже з дорослою аудиторією з амфори та кіліків можна дегустувати вино та розмірковувати про свято Великих Діонісіїв. А з маленькими поціновувачами античних міфів, зазвичай за чашкою чаю, ведуться бесіди про те, як би склалося життя еллінських богів у наш час. Так безпосереднє спілкування з експонатами викликає у будь-якої аудиторії ще більше емоцій та вражень, ніж інформація про те, що статуя Зевса була виготовлена зі слонової кістки і прикрашена золотом.

Наступним методом у навчанні, який з'явився завдяки розвитку цифрових технологій, є «edutainment». Акронім «edutainment» складається з поєднання двох англійських слів education (освіта) та entertainment (розвага). «Eedutainment» — це події, програми, атракції, в яких розважальні якості є основними, тоді як освітній контент є побічним продуктом. Вперше цей термін було застосовано знов-таки ж до комп'ютерних ігор. Звичайно,

такий вид освіти не є формальним і музеї не могли не скористатися такою нагодою. Цей тип навчання у музеї можна втілити у вигляді інтерактивних програм (різноманітні ігри, квести), неінтерактивних (показ фільмів, дослідів) або комбінованих програм. У чистому вигляді, звичайно, «edutainment» ми не застосовуємо. Але ми навчилися відповідно до віку не переобтяжувати матеріал «науковістю».

Наш перший музейний квест, який був покликаний привернути увагу молоді до відомого земляка Б. Лавренюва (тим більше що у нашому літературному відділі є чимало меморіальних речей митця, у місті є гімназія, вулиця та бібліотека, які носять його ім'я), був оснований саме на принципах побудови комп'ютерних ігор. Метою гри був пошук зниклої людини, яка є дуже відомою в місті. Ми відшукали найзагадковіші, найцікавіші, найромантичніші та навіть наймістичніші сторінки у біографії письменника, художника і просто людини Бориса Андрійовича Лавренюва. Наприкінці гри учасники ледве змогли повірити, що всі ці історії саме про цю людину, і були здивовані, скільки всього цікавого вони не знали про особу, чий ім'ям названо їхню гімназію.

Наступний приклад, як можна розважитись, вивчаючи історію, пов'язаний з проектом «Історія розпочиналась з міфів», але вже для старшої школи. Результатом занять була «таємна» зустріч колекціонерів з обговоренням музейних артефактів цієї доби, а також школярам вдалося самостійно виготовити костюми та інсценувати життя на Олімпі. Виставу було представлено на акції Ніч в музеї-2015. Дійство відбувалось серед кам'яних пам'яток античності у музейному Лапідарії.

У більшості музейних науково-просвітницьких заходів присутній елемент розваги, гри. Наприклад, під час святкової програми «Великдень в Україні та світі» дітлахи із задоволенням грають у старовинні великодні ігри, а потім із захопленням на виставці «Одвічне дерево життя» шукають символи на вишивці, посуді, скринях, про які вони дізнавались під час знайомства з традиціями цього свята.

Напевно, що важко уявити собі у сучасному світі музейні інтерактивні чи то повчальні, чи то розважальні заходи без використання сучасних мультимедійних технологій. За допомогою цих засобів можна перенестись віртуально у будь-яку епоху, країну, роздивитись найменші дрібниці на предметі, який

був пошкоджений часом, дізнатись, як виглядала первісна людина, центр міста 200 років тому або які сукні носили панянки Херсона у XIX ст.

Останніми роками в Європі та США змінилось і ставлення до навчання. Все більше людей намагається отримувати освіту не тільки у молодому віці, але і в досить поважному. Навіть у нашій країні з'являються виші третього віку. Це дає можливість у поважному віці освоїти нову професію або одержати нові знання тощо. У нашому музеї також розроблені програми, за якими ми працюємо з найстаршими нашими відвідувачами, для яких готуються більш змістовні заходи та застосовуються більш традиційні форми класичної екскурсії або лекції. Хоча ця категорія відвідувачів з таким же захопленням торкається експонатів та ділиться власним досвідом. Дуже часто розповіді таких екскурсантів вже стають історією, а доповнені сімейними світлинами та особистими речами потрапляють до музею як експонати.

У книжці Ніни Саймон «The Participatory Museum» (Музей спільної діяльності) згадується звіт Національного фонду мистецтв США про те, що за останні 20 років відвідувачів музеїв, галерей, театрів стало значно менше, їх вік стає старшим. Тоді як молодь звертається до інших джерел розваг, навчання та спілкування. Вони діляться своїми мистецькими роботами, музикою, різними історіями в мережі Інтернет. Там вони обговорюють політику, працюють волонтерами, навіть читають більше. Але не відвідують музеї та різні вистави, як робили це колись. Мається на увазі, що з появою нових безкоштовних програм та платформ Web 2.0, таких як YouTube, Facebook, «Вконтакте», Flickr, у будь-якої, навіть невідповідної людини, з'явилась можливість створювати власні блоги, відеоролики, музичні кліпи тощо та ділитися ними з іншими. Автор книги пропонує надати молоді змогу висловитися і втілити свої творчі задуми не у віртуальних проектах, а приходити до музеїв, галерей, брати участь в обговореннях, побудові певних експозицій, вносити свої пропозиції і, звичайно, бути почутими. Спостерігаючи, наскільки є важливою думка відомих блогерів з тієї чи іншої теми, можна переконатись, що використання цих платформ і залучення молоді до музею – дуже важливий маркетинговий хід. Адже сьогодні люди у соціальних мережах з власними розмірковуваннями про

враження від будь-чого (чи то новий косметичний продукт, фільм, книга, вистава, гаджет, програма) є справжніми експертами для дуже великої кількості їхніх підписчиків або учасників певної спільноти. Крім того, щоб у користувачів та прихильників всіх цих соціальних мереж була нова тема для обговорення та розмірковування, варто їх перетягувати на свій бік і надавати цікаві проекти, програми, акції для відвідування та подальшого обговорення серед часом багатотисячної аудиторії. Кілька років тому у нас був досвід залучення реальної музейної аудиторії та віртуальної на музейному сайті до обговорення тематик виставок, які найближчим часом мають з'явитися у музеї. Так, було побудовано виставку «Незвичайні традиції» (про історію та розвиток вживання кави та чаю). Незабаром планується відкриття виставки на античну тематику, яка була дуже популярною серед користувачів.

Ще один із прикладів застосування культури участі у нашому музеї, це коли відвідувачам під час екскурсії про відомого херсонського футуриста, карикатуриста, члена групи «Гілея» Олексія Кручоних було запропоновано намалювати карикатури на будь-кого з присутніх і доповнити ними тимчасову виставку в експозиції музею. Екскурсанти віком від 13 до 20 років із однаковим задоволенням втілювали у життя свої фантазії, розуміючи, наскільки важко працювати у здавалося такому простому жанрі. І якщо розглядати «сходи участі» Роджера Харта (співдиректора Дослідницької групи дитячого середовища (Children's Environments Research Group)), модель неучасті вже не є актуальною в роботі нашого музею. Тобто перші три сходинки драбини, коли діти виконують декоративну функцію, а висловлена думка просто не враховується, ми намагаємось перестрибнути і почати працювати з ними, як з рівноправними партнерами.

Разом із багатьма змінами, що відбуваються у суспільстві, змінюється і ставлення до дозвілля. Якщо раніше це була просто релаксація, яка не несла в собі практичного сенсу, то для сучасної людини дозвілля та відпочинок мають бути змістовними. Саме тому за останні кілька років на вихідних та на канікулах до музею все частіше приходять сімейні групи у пошуках змістовного дозвілля для себе та малечі. Відкриття Музейного центру дитячого дозвілля дозволить нам зробити цей відпочинок більш якісним,

цікавішим та захопливішим. Попереду у нас чимало проектів, які будуть реалізовані як найшвидше.

Справжньою винагородою для нас є щасливі обличчя та збільшення кількості постійних відвідувачів, які вже стають друзями музею. А на музейних «деревах побажань» все частіше виникають написи: «це найкращий

музей», «я люблю музей», «я хочу стати археологом».

Адже відкритий нами Музейний центр дитячого дозвілля планує працювати для дітей, разом з ними втілюючи в життя те, що цікавить саме цю категорію наших відвідувачів. І можливо, незабаром музей буде допомагати малечі будувати виставку їхньої мрії.

Джерела та література

1. Летопись музея за 1909, 1910 и 1911 гг. // ХГУ. Херсонский городской музей древностей. Вып. 2 / сост. В. И. Гошкевич. — Херсон: Паровая тип. преобр. О. Д. Ходушиной, 1912. — [4], IV, 85 с.: ил., фотогр. «Херсонский музей. Аллея средневековых статуй», «Херсонский музей. Вид второго зала». — Библиогр.: В музее продаются сочинения В. И. Гошкевича.: с. 4 обл.
2. Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия / сост. Н. Копелянская; отв. ред. А. Шербакова. — М., 2012. — 176 с.
3. Троянская С. Л. Музейная педагогика и ее образовательные возможности в развитии общекультурной компетентности: учебное пособие. — Ижевск: Ассоциация «Научная книга», 2007. — 139 с.
4. Юхневич М. Ю. Я поведу тебя в музей: учебное пособие по музейной педагогике. — М., 2001. — 153 с.
5. Building the future of education: Museums and learning ecosystem. Copyright 2014 American alliance of museums.
6. Edutainment: The next big thing.
7. Nina Simon The Participatory Museum [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.participatorymuseum.org>.

Learn and have fun! (based on the experience of museum pedagogy of Kherson Regional Museum)

L. Komardenko

The author of the article covers the main tendencies of modern museum pedagogy, its development in our country as well as the foreign experience. The author tries to show the modern trends in education —interactive learning, edutainment (edutainment = education+entertainment), “participatory culture” and Museum2.0 (participatory museum) , presenting the work of Kherson Regional Museum as an example.

Keywords: museum pedagogy, interactive learning, museum and school, children’s entertainment, museum classes.