

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«КІРОВОГРАДСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ
ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СУХОМЛИНСЬКОГО»

Реекспозиція музеїв та музейних кімнат закладів освіти: методичні рекомендації

*Друкується за рішенням науково-методичної ради
комунального закладу «Кіровоградський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського»
(від 15.06.2021 р., протокол №3)*

Кропивницький
2021

Реекспозиція музеїв та музейних кімнат закладів освіти: методичні рекомендації / укладачі: Сергій КОЛІСНІЧЕНКО, Олег КРАВЧЕНКО, Олександра БИКОВА. Кропивницький: КЗ «КОІППО імені В. Сухомлинського», 2021. – 32 с.

У виданні містяться методичні рекомендації щодо проведення реекспозиції музеїв та музейних кімнат закладів освіти, а також творчі розробки педагогів з інноваційними практиками роботи музеїв закладів освіти.

Запропоновані матеріали можуть слугувати орієнтиром для переосмислення діяльності музеїв та музейних кімнат закладів освіти з консервативного на інноваційний вектор, приведення музейної експозиції у відповідність з нормами чинного законодавства, перетворення музею в центр дослідницької, проектної та інноваційної діяльності.

Методичні рекомендації адресовані керівникам закладів освіти, їх заступникам, керівникам музеїв та музейних кімнат закладів освіти, педагогам закладів загальної середньої та позашкільної освіти, усім хто цікавиться музеєзнавством та вихованням учнівської молоді.

Рецензенти:

Митрофаненко Ю.С. – старший викладач кафедри теорії і методики середньої освіти комунального закладу «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», кандидат історичних наук

Данильчук В.Р. – доцент кафедри суспільно-гуманітарної освіти Рівненського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти, кандидат історичних наук

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА.....	4
Сергій КОЛІСНІЧЕНКО	
Музеї закладів освіти: секрети ефективності.....	4
Методика реекспозиції музеїв та музейних кімнат закладів освіти.....	7
Дослідницька робота як «фактор успішності» шкільного музею.....	9
Розвиток соціальної активності учнів засобами музею закладу освіти.....	14
Олег КРАВЧЕНКО	
Музейна педагогіка в світлі тенденцій розвитку історичної освіти ХХІ ст.....	17
Олександра БИКОВА	
Ігрові технології в роботі шкільного музею.....	20
Віртуальні музеї в шкільній освіті.....	23
Бібліографія.....	30

ПЕРЕДМОВА

Декомунізація – система заходів, теоретична і практична діяльність, спрямовані на звільнення від впливу та наслідків комуністичної ідеології в усіх сферах життя країни та суспільства після падіння комуністичних режимів. Голова Українського інституту національної пам'яті, історик Володимир В'ятрович вважає, що відсутність політики декомунізації в Україні після проголошення незалежності була однією з причин, які призвели до неорадянського реваншу режиму Януковича. Носії радянських цінностей нині є головним кадровим резервом терористичних загонів у так званих «ДНР» та «ЛНР». Тому питання декомунізації для України сьогодні стосується вже не лише гуманітарної політики, але й політики безпеки. Звичайно ж таке глобальне і надзвичайно актуальне питання не могло оминати вітчизняну систему освіти. Якщо освітня система, впродовж періоду незалежності, пройшла процес дерусифікації і сьогодні ми маємо українську, національну школу, то музеїв та музейних кімнат при освітніх закладах цей процес практично не торкнувся. Більшість музейних експозицій було створено в 70-80-х роках ХХ століття і першочергова функція, яку вони мали виконувати, це ідеологічно-пропагандистська. На превеликий жаль, і сьогодні не є рідкістю шкільні музеї, які залишаються ретрансляторами радянських світоглядних стереотипів та історичних міфів і продовжують формувати відповідні стереотипи суспільної поведінки. Реекспозиція шкільних музеїв набуває ще більшої актуальності. Але дуже часто керівники музеїв спотворено сприймають процес реекспозиції. Річ у тім, що проблема нині полягає не лише в червоних експозиціях і радянських підписах, а й у мисленні музейників. Маємо приклади, коли зі сталої експозиції, створеної ще у 1970-1980-х роках, виривають частини, змінюють текст і фото, додають іншу інформацію. Наприклад, про Голодомор, репресії чи національно-визвольну боротьбу, порушуючи тим самим логіку та естетику експозиції, а філософія музею залишається незмінною. Ідея реекспозиції полягає в перегляді місії музею, його ролі в соціумі, удосконаленні інструментарію, який забезпечить досягнення цілей. Реекспозиція музею, замість радянських сховищ старожитностей, має створити інтерактивний музейно-освітній простір.

Музеї закладів освіти: секрети ефективності

Шкільні музеї, це унікальний навчальний інструмент, який дозволяє суттєво урізноманітнити освітній процес. Музейна педагогіка на Кіровоградщині має давню історію становлення та функціонування. Один з перших музеїв при освітньому закладі на Єлисаветградщині був заснований на базі Єлисаветградського земського реального училища у 1887 році з ініціативи викладача історії та географії училища В.М. Ястребова. Правління училища сприяло розвитку археологічного та етнографічного музеїв, виділивши 50 руб. на організацію археологічних досліджень. Значна увага з вивчення регіональної історії центральноукраїнського регіону (збір етнографічних матеріалів, місцевих легенд, казок, переказів, пісень, зразків усної історії) приділялася в Єлисаветградському громадському комерційному училищі, коли його очолював В.І. Харцієв. Таким чином, фактично з другої половини ХІХ століття і до нашого часу музеї стали невід'ємною складовою освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти. Однак слід мати на увазі,

що ефективність діяльності шкільних музеїв визначається не їх кількістю, а якістю роботи. То ж від яких факторів залежить якість та ефективність функціонування шкільних музеїв? Для відповіді на це питання нами було проведено соціологічне опитування керівників шкільних музеїв Кіровоградської області. Респондентам було запропоновано оцінити ефективність своєї роботи за п'ятибальною шкалою, а також дати відповідь на ряд відкритих питань, що стосуються умов і характеристик роботи музею. Оцінку «дуже погано» і «погано» поставили собі 4% респондентів, оцінку «задовільно» – 24%, оцінку «добре» – 52%, «відмінно» – 20%. Отримані дані говорять про те, що абсолютна більшість шкільних музеїв у цілому задоволені якістю своєї роботи. Однак при цьому відсоток шкільних музеїв, які оцінюють себе на «середньому» і нижче рівні, достатньо високий, практично кожний четвертий шкільний музей ставить собі низький бал. З метою відповіді на питання, які саме чинники впливають на оцінку музею, було проведено кореляційний аналіз, який дозволив зафіксувати наявність статистично значущої кореляції між рівнем ефективності (самооцінки) музею і фактом здійснення на музейній базі дослідницької роботи учнів – коефіцієнт кореляції 0,336. Другим за значущістю є кореляційний зв'язок між високим рівнем самооцінки музею і фактом проведення на його базі тематичних уроків – коефіцієнт кореляції 0,298. Трохи нижче кореляція з екскурсійною діяльністю – коефіцієнт 0,281. Таким чином, інтеграція шкільного музею в науково-дослідну, освітню і виховну діяльність, в першу чергу, дозволяє музею вважати себе успішним (ефективним). Шкільний музей – це, перш за все, музей «дії» або «діяльності», для його ефективного функціонування необхідно забезпечити участь здобувачів освіти в музейній роботі. Сучасна комунікативна модель роботи шкільного музею передбачає розширення контактів музею з навчальним закладом, в структуру якого він входить. Безсумнівним залишається той факт, що ефективність діяльності шкільного музею визначається ступенем інтеграції його в роботу закладу освіти. Дослідницька робота, згідно з даними кореляційного аналізу, перебуває у прямій залежності від обсягу фондів шкільного музею – коефіцієнт кореляції 0,378. Що цілком зрозуміло, оскільки для проведення досліджень потрібен матеріал – колекції, що виступають джерелом отримання нового знання. Чим ширша колекція музею, тим більше шансів, що вона зацікавить учнів і вмотивує їх до дослідження. Експонат у колекції шкільного музею – це не безмовна ілюстрація подій вікової давнини, це справжнє джерело, що володіє всією повнотою історичної інформації. Звернення до колекції музею не тільки як до ілюстративного матеріалу, але і як до джерел для самостійної науково-дослідницької пошукової роботи, є обов'язковою умовою формування експозиції шкільного музею. Обсяг фондів музею має співвідноситися з числом учнів, залучених до музейної роботи – коефіцієнт кореляції 0,296 і площею, займаною музеєм – коефіцієнт кореляції 0,263. Чим більше здобувачів освіти залучені до шкільного музейного об'єднання, тим багатшою має бути колекція музею. Фонди шкільних музеїв часто формуються самими учнями за рахунок сімейних раритетів і реліквій і природно, що чим більше осіб залучено до музейної роботи, тим більше потенційних джерел поповнення колекції. Кількість учасників музейного колективу безпосередньо визначає можливість відкриття і роботи на базі музею самостійних гуртків за інтересами – коефіцієнт кореляції 0,303. Природно, що для виникнення гуртків, ми залучаємо досить великий колектив, в якому стає

можливою диференціація за інтересами. Середня чисельність музейного колективу, в рамках якого працюють гуртки за інтересами, становить орієнтовно – 15 осіб. Колективи, в яких не утворюються гуртки, можуть мати середню чисельність близько 11 осіб. Ще одна значуща кореляція пов'язує обсяг фондів шкільного музею і розмір площі його приміщення, коефіцієнт кореляції – 0,263. Логічно припустити, що без наявності достатніх площ музею важко буде зібрати багату колекцію і забезпечити її якісне збереження та експонування. В результаті отримуємо логічний ланцюжок: розмір площі і кількість учасників музейного колективу визначають обсяг колекцій, яка, в свою чергу, впливає на можливість проведення на базі музею науково-дослідницької роботи здобувачів освіти та вчителів, яка, як свідчить кореляційний показник, суттєвим чином визначає самооцінку музею щодо ефективності своєї роботи.

Керівники музеїв також відповідали на питання про необхідність і характер методичної допомоги в організації роботи музею. Цікаво простежити залежність відповідей на ці питання від ступеня ефективності роботи музеїв за результатами самооцінки. Так, 100 % музеїв, що оцінили свою роботу на «дуже низькому» і «низькому» рівнях, говорять про необхідність консультаційної підтримки. Серед музеїв, які оцінили себе на «достатньому» рівні, таких 83%, на «середньому» рівні – 69% і на «високому» – 63%. Чим вище самооцінка ефективності роботи, тим нижче потреба зовнішньої допомоги та консультацій. Що стосується тематичного змісту необхідних консультацій, то у всіх групах лідирують «рекомендації по організації експозиції» і курси навчання за програмами.

Отримані результати можна інтерпретувати таким чином, що шкільні музеї, оцінюють рівень ефективності своєї роботи не надто високо. Причина таких низьких результатів у відсутності необхідних знань і компетенцій у керівника музею (і тому вони наголошують на необхідності підвищення своєї кваліфікації) та низькій якості експозиції музею (просять рекомендації по її організації). Однак, як показує статистичний аналіз, така стратегія зовсім не гарантує бажаного результату – підвищення ефективності роботи музею, оскільки, як зазначено вище, високий рівень ефективності шкільного музею, перш за все, залежить не від якості експозиції, а від залучення учасників музейного об'єднання до науково-дослідницької роботи. Як показало анкетування, не усі керівники шкільних музеїв усвідомлюють цю залежність, для них хороший музей – це, передусім, хороша експозиція, а все інше – потім. Це твердження справедливе, але тільки щодо великих державних і приватних музеїв. Що стосується шкільних музеїв, то зводити їх до однієї експозиції помилково. Подібна ситуація має місце не тільки в Кіровоградській області, а й у більшості шкільних музеїв країни. Експонати використовуються лише в якості ілюстрації до експозиції і практично не розглядаються як історичні джерела, що володіють вагомим інформаційним потенціалом.

Таким чином, щоб допомогти шкільним музеям підвищити рівень самооцінки власної діяльності, необхідно пояснити їх керівникам специфіку організації на базі музею дослідницької діяльності учнів. Музеям слід посилити краєзнавчу роботу, оскільки саме вона дозволяє найбільш широко розвивати міжпредметні зв'язки та стимулює науково-дослідницьку та науково-пошукову роботу здобувачів освіти.

Методика реекспозиції музеїв та музейних кімнат закладів освіти

В сучасній освіті актуальною залишається проблема пошуку та розвитку технологій, які б інтегрували як загальноосвітній, так і регіональний компоненти. Чи не найкраще це завдання вирішує музейна педагогіка. Під якою ми розуміємо міждисциплінарну область наукового знання, що вивчає зміст, принципи, цілі, задачі, методи і форми реалізації освітньої діяльності музеїв, орієнтовану на ретрансляцію культурного досвіду новому поколінню і сприяє гармонійному розвитку особистості.

Серед діячів кінця XIX початку XX ст., які створили теоретичний фундамент для осмислення освітньої діяльності музею, хотілося б відзначити роботи основоположників екскурсійної школи (Н.А. Гейніке, М. А. Гревс), прихильників використання в педагогічній освіті шкільних та дитячих музеїв (Н.М. Новоруський, Н.В. Бартрам. А.У. Зелений), автора концепції естетичного виховання в художніх музеях (А.В. Бакушинський).

У той час як форми діяльності сучасних музеїв залишаються традиційними – екскурсії, дидактичні та творчі виставки, музейні гуртки і клуби – сьогодні в школах активно використовуються і способи організації освітнього процесу, пов'язані з музейною педагогікою: заняття на експозиції, класно аудиторні та практичні заняття. У музеї навчання реалізується через принцип «ціннісного відношення особистості і розширення чуттєвого досвіду в процесі спілкування з пам'ятками культури», вироблення «чуттєвої грамотності» в особистості, яка розвивається в чуттєво-емоційному ключі.

Для цього педагоги реалізують такі музейно-педагогічні програми для учнів: заняття на експозиції, музейні ігри, а також застосовують інтерактивні експонати. Сучасна музейна педагогіка спрямована на залучення юного покоління до музею і його культури з раннього віку, що сприяє активізації творчих здібностей особистості. В результаті створюється багатоступенева система музейної освіти. Г.В. Вишина в своєму дослідженні розглядає музейну педагогіку як напрямок розвитку системи додаткової освіти, розкриваючи нові функції музейного педагога у сукупності школа - музей - ВНЗ. Реформування в галузі шкільної освіти в другій половині XIX ст. сприяло появі нового виду навчального музею – шкільного. Перші такі музеї створювалися для забезпечення шкіл наочними посібниками (картами, опудалами, муляжами і т.д.). Фактично вони були своєрідною ілюстрацією до підручників. Зараз же метою створення та діяльності сучасного шкільного музею є сприяння розвитку комунікативних компетенцій, навичок дослідницької роботи, підтримки творчих здібностей учнів, формування у них інтересу до вітчизняної історії та культури. Сучасний музей – це не тільки навчальний кабінет у школі, але й один з виховних центрів відкритого освітнього простору. Шкільний музей є своєрідною установою, оскільки він збирає експонати власними силами. Вони з'являються в результаті цілеспрямованої пошуково-дослідницької роботи здобувачів освіти. Діяльність музею залежить від того, наскільки школярі здатні системно вести пошукову, фондову, експозиційну та просвітницьку роботу. Організація музею є однією з форм прояву ініціативи учнів. Він стає характерною пошуковою, творчою лабораторією, що веде педагогів та учнів через залучення їх до дослідницької діяльності. Одна з найважливіших цілей музейної діяльності –

формування в учнів почуття відповідальності за зберігання природних багатств, художньої та культурної спадщини краю, гордості за свою Вітчизну, школу, родину.

Важливо відзначити, що функції сільського шкільного музею набагато ширші, аніж аналогічних закладів у місті. Своєрідні форми роботи музейних керівників з дітьми: акції, проекти, експедиції, тимчасові виставки, конкурси. Принципи роботи шкільного музею базуються не тільки на зв'язку з навчальним та виховним процесом школи, а й з використанням шкільного музею в якості бази для проведення науково-дослідницької роботи, постійної роботи з фондами (облік, зберігання, експонування матеріалів), широкі зв'язки з громадськістю, краєзнавцями, учасниками бойових дій, педагогами школи.

Важлива організація постійної взаємодії з державними краєзнавчими музеями, архівами, вищими навчальними закладами в плані науково-методичної допомоги шкільному музею. Освітньо-виховна діяльність шкільного музею має певну специфіку: якщо в державних музеях її здійснюють штатні співробітники, то в шкільному – педагог та учні. Робота в музеї дозволяє учням набути практичних навичок пошуково-фондової діяльності (описувати і класифікувати історичні джерела, зіставляти історичні факти), сприяє виробленню ораторського мистецтва, формує культуру мови (коли учні виступають в ролі екскурсоводів), дозволяє їм спробувати себе в різних соціальних ролях (зберігача, відвідувача і т.д.), а участь в Раді шкільного музею формує навички управлінської діяльності. В результаті розвивається важлива для сучасної молодого людини якість – комунікабельність.

Особливість шкільних музеїв – це їх краєзнавчий характер, зв'язок з історією природою і культурою конкретного населеного пункту. До шкільних музеїв історичного профілю можуть бути віднесені музеї, які вивчають історію міста, села, а також школи. Шкільний музей може вивчати життя і творчість письменників, які народилися й жили в даній місцевості, але маловідомих або незаслужено забутих. Обов'язкова умова для функціонування шкільного музею – наявність постійного активу учнів (Рада музею), який здатний вести під керівництвом педагогів систематичну пошуково-дослідницьку роботу, брати участь в комплектуванні, обліку, зберіганні фондів й експонуванні зібраних матеріалів. Музей повинен мати своє приміщення й інвентар, а в його діяльності мають простежуватися елементи соціального партнерства. Так, дуже цікаво проходять екскурсії по місту чи селу, які проводять школярі. Під час їх проведення не потрібно заучувати текст, можна імпровізувати. Достатньо, щоб в екскурсоводів була загальна схема маршруту з основними локаціями. Останнім часом інтерес до цієї форми роботи знизився в зв'язку із запровадженням епідеміологічних обмежень, коли виникла необхідність в проведенні дистанційних екскурсій, під час яких учні самі здобувають нові знання. Розробка і реалізація проектів за матеріалами музею сприяє формуванню у сучасних учнів громадянської компетентності. Юні музеєзнавці можуть перевірити свої сили в ролі екскурсоводів, артистів, носіїв інформації

Дослідницька робота як «фактор успішності» шкільного музею

У ракурсі завдань, поставлених оновленим державним стандартом середньої освіти, важлива роль відводиться шкільному музею, який не тільки сприяє збереженню культурної та природної спадщини, але й відіграє велику роль в процесі формування поваги й толерантності до інших культур, формує готовність розуміти і сприймати систему гуманістичних цінностей. Музейна педагогіка застосовує нетрадиційний підхід до становлення і сприяє самореалізації кожної дитини. У нашій історичній освіті давно склалася міцна традиція співпраці музеїв зі школами, яка донедавна ґрунтувалася на формулі: музей дає школярам додаткові знання і можливість займатися творчістю після дзвінка на незвичайному новому майданчику.

Це результат багаторічної співпраці вчителів закладів загальної середньої освіти і талановитих музейних педагогів. При цьому музей завжди позиціонувався як цікавий, важливий, але все-таки додатковий і допоміжний засіб освітнього процесу. Незважаючи на наявність в музеях дитячих центрів, просвітницьких відділів і секторів музейної педагогіки, більшість з них працюють з додатковими освітніми програмами, організовують гуртки та проводять майстер-класи. Однак сьогодні відбулися кардинальні зміни музейно-педагогічної парадигми і освітньої траєкторії музею, в останні роки стала стрімко зростати його роль в освітньому процесі. Урок в музеї – це не екскурсія, а саме урок з організацією самостійної творчої діяльності учнів у музейному просторі. Музейні уроки будуються на основі музейної колекції, використовуючи переваги середовища для більш наочного і глибокого вивчення предмета.

Уроки повинні співвідноситися з програмою, містити матеріали для підготовки до уроку, закріплення й оцінки знань здобувачів освіти. Музейні педагоги зробили великий крок назустріч шкільній історичній освіті через використання на своїх заняттях методів та прийомів шкільного викладання і спеціальної дитячої навчальної літератури: робочих зошитів, словників, листків активності, дитячих музейних путівників із завданнями, дитячих журналів, буклетів, сувенірів, відеопродукції. Музейний педагог знає експозицію і музейний предмет, може вивчити державний стандарт і програми, співвіднести їх з пізнавальними можливостями свого музею, але не дитини, позаяк здебільшого глибоко не вивчав педагогіку, психологію і особливо методіку. У музейних працівників виникають труднощі при врахуванні вікових особливостей дітей, добору методичних підходів для проведення заняття, забезпечення високого рівня мотивації дітей та утримання учнівської уваги.

В такій ситуації у більш вигіршній позиції опиняється шкільний музей, яким, як правило, займається вчитель. Сьогодні шкільний музей – це науково-дослідний центр, своєрідний кластер, база для самостійної дослідницької роботи школяра, це дитячий форум, клуб, поле для неформальних комунікацій учасників освітнього процесу, суперечок, дискусій, конференцій. Музей – це й інститут соціалізації школяра з освоєння нових професійних ролей, це і незвичайний навчальний клас, в якому проводяться уроки історії. В державний музей, як показує практика, навіть «просунутого» шкільного вчителя в якості екскурсовода пускають рідко.

Пояснюють це відсутністю у вчителя музейної освіти, недостатнім знанням експозиції, а сьогодні ще й комерційними інтересами.

Рідкісні музеї допускають навіть найерудованіших учителів вести урок або зробити дитячий проєкт у музеї. Видатні музейні педагоги не мають можливості допомагати вчителю створювати експозиції в школі, вчитель і музейний педагог не мають єдиного інформаційного поля, їхні стосунки будуються всупереч їх бажанням на комерційній основі. Безсумнівно, йдеться про нову для нашої країни освітню практику з організації уроків історії та інших предметів у музейному просторі. Виконавцями даних проєктів передусім будуть учителі, які повинні освоювати тонкощі музейної професії, і музейні педагоги, які стануть вчителями і опановуватимуть технологію сучасного уроку. Важливо, щоб у цій освітній траєкторії вибудовувалася система тісного партнерства музею і школи. Досвід такої співпраці існує у багатьох країнах, там нікого не дивують переповнені школярами в першій половині дня зали державних музеїв. Девіз зарубіжного досвіду партнерських відносин і співпраці музею і школи – «Допоможіть нам допомогти вам». Для успішної реалізації проєкту «Музейний урок» варто започаткувати роботу спеціальних вчительських майстерень, стажування вчителя історії в музеї зі збереженням шкільної заробітної плати. Успішним в цьому аспекті є позитивний досвід Британських музеїв та інших музеїв, де вчителям довіряють вести заняття зі своїми вихованцями, а музейні педагоги надають шкільному вчителю необхідні ресурси, якими він може скористатися на уроці і при його підготовці.

Оглянувши електронні платформи англійських музеїв, варто наголосити, що всі вони мають розділи призначені для освітніх шкільних потреб. Вчителю пропонуються маршрути відвідування музею з дітьми різного віку з різним набором і кількістю експонатів і різними резервами часу відвідування. На сторінці школяра є цікаві творчі завдання для школярів, при успішному виконанні яких, в системі онлайн, вони можуть вже в музеї отримати призи. Європейські музеї реалізують програми так званого «безпосереднього навчання», коли вчитель замість уроку в школі, веде учнів на урок до музею. Таке партнерство будується на абсолютній довірі музею і школи. Таким чином, у партнерстві музею і школи зосереджено значний потенціал. При реалізації цього напрямку вітчизняною освітньою парадигмою провідна роль належить відносно новій науці – музейній педагогіці. Дослідники не ототожнюють поняття «музейна педагогіка» і «культурно-освітня діяльність музеїв».

Перше означає наукову дисципліну, а друге – традиційний напрям практики музейної діяльності. Ці дві сторони – теорія і практика – жваво реагують на нові тенденції в розвитку історичної освіти, відображають зміни в гуманітарних знаннях, педагогіці та музейній справі. Музейна педагогіка не тільки узагальнює досвід, але й створює нові методики і музейно-педагогічні програми. Відомий фахівець М. Ю. Юхневич дає таке визначення: «музейна педагогіка – наукова дисципліна на стику музеєзнавства, педагогіки і психології, яка розглядає музей як освітню систему». Розвиток музейної педагогіки призвів до появи освітньої концепції та нових педагогічних технологій, спрямованих на розвиток творчості й аксіологічних компетентностей учнів. Музейна педагогіка розвивається на основі

ряду сучасних принципів та ідей, зокрема: неперервної освіти, принципу музейної комунікації та діалогу з активними юними відвідувачами, що спрямовані на сприйняття музейного простору як «свого», а не «чужого». Школяр, як активний учасник комунікації, задає питання, висловлює свої думки, сперечається в процесі музейного уроку. Принцип музейної анімації заснований на «пожвавленні» і театралізації музейного середовища, експонатів і учасників освітнього процесу. Принцип культури участі припускає можливість перетворення музею в сценічний майданчик для творчості дітей.

Нарешті, принцип інформаційного середовища реалізується за рахунок включення інтерактивних гідів, планшетів в експозиції та участі школярів у мультимедійних програмах. Сучасна музейна педагогіка, безумовно, спирається на педагогічну спадщину минулого. Саме поняття «музейна педагогіка» з'явилося в Німеччині і спочатку було зорієнтоване на роботу з дітьми. Німецький педагог і творець робочої школи Г. Кермо-Штейнер запропонував модель спеціальної навчальної експозиції, яку він назвав «Шкільним підручником», побудованої відповідно за педагогічними принципами і шкільною програмою. У ній були розділи, глави і параграфи, як у підручнику. Така експозиція музею з шедеврів природознавства і техніки в Мюнхені провокувала дітей в процесі огляду музею на пізнавальну активність, бо, крім експонатів, передбачала рух моделей і показ кінофрагментів. Діти з'єднують телефонних абонентів початку ХХ ст. і вивчають телефонний зв'язок, дають світло в «квартири уявного будинку» і досліджують електричні явища, беруть один у одного інтерв'ю і потім ці матеріали показують по телевізору в залах музею.

Інший видатний діяч музейної педагогіки, директор Гамбургської картинної галереї А. Ліхтварк, зробив музей освітньою установою і обґрунтував метод «музейних діалогів» навколо однієї картини або експонату замість уроку. Діти робили на цих заняттях власні оглядові анотації до картин. Такий метод використовує в наші дні Дитячий центр «Музейон». Німецький педагог Г. Фрейденталь в своїй книзі «Музей – народна освіта – школа» увів термін «музейна педагогіка». Він пропонував ретельно відбирати музейні експонати для показу, виходячи з віку школяра. Давав дітям пошукові завдання на екскурсії і закріплював їх музейні знання шляхом творчої самостійної діяльності у вигляді малюнків, творів, виробів та ін. На його думку, музей для молодших дітей тільки підсилює наочність, для середніх – поглиблює знання, а для старших – формує світогляд. Педагог пропонував музейні заняття проводити не після уроків, коли діти втомилися, а замість уроків, у ранкові години. Начальник відділу Музею етнографії в Берліні А. Рейх-Вейн пішов ще далі і запропонував зробити доступним музей для вчителя, готувати його до проведення екскурсій, створювати вчительські суспільства при музеях і дидактичні експозиції для школярів. Видатні вчені – хранитель Рум'янцевського музею Н.І. Романов і музесзнавець-теоретик Н.Ф. Федоров – виступали проти проведення оглядових екскурсій для учнів і боролися за проведення музейних уроків з включенням їх до програми гімназій, училищ і шкіл. У Росії ще в 1905 р. зусиллями таких діячів освіти, як С.Т. Шацький, Л.К. Шлегер і А.У. Зеленко, був створений перший дитячий музей, в якому діти могли реалізовувати освітні дослідницько-пошукові проекти під час гурткових

занять. Одним з напрямків діяльності цього музею стало конструювання хлопцями житла, костюмів та предметів побуту різних історичних епох. У непростий післяреволюційний час в 1920-1930-і рр. відомі вчені М.П. Анциферов, А.В. Бакушинский, Н.А. Гейніке, І.М. Гревс, Б.Е. Райков створили роботи з методики проведення екскурсій та музейних занять для учнів, відкривали нові дитячі музеї. Наприклад, у музеї іграшки Н.Д. Бартрама діти вивчали історію і побут країни через історію іграшкової справи.

У дитячому музеї А.У. Зеленко замість підписів під експонатами писали загадки, а вхідний квиток школярі клали поруч із вподобаними експонатами і, таким чином, визначали, які експонати дітям до вподоби. В музеї дитячої книги Я.П. Мексін організував можливість дітям друкувати частини книги у відтвореній друкарні, створювати газету. При цьому всі екскурсії для школярів проводилися безкоштовно. Становлення музейної педагогіки як науки в СРСР в 1970-1980-і рр. пов'язане з іменами А. Разгона і О. Ванслової, які заснували нова кафедру і лабораторію музейної педагогіки. Разгон вважав, що становлення музейної педагогіки, як наукової дисципліни, пов'язано не тільки з осмисленням освітньої діяльності музеїв, а й з урахуванням розвитку музеєзнавства, педагогіки, психології та соціології. Завдяки зусиллям перших педагогів музеї стали більше орієнтуватися на школу, в музеях відкрили факультативи, абонементи, дитячі програми О. Ванслова створила програми по роботі з учнями початкової школи в музеї. Розробила системний підхід, який увійшов в історію як «музейний всеобуч». Програма включала цикли занять із застосуванням нових методик, спрямованих на активізацію дитини в музеї і виявлення її творчих здібностей. Цими напрацюваннями користуються й сьогодні.

У 1990-2000-х рр., завдяки ідеям М.М. Бахтіна, музей став розглядатися як місце культурно-історичного діалогу, в рамках якого почався пошук нових форм роботи з дітьми. У ці роки міцно закріпилася комунікативна модель в роботі з дитячою аудиторією. Сьогодні вся педагогічна діяльність музею будується на принципах комунікаційного підходу, згідно з яким школяр розглядається не як екскурсант, а як «суб'єкт» освітньої діяльності, що має свої інтереси й схильності як рівноправний учасник діалогу. Основний принцип комунікації – індивідуально-особистісна орієнтація в проведенні навчальних занять. Сучасна музейна педагогіка розвиває нові культурно-освітні аспекти музейної комунікації з дитячою аудиторією. Комп'ютерні ігри і вільний доступ до Інтернету, де можна отримати інформацію про музеї та музейну педагогіку, змушує музейних працівників розробляти унікальні продукти, які повинні скласти гідну конкуренцію розвиваючим практикам сучасного школяра. Звичайна екскурсія тепер може вестися за допомогою дитячого аудіогіда, при цьому дитина на свій розсуд може зупинитися біля експоната, потім через певний час продовжити рух. Інтерактивний аудіогід допомагає реалізувати диференційований підхід до учнів, оскільки він індивідуально спілкується голосом ігрового персонажа, виконує завдання в міру своїх можливостей, слухає відповідну музику, пояснення до окремих експонатів, якщо це необхідно, і навіть відправляє «послання» в інші століття. У той же час потрібно розуміти, що музей – це навчальний, просвітницький заклад, тому музейні програми і музейні уроки не можуть перетворитися в розвагу. Музейні заняття, в

залежності від віку, будуються на основі принципів реконструкції, театралізації, інтерактивності та проєктуванні.

Музейне заняття для школярів повинне будуватися з переважанням зорових вражень, моторно-рухових активностей, тому реконструкція і театралізація лежать в основі музейних уроків даного віку. Заняття з театральними елементами являють собою цілий спектакль, до якого протягом усього часу залучені діти. Театралізовані заняття будуються за драматургічними законами, що дозволяють створити певний історичний образ. Частково такі заняття наближаються до театру, бо використовуються прийоми видовищних мистецтв: костюми, обряди, ритуали, музика. Заняття-спектаклі розширюють культурно-освітній простір музею. В сучасній музейній педагогіці популярне поняття «живого музею», який покликаний повернути пам'ятці її реальне значення і соціальне побутування. «Живий музей» включає не матеріальні форми побутування духовної культури – вокал, поезію, хореографію, а також звичайні матеріальні не унікальні серійні предмети, що були у вжитку в ту чи іншу епоху або копії музейних експонатів.

Найбільш адекватним заняттям для підлітків у музеї є інтерактивне заняття (від англ. Interaction – «взаємодія»), яке будується за принципом взаємодії дітей один з одним. У процесі інтерактивного заняття, на наш погляд, діти обмінюються інформацією, спільно вирішують проблеми, моделюють ситуації, оцінюють себе та інших, занурюються в атмосферу комунікації в реконструйованому певному часі. Пізнавальні інтереси підлітків формуються в умовах самостійної діяльності, тому необхідно створювати їм ситуацію «завоювання» знань проблемним методом і спільним обговоренням. Огляд експозиції музею підлітками повинен перетворитися у творчий пошук. Це стає одним з пріоритетних компонентів при конструюванні музейно-педагогічної парадигми історичної освіти. Проєктна діяльність в музеї найбільш продуктивна для розумового розвитку старшокласників. Вони мають власну думку з різних питань, незалежні в судженнях, проявляють самостійність, критичність, оригінальність і активність в постановці, пошуку і вирішенні складних проблем, регулюють власні пізнавальні процеси і проєктують свою діяльність. Зміст навчальної діяльності старшокласників має забезпечити розвиток творчого підходу до проблеми формування умінь приймати рішення, аналізувати існуючі варіанти і критично їх осмислювати, систематизувати індивідуальний і колективний досвід та шукати засоби для реалізації ідей, досягнення бажаного результату.

Найбільш яскраво ці всі риси можуть проявитися в музейному «мозковому штурмі», на захисті музейного експонату, на аукціоні музейних цінностей, при створенні своєї експозиції і навіть свого музею. Педагогічна система роботи сучасного музею будується на основі реалізації освітніх програм. Вони створюються за різними критеріям і складають певну модель навчання. Директор Центру музейного розвитку Т. Гафар вважає, що їх типологія може бути побудована на аналізі змісту освітнього продукту, збільшенні освітнього потенціалу музею та суб'єктів освітнього процесу, їх залученості в освітній процес за віковим критерієм. Реалізація всіх програм у музеї будується на основі педагогіки співробітництва і нових педагогічних технологій, спрямованих на особистісний розвиток дитини. Дослідник Б.А. Столяров пропонує чотири моделі навчання в музеї. Пошукова

модель включає проблемний виклад і дослідницьку діяльність учнів; комунікативна модель заснована на ідеях педагогіки співробітництва; ідея імітаційного моделювання реконструкції подій і образів минулого в музейному середовищі; інноваційно-ігрова модель дозволяє включити творчу уяву і реалізувати її на практиці.

На нашу думку, всі музейні заняття слід розділити на п'ять типів. Ігрові заняття супроводжуються перевдяганням у персонажів і рольовим розігруванням подій та явищ, імпровізованими розповідями дітей про експонати та виступами в ролі самих експонатів, пошукові – пошуком експонатів за заздалегідь заданими параметрами і ознаками. Таким чином, у сучасній освіті стрімко зростає роль музею як освітнього центру, створюються цикли музейних уроків, розробляються нові музейно-педагогічні технології, що сприяють реалізації положень державного стандарту загальної середньої освіти. Музейна педагогіка є базовою наукою, яка узагальнює культурно-освітній досвід музеїв, формує траєкторію ефективної взаємодії музею і школи та створює наукові основи для реалізації освітніх програм, уроків та інших форм «культури участі» школярів.

Розвиток соціальної активності учнів засобами музею закладу освіти

У сучасних умовах перебудови і реформування освітньої системи постає питання щодо впровадження нових підходів до організації і змісту навчальної діяльності. Оновлення змісту системи освіти України ґрунтується на засадах виховання національної свідомості, упровадження сучасних освітніх технологій, нового бачення мети та змісту навчання, виховання, розвитку молодого покоління. Концепцією Нової української школи окреслено чинники забезпечення якості освітнього процесу, охарактеризовано структурні й функціональні компоненти формули успіху Нової школи. Важливе місце відводиться музейній педагогіці, яка вирішує проблеми формування особистості, а саме: залучення учнів молодшого шкільного віку до дослідницької діяльності засобами музейної експозиції з використанням інформаційних технологій, розвиток їхніх дослідницьких умінь і творчих здібностей, вироблення здатності до самостійних суджень і оцінок, навичок критичного мислення.

В доповіді ЮНЕСКО «Освіта для XXI століття» підкреслюється вирішальна роль освіти у розвитку особистості і всього суспільства. Як зазначено у доповіді, сучасна освіта має базуватися на 4-х постулатах:

- ✓ навчитися пізнавати;
- ✓ навчитися робити;
- ✓ навчитися жити разом;
- ✓ навчитися жити.

Формування гармонійної особистості неможливе без оволодіння духовною та історико-культурною спадщиною людства. Багаті пласти цієї культури донесли до нас і усна народна творчість, і кобзарство, і народні ремесла. Але етнокультурні дослідження, глибоке вивчення рідного краю, задоволення навчальних та пізнавальних потреб учнів неможливі без упровадження в освітній процес елементів музейної педагогіки. Музейна педагогіка – достатньо новий, але вже популярний напрям навчально-виховної діяльності. За визначенням відомих діячів

І. Медведєва, М. Юхневича: «Музейна педагогіка – це наукова дисципліна на перетині педагогіки, психології, музеєзнавства, мистецтва і краєзнавства. Предметом музейної педагогіки є проблеми, пов'язані зі змістом, методами і формами педагогічного впливу музею на різні вікові категорії дітей». Музей сьогодні – це не лише місце збереження, обліку та вивчення пам'яток культури, а й науково-просвітницький освітній заклад, який ставить перед собою широкі науково-освітні, естетичні та виховні завдання. Сучасний музей – це своєрідний центр духовної культури майбутнього. Поняття музейної педагогіки було сформоване та введене до наукового обігу на початку ХХ ст. в Німеччині і пов'язане з іменами німецьких педагогів і музейних діячів:

✓ Г. Кершентейнера, який розробив концепцію музейної експозиції, яка має бути побудована за педагогічним принципом, бути орієнтованою на здійснення наочності навчання, провокувати активність дітей у процесі сприйняття матеріалу;

✓ Г. Фронденталя, який розробив спеціальну методику роботи зі школярами, яка включає підготовку дітей до відвідування музею та закріплення почерпнутих там знань і вражень на уроці;

✓ А. Рейчвейна, який запропонував ідею створення спеціалізованих дитячих експозицій, побудованих за принципом музеїв-майстерень, де кожна дитина отримувала можливість самостійно творити.

Створення міні-музеїв – важлива складова реалізації принципів музейної педагогіки, що забезпечує умови для особистісного розвитку учнів молодшого шкільного віку, безпосереднього залучення їх до світу мистецтва. Міні-музеї – це куточки, які оформлені відповідно до певної теми і містять, окрім «музейних експонатів», дитячі роботи, створені учнями власноруч. Важливою особливістю міні-музеїв є участь дітей у їх створенні. Учні разом з учителем обговорюють тематику, приносять з дому різноманітні експонати, залучаючи до цього своїх батьків, роблять деякі з них своїми руками. Діти молодшого шкільного віку знову і знову поринають у світ мистецтва, переглядаючи експонати міні-музеїв, повторно отримують позитивні враження. У класичних музеях не можна торкатися експонатів своїми руками, а в міні-музеях це потрібно робити! Учень має можливість брати експонати в руки, розглядати їх, обстежувати тактильно, переставляти з місця на місце, створювати власну експозицію. У звичайному музеї дитина – лише пасивний відвідувач, а в міні-музеї – співавтор. Зміст, оформлення і призначення міні-музеїв мають відповідати віку дітей. Учні 3-4 класів можуть бути не тільки відвідувачами, а й екскурсоводами для школярів 1-2 класів. Міні-музеї в школі – це особливий розвивальний простір, створений з метою розширення культурного і національного світогляду дитини. Учні молодших класів цікавляться різними предметами, адже дитина пізнає навколишній світ, накопичуючи чуттєві враження від предметів, що їх оточують. Під час зустрічі школяра з предметом, який розповідає про минуле, не тільки відбувається насичення естетичними враженнями, а й засвоюються етичні правила і норми. Цікаво, що, пізнаючи нове, незвичайне, учні намагаються залучити у сферу своїх інтересів і батьків. Створення навіть невеликої експозиції сприяє залученню у різноманітні форми роботи не тільки з вчителем і учнями, а й з їхніми батьками. В чому ж полягає основна мета і завдання створення міні-музеїв?

1. Створити предметно-розвивальне середовище, яке б сприяло формуванню у дітей пізнавального інтересу та естетичного сприймання предметів, об'єктів і явищ навколишньої дійсності;

2. Ознайомлення учнів з різними видами мистецтв: образотворчим, архітектурним, декоративно-ужитковим тощо;

3. Залучення батьків до музейної справи.

На базі створених міні-музеїв слід проводити заняття з різних предметів з метою ознайомлення учнів з навколишнім світом. За допомогою музейних експонатів формуються у дітей художньо-естетична, комунікативно-мовленнева, логіко-математична компетентності. Для учнів 1-4 класів застосовуються різноманітні методичні прийоми: бесіда, гра, рухомі паузи, сюжетність розповіді, продуманість відбору експонатів, активна творча робота дітей тощо. Дуже важливо правильно презентувати міні-музей. У маленьких відвідувачів необхідно сформувати розуміння музейного простору, викликати інтерес до експонатів і найголовніше – створити позитивні емоції та враження від відвідування міні-музею. На допомогу педагогу приходять інтерактивні методи роботи з молодшими школярами. Дуже часто під час занять діти з високим рівнем контактності проявляють вищу активність, ніж замкнуті і «слабкі», тому слід постійно заохочувати останніх до роботи, створювати для них ситуацію успіху. Інтерактивне навчання ще називають діалоговим. Варто продумувати, як не просто розповісти про той чи інший матеріал, а спланувати ситуацію так, щоб всі діти могли проявити активність: досліджувати, експериментувати, аналізувати факти, робити висновки. У цьому контексті експозиції міні-музеїв мають стати засобом виховання у дитини емоцій, уяви, фантазії та творчої активності. Діти молодшого шкільного віку мають конкретно-образне мислення, безпосереднє сприймання, нестійку увагу, тому у роботі з ними слід використовувати словесні і практичні методи: сюжетні ігри, бесіди, театралізацію.

Видатний швейцарський педагог Йоганн Генріх Песталоцці говорив: «У процесі навчання повинні бути задіяні розум, серце, руки дитини». Я приділяю велику значимість тому, що міні-музей дає можливість максимально і системно використовувати принцип наочності, а саме – демонстрацію експонатів і змогу до них доторкнутися. Залог успіху міні-музею в школі – його інтерактивність. Дітям дозволено торкатися, нюхати, грати, досліджувати експонати і, таким чином, вони відчують себе причетними до процесу, починають цікавитись історією створення експонату, краще засвоюють матеріал.

Отже, збирання будь-якої колекції – це чудова можливість для надбання корисних і необхідних для життя навичок. Вектор сьогодення вказує нам, педагогам Нової української школи, що процес пізнання світу значно важливіший, ніж самі знання. Спільна справа дитини і дорослого обов'язково дасть чудовий результат. Вершиною цієї роботи буде відчуття близькості, взаєморозуміння, бажання і надалі діяти разом. І задача вчителя виділити при цьому такі змістові опорні моменти, які слугуватимуть кожній особистості у майбутньому ціннісними орієнтирами.

Музейна педагогіка в світлі тенденцій розвитку історичної освіти XXI ст.

В сучасних умовах однією з актуальних проблем освітнього процесу на всіх рівнях загальної та позашкільної освіти є проблема виховання патріотизму. Ситуація потужного і різноспрямованого інформаційного потоку має як зовнішній, так і внутрішній український вимір і створює специфічні виклики й загрози, актуалізує мету формування громадянсько-патріотичних якостей особистості. Право на освіту в Україні забезпечується протягом усього життя людини, саме тому є конче необхідним проводити виховну роботу патріотичної спрямованості не тільки в школі, але й у всіх організаціях, що здійснюють освітню діяльність, включаючи ті з них, які реалізують освітні програми з використанням дистанційних освітніх технологій.

На будь-якому освітньому рівні і за будь-яких формах здобуття освіти громадяни повинні вчитися берегти і захищати інтереси своєї країни і в своїх діях враховувати її позицію на міжнародній політичній арені. Метою даної статті є аналіз застосування віртуальних музеїв як одного з інноваційних засобів виховання патріотизму громадян. У статті реалізовано завдання узагальнення передового педагогічного досвіду патріотичного виховання з використанням віртуальних музеїв. Віртуальні музеї, задіяні в освітньому процесі, сприяють формуванню позитивної мотивації самостійної пізнавальної і практичної діяльності в національно-патріотичній сфері навіть після закінчення закладу освіти, коли перестає діяти логіка вимог і вирішальну роль починає грати особистісна зацікавленість, що базується на ціннісно-патріотичній орієнтації людини. Віртуальні музеї представляють собою цифровий інформаційний ресурс, що знаходиться у вільному доступі в мережі Інтернет.

При створенні віртуальних музеїв використовується різне програмне забезпечення, включаючи мобільні додатки, завдяки яким віртуальні музеї поступово завойовують «мобільний Інтернет», адаптуючи свої сайти до масово поширених у молодіжному середовищі планшетів і смартфонів, які вже почали широко застосовуватися в дистанційних освітніх технологіях. За темою застосування віртуальних музеїв у педагогічній практиці існує ряд публікацій.

Так, особливий інтерес представляють дослідження, що ілюструють використання віртуальних музеїв як виховного засобу в практичній педагогічній діяльності на різних рівнях освіти. Наприклад, авторський колектив середньої школи № 327 міста Києва, узагальнюючи результати роботи школи з теми «Створення віртуального шкільного музею», відзначає, що використання інформаційних технологій, зокрема віртуальних музеїв, підвищує мотивацію навчання і констатує, що тематику віртуальних музеїв школи потрібно підбирати таким чином, щоб вона могла бути використана для духовно-морального та цивільно-патріотичного виховання учнів. Викладач електромеханічного технікуму С.В. Мітракова підкреслює, що використання віртуального музею навчального закладу у виховному процесі сприяє становленню всебічно розвиненої особистості. З нашої точки зору, одним з найважливіших є той факт, що віртуальні музеї дозволяють залучати в процес професійного навчання технікумів, коледжів та училищ матеріали цивільно-патріотичного характеру, використовуючи профільні

віртуальні музеї, що сприяють оволодінню знаннями, вміннями, навичками і компетенціями за фахом.

Говорячи про виховний вплив музею вузу, науковці А.Ю. Коловський і Л.В. Коловський справедливо зауважують, що артефакти, які зберігає музей, значущі тільки в тому випадку, якщо вони затребувані суспільною свідомістю. На жаль, А.Ю. Коловський і Л.В. Коловський розглядають віртуальний музей вузу в основному як оцифрований фонд вузівського музею, доступний лише у «фізичних» стінах музею при особистому відвідуванні, а не в мережі Інтернет. З нашої точки зору, відсутність віртуального музею в Інтернеті свідомо істотно звужує його аудиторію, а відповідно, й виховні можливості. У своїх попередніх дослідженнях автор даної статті, узагальнюючи наявну педагогічну практику, вказував, що віртуальні музеї використовуються в сфері освіти в трьох аспектах: як віртуальний музей навчального закладу, як пізнавальний засіб з навчальних дисциплін і як проєктна технологія. У всіх зазначених аспектах віртуальні музеї можуть також служити ефективним засобом громадянсько-патріотичного виховання. Застосування будь-яких виховних засобів, включаючи і віртуальні музеї, в сфері виховання патріотизму повинно проводитися в рамках державної політики, що визначає ключові підходи до цивільно-патріотичного виховання.

Віртуальні музеї, як інноваційний освітній засіб, беруть активну участь у практичній реалізації класичних методів виховання патріотизму, володіючи такими незаперечними перевагами, як:

- цілодобова доступність з будь-якого місця, де є Інтернет, у тому числі й «мобільний», що забезпечує можливість безперервної активності в програмі;

- доступність віртуальних музеїв на екранах смартфонів і планшетів, поширених у молодіжному середовищі. Володіючи високим пізнавальним потенціалом і хорошим рейтингом відвідуваності, віртуальні музеї перемикають увагу молоді з Інтернет-ресурсів не бажаного характеру на позитивні і оптимістичні джерела інформації і банки даних, виробляючи у молодих людей стійкість до негативного інформаційного потоку;

- можливість зміни мови на сайті віртуального музею, тоді залучаються в коло його відвідувачів співвітчизники, які проживають за кордоном, й іноземна молодь, сприяючи залученню до українських вузів іноземних студентів;

- наявність легко змінної текстової інформації на сторінках віртуальних музеїв дозволяє поєднувати професійну освіту, де віртуальні музеї використовуються як освітній засіб, і пропаганду, спрямовану на формування патріотичної свідомості.

Проєктування самими учнями віртуальних музеїв громадянсько-патріотичної тематики за допомогою безкоштовних конструкторів сайтів, що знаходяться у вільному доступі в мережі Інтернет, – ця діяльність сприяє патріотичному вихованню в процесі розробки віртуальних музеїв. При створенні віртуальних музеїв краєзнавчої спрямованості ентузіасти часто використовують свої сімейні архіви. Великою перевагою таких віртуальних музеїв є показ необмеженої культурної інформації, що становить значну дослідницьку цінність, але має досить низький ступінь доступності, – це колекції сімейних архівів і малих музеїв, музеїв шкіл та інших дитячих установ. Доступність таких експонатів для сторонніх осіб в

умовах дії епідеміологічних обмежень, на жаль, дуже низька. Самостійна розробка проєктів віртуальних музеїв не тільки розширює кругозір. Це творча діяльність, що розвиває уяву і включає фантазію. «Без фантазії немає творчої особистості», – зазначає професор, доктор культурології та педагогіки А.А. Аронов. Проєктування віртуальних музеїв цивільно-патріотичної спрямованості залучає населення всіх вікових груп у творчий процес, спрямований у конструктивне творче русло.

Використання педагогічними працівниками віртуальних музеїв у формі освітнього засобу дозволяє одночасно поєднувати і патріотичне виховання, і професійне навчання, особливо в сфері археології, архітектури, журналістики, культури і мистецтва, історії, літератури, мас-медіа, менеджменту, економіки. Наприклад, у віртуальному музеї Українського інституту національної пам'яті розміщено багато виставок плакатів, присвячених різним подіям вітчизняної історії. Колекція, що складається більше як з 300 плакатів, охоплює весь період становлення вітчизняної державності і представляє великий освітній і науково-дослідницький інтерес для істориків мистецтва, мистецтвознавців, представників художніх професій і т.д. Цей ресурс далеко не єдиний. Віртуальні музеї містять інформацію, що стосується не тільки художньо-жанрової діяльності, а й багатьох інших сфер культури і мистецтва. Так, віртуальний музей культури і мистецтва нараховує близько тисячі одиниць відео матеріалів про народну музику і народні музичні інструменти.

Віртуальні музеї, показуючи традиційні культурні цінності, є засобом забезпечення історичної спадкоємності поколінь, що зберігає і поширює національну культурну спадщину народів. Великим науково-дослідним, навчальним та одночасно виховним потенціалом володіють віртуальні музеї фалеристики або віртуальні музеї, пов'язані з озброєнням. В принципі віртуальні музеї можуть бути багато профільними – не тільки художнього або історичного, а й наукового, наприклад, медичного або комп'ютерного. Це дозволяє використовувати віртуальні музеї як освітній засіб, що сприяє відразу і професійному навчанню, і патріотичному вихованню при реалізації різних освітніх програм. Так, віртуальні музеї, пов'язані зі Збройними Силами України, які є просвітницьким ресурсом, служать засобом формування інтересу громадян до української армії, одночасно формуючи у відвідувачів позитивну мотивацію служіння Батьківщині і позитивне ставлення до військової служби.

Віртуальні музеї надають інформаційну підтримку військово-прикладним видам спорту, сприяючи залученню до них громадян незалежно від гендерної приналежності. Віртуальні музеї такого типу пропагують історичне минуле, героїчну спадщину і бойові традиції Збройних Сил України, одночасно приваблюючи громадян у військово-прикладні види спорту. Узагальнюючи досліджений емпіричний матеріал, можна констатувати, що віртуальні музеї, як засіб виховання патріотизму, володіють ефективною універсальністю. Вони розширюють фактологічну базу патріотичної роботи, забезпечують інформаційну підтримку патріотичного виховання. Віртуальні музеї можуть використовуватися на всіх освітніх рівнях і на будь-яких формах навчання, будучи засобом патріотичного виховання всіх вікових категорій українських громадян.

Ігрові технології в роботі шкільного музею

Сучасні суспільні умови вимагають розвитку нових напрямів діяльності музею, інтегруючись із традиційними. Музейна педагогіка, новітні комунікаційні технології, інформатизація, маркетинг, підприємництво у роботі музею сприяють появі оригінальних комунікацій, які підносять роль музею як соціальної інституції, визначають його особливе місце у соціокультурному просторі модерного суспільства. Для сучасної людини надзвичайно важливою є атмосфера музею: вона повинна бути цікавою і зручною. Змінилася мотивація відвідування музею людьми. Все більшого значення для аудиторії набуває його розважальна, пізнавальна функція. У боротьбі за відвідувача музеям доводиться приділяти більшу увагу новим освітнім технологіям і використовувати їх у своїй роботі.

Однією з таких технологій є технологія інтерактивності. Це принцип організації системи, при якому мета досягається інформаційним обміном елементів цієї системи. Поняття інтерактивності використовується фахівцями різних галузей діяльності (інформатики й програмування, телекомунікацій, соціології та ін.). Активно воно увійшло і в музейну справу. За кордоном ідея інтерактивного музейного простору почала формуватися в 1960-і рр. під впливом теорії інтелекту швейцарського психолога Ж. Піаже. Суть її полягає в тезі «знати предмет – значить діяти з ним». З'явилися і ставали все більш популярними такі форми роботи з музейною аудиторією, які вимагали самостійності, активності і творчого закріплення знань.

Інтерактивність дає право відвідувачу на вияв свободи і творчості в просторі музею. У середовищі музею вона сприяє посиленню ролі самих відвідувачів шляхом різноманітного моделювання їх активності, організації різних форм співтворчості, розкриттю естетичного потенціалу розвитку особистості. У своїй діяльності сучасні музеї послуговуються різними інтерактивними формами роботи: майстер-клас, музейне свято, музейні акції («Ніч музеїв», «Музейне селфі» та ін.), музейні проекти, відео арт, інсталяції, та ін. До них відноситься й гейміфікація. Як синтез предметного середовища і рольового компонента в музейному (позамузейному) просторі, музейна гра є способом активізації аудиторії за допомогою застосування ігрових методик і прийомів з метою підвищення ефективності сприйняття музейних предметів. Це спосіб дослідження дійсності в контексті особистісних інтересів. За допомогою гри музей перетворюється у простір, в якому відвідувачі можуть вивчати артефакти, встановлювати з ними зв'язки як з частиною власного повсякденного життя. У музейній грі знаходить вияв соціальна активність аудиторії практично всіх вікових груп, від дітей і підлітків до людей середнього віку. Музейна гра дозволяє здобувати нові знання, розвивати пізнавальну діяльність, переводити її на більш високий рівень кооперації та співробітництва.

У зарубіжній музейній практиці ігри почали поширюватись з 70-х рр. ХХ ст. Гра базується на активній поведінці музейної аудиторії і вважається однією з найефективніших форм культурно-освітньої діяльності. Її особливість полягає у тому, що вона будується на рольовій поведінці учасників і дає можливість зануритись у певне середовище. Така гра сприяє розвитку історичної свідомості її учасників. Вона характеризується високим рівнем комунікації, спілкування, обміну

інформацією, зміною і різноманітністю видів діяльності. Головними критеріями названої технології є створення атмосфери ігрового простору, підпорядкованість певному сюжету, логічність, оригінальність. Музейна гра дозволяє по іншому побачити музей, поєднати навчання з розвагою. За віковим складом аудиторії музейні ігри поділяються на дитячі, молодіжні та сімейні. За цільовим призначенням – на дозвіллеві та освітні. З урахуванням змісту виділяють таку тематику музейних ігор: краєзнавчі, ігри музейного профілю, історичні, екологічні, літературні, святкові.

Прикладом такої форми роботи може служити досвід співробітників шотландського Музею освіти в Единбурзі з їх рольовою грою на тему «Урок у старій школі». Діти, одягнені в темні сукні з білими фартухами, парами входять до класу, читають молитву, сідають за парти із заглибленнями для чорнильниць і сталевих ручок з пір'ям, відтворюючи у такий спосіб атмосферу тих часів. Співробітник музею у ролі вчителя розмовляє з дітьми суворо і жорстко, як було прийнято в старій школі. Інтер'єр класу відтворений за фотографіями того часу. Відомим у Європі став досвід Музею візантійської культури в Салоніках. Музейними працівниками тут була підготовлена та апробована рольова історична гра під назвою «Рік 550 від Різдва Христового: загадкова подія в Салоніках часів Юстиніана».

Для більшої історичної достовірності вона була розіграна у 4 із 11 залів музею, що були безпосередньо присвячені епосі раннього християнства. Лише за два дні у грі взяло участь 218 гравців, розділених на невеликі групи по 5-7 осіб. Приблизно дві години тривала подорож у часі, яка переносила учасників до Салонік VI ст. н. е. часів правління імператора Юстиніана. Перетворившись на подорожніх, які прибули в місто, вони повинні були розкрити таємницю зникнення якогось дорогоцінного предмета. Щоб отримати необхідну для цього інформацію, учасники мали шукати підказки в експозиції музею, розгадувати загадки, пов'язані з його експонатами, і спілкуватися з оповідачами.

Історична гра є досить поширеним видом ігор, що використовуються у музейній діяльності. Її особливість полягає у тому, що вона загалом побудована на рольовій поведінці її учасників, створює можливості для занурення у минуле, формує досвід безпосереднього контакту з історичними реаліями. Це робить історичну гру несхожою на будь-які форми роботи з музейною аудиторією. Рольові ігри розігруються командами (або «партіями»), які спільними зусиллями мають створювати історії, що розгортаються на будь-якому історичному або уявному тлі. Керує грою центральний оповідач або «майстер гри», гравці ж повинні приймати на себе ті чи інші ролі та імпровізувати, взаємодіючи з іншими членами своєї команди.

Саме їх рішення визначають напрямок і результат гри. Гра не закінчується визначенням переможців і переможених; працюючи спільно, члени однієї команди розвивають співпрацю і поділяють загальний досвід. Історична гра є перспективною, але й досить складною для виконання, оскільки передбачає наявність багатьох компонентів: спеціального простору, атрибутів (з костюмами включно), підготовленого керівника, котрий володіє акторськими здібностями і, що дуже важливо, бажання і здібностей аудиторії включитися в гру, прийняти її умови.

Музей Гетті в Лос-Анджелесі (США) пропонує відвідувачам зрозуміти і відчувати мистецтво через рух, долучившись до нових ігрових екскурсій «Move!» (з англ. «рухайся»). Фахівцями департаменту освіти музею було проведено дослідження, результати якого показали, що в середньому відвідувачі музею витрачають лише 17 секунд на огляд одного експонату, а потім переходять до наступного.

Роздуми про це наштовхнули працівників музею на те, що потрібно шукати способи більш енергійної й активної взаємодії з мистецтвом. Результати цього дослідження вилилися в нові інтерактивні екскурсії-ігри, які є міждисциплінарною розробкою, створеною за участю хореографів. Кожна екскурсія розбита на частини і пропонує відвідувачам вступити в діалог з експонатами та іншими учасниками групи через рухи. Спочатку відвідувачам пропонують досліджувати неокласичну скульптуру, а згодом вибрати скульптуру з улюбленою позицією рук і повторити її. Інші учасники мають зрозуміти, про яку саме скульптуру йдеться, при цьому кожен повинен пояснити не тільки те, які пози він обрав, але й розповісти чому. Взаємодія у такій формі дозволяє вести активний діалог про скульптуру та художників. Групу супроводжує педагог, який допомагає налагодити таку розмову і будує її таким чином, щоб учасники мали бажання розвивати діалог. Екскурсія завершується мотиваційним нагадуванням: «Ваше тіло не закінчується шиєю, і завжди є можливість взаємодіяти з художнім твором. Продовжуйте рухатися і вивчати, де б ви не стикалися з мистецтвом».

Цікавим є досвід створення ігрового простору Музею Хуана Міро у Барселоні. Тут для дітей розроблено ігрову програму, під час якої всі учасники подорожують по експозиції музею з чорно-білими розмальовками творів Міро. Знайшовши свою роботу, кожен повинен виконати її у кольорі. У Музеї культур Базеля (Швейцарія) під час літніх канікул для дітей 8 років організовується захід «Індіанська ніч. Ночівля у музеї» (на подвір'ї або у фойє, коли погана погода). Діти приносять з собою спальні мішки та ізоляційні килимки. Під час гри розповідаються індіанські казки, готується їжа індіанців, виготовляються традиційні прикраси корінних мешканців Америки та ін. У французькому Луврі в Парижі з 2012 р. діє схожа гра під назвою «ТНАТ» (Treasure Hunts At The – з франц. «полювання на скарби»).

Це гра для усієї родини. Участь у ній беруть команди від двох до чотирьох осіб, які змагаються між собою. Гра пов'язана з експозицією музею, де учасники за допомогою підказок мають знайти «скарб» і сфотографуватися поруч. Для того, щоб заробити додаткові бали, команди мають позувати подібно до героїв, зображених у творах мистецтва. «ТНАТ» за допомогою тематичних маршрутів робить візит до величезного Лувру більш керованим, цілеспрямованим та цікавим. На початку 2013 р. музей д'Орсе у Парижі спільно з АФМО (Американські друзі Музею д'Орсе) започаткували гру ТНАТd'Or. У 2015 р. паризькі музеї, спільно з американськими партнерами, запустили ТНАТKid (з англ. kid – «дитина»), яке полегшує дітям сприйняття творів Леонардо да Вінчі, Ботічеллі, Мікеланджело та ін. Існують різні варіанти гри – у деяких потрібно сфотографувати всі пункти списку або якось творчо їх представити. Scavenger hunt – це огляд музею у вигляді гри.

Музеї розробляють спеціальний бланк із зображеннями експонатів з підписами-загадками. Вони розміщені у тому порядку, в якому відвідувачі рухаються у музеї. Таким чином, scavenger hunt задає напрям руху. Варіант музейної гри у форматі «полювання» (scavenger hunt) пропонує дітям та їх батькам Національний музей мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків (м. Київ). Цікава гра під назвою «Шукачі в музеї» спрямована на розвиток уважності і спостережливості, вміння помічати деталі та впізнавати символи. Важливим моментом цієї гри є винагорода. Після того, як експонат віднайдений, потрібно поставити позначку на карті. Коли все знайдено та заповнено, дитина має підійти до співробітника музею, який перевіряє бланк і потім видає приз. У Херсонському обласному краєзнавчому музеї цікавим є спеціальне завдання-гра «Канікули у музеї». Дітям пропонують за малюнком знайти в експозиції зображений предмет або ж заповнити музейну абетку. По завершенні гри дитина отримує музейні сувеніри. Набувають поширення освітні мультимедійні ігри, що з'явилися як відповідь на популярність комп'ютерних ігор. Музей Людвіга в Російському музеї розробив таку мультимедійну інтерактивну програму освітнього характеру, яка базується на ігрових методиках – Арт-практикум. У цій грі користувач може познайомитися з творами сучасного мистецтва, історією мистецтв (з акцентом на мистецтво ХХ ст.), а також спробувати себе в творчих практикумах – інтерактивних творчих завданнях.

Хоча музейні ігри поряд з спеціальною літературою, комп'ютерними та картковими іграми можна віднести до процвітаючої індустрії розваг, надзвичайно важливий їх аспект полягає в тому, що вони пробуджують креативність гравців, їх уяву, навички комунікації, вміння приймати рішення. Саме такі аспекти й прагне розвивати музей, впроваджуючи гру у свою практичну діяльність. Як форма інтерактивної і колективної співтворчості над будь-якою історією, яка вимагає від гравців уяви, імпровізації та взаємодії, гра може перетворити відвідування музею в унікальний досвід колективного заходу. Ігрові стратегії активно використовуються у функціонуванні сучасного музею. Відомий культуролог, який займався проблемою гри, Й. Хейзінга вважав, що гра лежить в основі людської діяльності. Згідно з його теорією, існування ігрових стратегій у музеї, що є відображенням сучасних тенденцій культури і життя суспільства, цілком виправдане.

Таким чином, досвід як зарубіжних, так і вітчизняних музеїв свідчить про використання музейної гри як форми роботи з відвідувачами. Проведення такої діяльності орієнтоване саме на відвідувачів та задоволення їх різноманітних потреб. Вона є комунікаційним утворенням, яке базується на активній поведінці музейної аудиторії, характеризується високим комунікаційним потенціалом та дозволяє привертати максимальну увагу відвідувачів до музейних предметів.

Віртуальні музеї в шкільній освіті

Глобалізація та інформатизація суспільства, інтенсивне формування індустрії розваг, активно впливають на презентацію музейних практик, які сьогодні пов'язані не тільки з процесами збереження та інтерпретації культурної спадщини, але й спробою вирішити актуальні проблеми соціуму. Прагнення актуалізувати свій потенціал і ресурси спонукає музеї впроваджувати соціально затребувані,

інноваційні технології, які сприяють модернізації музейної діяльності, а також гнучкій адаптації музейних закладів до нової соціокультурної парадигми, моделі розуміння світу, враховуючи потреби соціального розвитку. Сфера культури та музеїв є важливим ресурсом для інвестицій в майбутнє суспільства.

Наші національні та загальноєвропейські ідентичності базуються на загальній культурній спадщині, яка є не лише спогадом про минуле, але важливим чинником для розуміння сьогодення і планування майбутнього. Музеї зазнали кардинальних змін, оскільки отримали соціальну відповідальність перед суспільством. Вони пропонують відвідувачам різні послуги, організовують соціальну та культурну діяльність, а також передають їм знання; залучають нові аудиторії, використовують нові медіа ресурси. Інноваційна діяльність музеїв розширює їх суспільний доступ, розвиває знання щодо спадщини. Музеї зміцнюють культурні ідентичності, виступають медіатором у сфері міжкультурної взаємодії – всі ці завдання є надзвичайно важливими. Музеї є дуже корисними для суспільства, оскільки поширюють регіональні цінності в епоху глобалізації.

Вони надають послуги і створюють нові ресурси для місцевого, регіонального та національного рівнів суспільства. Питання соціальної активності сучасних музеїв знайшло своє відображення в роботах О. Мастениці, О. Сапанжі, Н. Грінчевої, Т. Беннета, К. Смаглій, Н. Мусієнко, О. Чепелик, О. Розумної тощо. Незважаючи на певні дослідницькі здобутки зазначеної проблеми, питання участі музею у соціально-економічному житті соціуму залишається малодослідженим. На наш погляд, теоретичним підґрунтям для розвитку соціальної активності сучасних музеїв були основні положення «Нової музеології». Організаційне оформлення цього напрямку розпочалось у 1983 р. в Лондоні на Генеральній конференції ІКОМ, а в 1984 р. фахівці зібрались у Квебеку на Перший міжнародний семінар «Еко музей і нова музеологія», де була вироблена єдина позиція із загальних питань і ухвалена декларація про мету і основні принципи нового руху, що, зокрема, передбачала поворот музеології до соціальних і політичних проблем. «Нова музеологія (еко музеологія, соціальна музеологія та інші форми активної музеології) займається, передусім, питаннями суспільного розвитку. Вона згуртувала людей для того, щоб вони вивчали себе та навчалися один в одного».

Декларація підтверджувала першорядне значення соціальної місії музею порівняно з його традиційними функціями, а викладені в ній ідеї значною мірою зводилися до «еволюційного визначення еко музею», запропонованого Ж.А. Рів'єром. На поч. ХХІ ст. до осмислення ідей нової музеології в своїх роботах звертається Ж. Давалон, який вважає, що соціальні зміни, які сприяють трансформації музею, як соціальної інституції, підводять традиційну науку до рішень, що були апробовані свого часу революційним рухом у музейній сфері. І серед них він виділяє міждисциплінарність, взаємостосунки музею з його соціальним оточенням і перетворення закладу у відкриту для суспільства систему, зміна ставлення до музейного предмета, нові погляди на публіку. Фактично, «Нова музеологія», повернувши музей до публіки (соціальної групи, яка має інтерес до цього музею), запрошує до переосмислення питання соціальної орієнтації музею. Також необхідно зазначити, що вже декілька років на американських і європейських конференціях обговорюється проблема зміни парадигм, тобто

перехід від «культури споживання» до «культури участі». Загалом, термін «культура участі» ввійшов до музейної галузі зі сфери інформаційних технологій.

На наш погляд, в умовах музейного середовища «культура участі» можна визначати як діяльну й усвідомлену участь людей в культурних та соціальних процесах, можливість для них бути не тільки споживачами або об'єктами впливу, але й здійснювати свій власний внесок у прийняття рішень і створення культурних подій, тобто брати активну участь у процесі осмислення і актуалізації культурної спадщини. Зокрема, американська дизайнер-експозиціонер Ніна Саймон, автор першого навчального посібника «Музей участі» («Participatory museum»), так визначає заклад, який працює за принципом «культури участі»: це заклад, де відвідувачі можуть самостійно створювати будь-що, об'єднуватись, обмінюватися думками між собою щодо змісту створеного. «Створювати» означає, що відвідувачі можуть привносити свої власні ідеї, об'єкти та ін. форми самовиразу в музейне середовище. «Обмін думками» означає, що люди обговорюють, реорганізують і перерозподіляють як те, що вони бачать, так і те, що вони створюють під час візиту. «Об'єднуватись» передбачає взаємодію відвідувачів з іншими людьми – персоналом і відвідувачами, – які розділяють їх інтереси. «Зміст створеного» означає, що все відбувається на базі об'єктів та ідей, наданих музейною інституцією.

На наш погляд, нові форми соціальної активності музею впливають на виконання ним базових функцій (зберігання, науково-дослідна діяльність, популяризація). Зважаючи на те, що ідеологія проектування – одна із провідних тенденцій сучасної культури, проектна діяльність, як нова технологія в музейній справі, останнім часом набуває великого розмаху та демонструє значну комунікативну ефективність порівняно з традиційними формами музейної діяльності. Адже саме проектна діяльність вчить досягати результату, самостійно мислити, вирішувати проблеми шляхом застосування необхідних знань. Проекти за принципом «культури участі» змінюють стосунки всередині самого музею, де на зміну екскурсоводу приходять модератор культурного діалогу, де індивідуальний досвід співробітників має не менш важливе значення, ніж їхні спеціальні знання. Фактично, сутність музейних партисипативних проектів полягає в тому, щоб музейна колекція, на основі спільної пам'яті, створювала зв'язки між людьми, інститутами, поняттями, концепціями, смислами. При цьому, «культура участі» – це те, що вимагає часу й значних зусиль від музейних працівників, робота, яка спрямована на суспільну терапію, на те, щоб збільшувати толерантність, розвивати здатність людей приймати іншу думку та жити в складному світі.

Як засвідчив аналіз зарубіжного та вітчизняного досвіду, сьогодні музеї постають в ролі посередників при вирішенні складних соціальних проблем і конфліктів. Звичайно, це залежить від тих цілей, які ставить перед собою музей, від концепції його діяльності. Програма «Музей змінює життя» Асоціації музеїв Ірландії може слугувати гарним прикладом того, як музей пропонує своїм відвідувачам зайняти активну громадську позицію. Асоціація загалом підтримує музейні ініціативи, спрямовані на досягнення позитивних соціальних змін, появу нових ідей. Принципи її роботи наступні: всі музеї різні, але кожен із них може знайти свої власні способи для збільшення свого впливу на суспільство; кожна

людина має право брати участь у житті й роботі музеїв, думки та відгуки відвідувачів можуть збагатити музейні практики; активна соціальна роль музею змінює його на краще; музеї виховують вміння критично мислити, дискутувати і ставити питання; гарний музей завжди пропонує ініціативи, які відповідають інтересам публіки; музей працює ефективно, якщо він має справу з сучасними проблемами; музей виховує почуття соціальної справедливості; музей не є нейтральним простором.

Він інтегрований в середовище і впливає на його своєрідність.. Професор Джетте Сандаль, музейний радник і екс-директор Копенгагенського музею, наводить приклад із діяльності цього музею, де активно використовуються цифрові технології. Жителі міста брали участь у проєкті «Стіна», створюючи «карту» міста на інтерактивному мультитач-дисплеї. Професор Сандаль підкреслила, що музейний працівник повинен володіти міждисциплінарним підходом, тому ідеальним співробітником може стати людина ззовні, позбавлена стереотипів традиційної музейної діяльності. Дослідниця Нація Алі із Асоціації музеїв Бірмінгему описує такий феномен як активне кураторство. Ця модель вимагає від куратора нових вмінь і навичок, тих, що необхідні для дослідницької роботи та організації виставок. Куратори покликані не тільки виконувати ці завдання, але повинні вміти взаємодіяти з акціонерами, працювати з поточною статистикою, враховувати стан справ і тренди як всередині, так і поза музеєм, тобто використовувати комплексний підхід. Культурно-освітні практики українських музеїв останнім часом також представлені різними програмами й проєктами. Розглянемо детально найбільш масштабні, на наш погляд, проєкти соціального спрямування.

У 2015 р. стартував освітній фестиваль «Арсенал Ідей». Організаторами проєкту були Національний культурно-мистецький і музейний комплекс «Мистецький Арсенал» та Благодійний фонд «Мистецький Арсенал», який здійснює розробку, оперативне управління й фінансування проєкту. Реалізація «Арсеналу Ідей» є своєрідним експериментом, адже проєкт створено спільно з партнерами за кошти, залучені фондом від партнерів проєкту та благодійників. Сьогодні Арсенал Ідей – це креативний комунікативний простір у Мистецькому Арсеналі (м. Київ), щорічний міждисциплінарний фестиваль, що в ігровій інтерактивній формі презентує найкращі здобутки нових освітніх тенденцій, проєктів та програм. Куратори фестивалю завжди ставлять за мету – досягти неможливого, тому за три роки «Арсенал Ідей» встиг об'єднати в одному просторі творчість дітей та дорослих, мистецтво, науку та інновації, найкращі освітні програми українських музеїв, реалізувати найрізноманітніші креативні спецпроєкти. Основними принципами проєкту є:

- поєднання мистецтва, науки, інновацій;
- інтерактивність;
- мультидисциплінарність;
- соціальна спрямованість, відкритість та широке партнерство.

Сутність даного проєкту полягає у формуванні усвідомлення, що музеї є важливими громадськими інституціями, які сприяють вільному обміну думками та можуть прищеплювати дітям і молоді такі цінності, як спільні підходи до вирішення

актуальних завдань, творчих і наукових пошуків, стимулювання різноманіття та креативності, інтересу до усього нового – інновацій, технологій, а також волонтерства й підприємництва. Також одним із завдань форуму є формування та подальше втілення спільно зі школами, освітнім і культурним сектором інноваційних проєктів, що сприятимуть наближенню дітей до культурного простору, підвищенню інтересу до мистецтва та музейної сфери. До того ж, «Арсенал Ідей» є соціально орієнтованим проєктом. Адже одним з вагомих напрямків проєкту є соціальна програма, яка передбачає розробку адаптованих програм, створення інтерактивних творів мистецтва та унікальних інсталяцій, які можуть стимулювати сенсорне сприйняття навколишнього світу, проведення серії спеціальних майстер-класів та організацію безкоштовних екскурсій до Арсеналу Ідей для дітей та підлітків з особливими потребами, дітей із соціально незахищених груп. Зокрема, у програмі фестивалю в рамках соціальної програми «Простір рівних можливостей» створено простір комунікації, де діти з інвалідністю, разом з іншими дітьми, об'єднуються в єдиній творчій грі.

Уже традиційно програма фестивалю розрахована на широкі кола відвідувачів – сім'ї з дітьми, дітей та підлітків, батьків, професійну спільноту, представників громадських та приватних ініціатив, зацікавлених кіл, потенційних інвесторів. Арсенал Ідей надає досвід ефективної колаборації та залучення широкого кола партнерів у створенні багатовекторних освітніх програм, адже це місце впровадження інновацій та дослідницький майданчик одночасно (під час фестивалю проходять тематичні конференції з питань освіти за участі фахового середовища, організаторів, представників влади, громадського сектора, ЗМІ, партнерів). Варто зазначити, що розвиток і вдосконалення проєкту ґрунтується на отриманому досвіді, спостереженнях за дітьми та родинами, результатах співпраці з партнерами, зокрема міжнародними інституціями – Центром вивчення винаходів та інновацій імені Лемельсонів Смітсонівського Інституту (США).

На наш погляд, проведення освітнього фестивалю сьогодні є особливо своєчасним, зважаючи на те, що музейна сфера в Україні потребує активних змін, упровадження інноваційних дитячих освітніх програм тільки отримує свій розвиток, а питання розвитку альтернативної освіти є надзвичайно актуальними на державному рівні. З огляду на зазначене, проєкт і виставка «Герої. Спроба інвентаризації» (НХМУ) – мабуть, перший масштабний успішний музейний проєкт в Україні. Музей зобразив наскільки актуальною для суспільства може бути музейна колекція, як через експонат, через минуле можна обговорювати сучасні і дуже важливі проблеми, залучаючи до осмислення значну кількість українців. Виставка «Герої. Спроба інвентаризації» (грудень 2014 – травень 2015) була результатом участі Національного художнього музею України в Регіональному проєкті «Машина часу. Музеї у ХХІ столітті» Гете-Інституту в Східній Європі та Центральній Азії. Усі експонати виставки об'єднувала спільна ідея – показати, кого героїзували в різні часи. Найбільш неоднозначну реакцію викликало у відвідувачів мистецтво радянської доби. Зрештою, одним із завдань виставки було спровокувати дискусію з метою переосмислення, хто такі герої, яку суспільну роль вони відіграють, які герої нав'язувалися суспільству, хто є сучасним героєм.

Музей не вперше проводить виставки дослідницького спрямування, які провокують до самостійних роздумів та інтерпретацій. Проте це вперше було створено таку масштабну й насичену експозицію, яку супроводжував вагомий текстовий матеріал – детальні «інвентарні книги» з творів і лаконічні експлікації, які розкривали сенс тематичних вузлів. Варто підкреслити, що куратори проєкту не пропонували свого бачення сучасного українського героя, не називали конкретних імен: музей виступив модератором культурного діалогу, пропонуючи спільноті актуальні теми для обговорення. Міхаель Фер, один із розробників концепції виставки, незалежний музейний куратор (Берлін, Німеччина), директор інституту «Мистецтво в контексті» при Берлінському університеті мистецтв, зазначив, що «роль музеїв – гуманізувати донесення інформації, якої надзвичайно багато в медіа-просторі».

Сучасні музеї посідають важливе місце в системі культури і освіти, залучають до участі в музейній діяльності різні категорії відвідувачів. Комунікація є важливим засобом розширення меж музейної діяльності, діапазону соціальних і культурних функцій, розробки та реалізації проєктів, що дозволяє музею брати активну участь у культурному, політичному й соціально-економічному житті соціуму. Сьогодні проєкти є ефективною формою реалізації соціальної активності музеїв, яка сприяє адаптації музеїв і музейної галузі в цілому до сучасних умов соціально-економічного і культурного життя; підтримці та просуванню кращих зразків результативних і творчих музейних практик в Україні; виявленню, осмисленню та широкій репрезентації історико-культурної спадщини; розширенню партнерських зв'язків між музеями та впровадженню нових інструментів і технологій. Проєкти «культури участі» передбачають, що музей готовий відмовитись від ролі безумовного експерта, який транслює людям знання і цінності з позицій свого авторитету і який точно знає, що відвідувачі повинні засвоїти та визначити, до чого їх треба залучити. Музей виступає в ролі модератора діалогу і представляє не одну точку зору, а цілий спектр думок в їх динаміці; зусилля музейного закладу сконцентровані на дослідженні інтересів і потреб аудиторії, спробах зрозуміти, що саме в колекції може входити в резонанс з життєвими інтересами спільноти і як досягти живого діалогу із сучасністю.

Бібліографія

1. Закон України «Про музеї та музейну справу»: за станом на 28 лист. 2009 р. / Верховна Рада України. Офіц. вид. К.: Парлам. вид-во, 2010.
2. Закон України «Про Національний архівний фонд та архівні установи»: за станом на 1 січня 2011 р. / Верховна Рада України. Офіц. вид. К.: Парлам. вид-во, 2011.
3. Закон України «Про засудження комуністичного та націонал-соціалістичного (нацистського) тоталітарних режимів в Україні та заборону пропаганди їхньої символіки»: за станом на 1 січня 2021 р. / Верховна Рада України. – Офіц. вид. К.: Парлам. вид-во, 2021.
4. Словник-довідник термінології музейництва / Р. Микульчак, П. Слободян, Є.Діденко, Т.Рак; Нац. Ун-т «Львівська політехніка», техн. ком. стандартизації науч. техн. термінології м-ва екон. роз-ку і торгівлі та м-ва освіти і науки, молоді та спорту України. Л.: Вид-во Львівської політехніки, 2012. 126 с.
5. Природнича музеологія: навч. посібник / О.С.Климишин, І. В. Шидловський. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2017. 208 с.
6. Якубовський В.І. Музеєзнавство: Посібник для студентів вищих навчальних закладів. Видання друге, доповнене і перероблене. Кам'янець-Подільський, 2012. 352 с.
7. Історія музейної справи та зоологічних музеїв університетів України / І.В. Шидловський; за ред. Й.В. Царика. Львів: ЛНУ ім. І. Франка, 2012. 112 с.
8. Екскурсознавство і музеєзнавство: навчальний посібник / В. К. Бабарицька, А. Я. Короткова, О. Ю. Малиновська. К.: Альтерпрес, 2012. 444 с.
9. Вайдахер Ф. Загальна музеологія / Переклад з німецької Х. Назаркевич, О. Лянг, В. Лозинського. Львів: Літопис, 2005. 632 с.
10. Музеєзнавство: навч. посіб. / М. Й. Рутинський, О. В. Стецюк. К.: Знання, 2008. 428 с.
11. Музеєзнавство та музейно-виставкова справа: навч. посіб. / Сапожник Д. І.; Укоопспілка, Львів. комерц. акад. Л.: Вид-во Львів. комерц. акад., 2013. 239 с.
12. Основи музеєзнавства: навч. посіб. / І.В. Довжук; Східноукраїнський національний ун-т ім. Володимира Даля. - Луганськ: СНУ ім. В. Даля, 2008.
13. Екскурсознавство з основами музеєзнавства: методичні вказівки для виконання практичних та самостійних робіт / укладач О.Г. Корнус. Суми Сум.ДПУ імені А. С. Макаренка, 2020. 24 с.
14. Бабарицька В. К., Короткова А. Я., Малиновська О. Ю. Екскурсознавство і музеєзнавство. Навчальний посібник. Київ: Альтерпрес, 2007. 464 с.
15. Белікова М. В., Зайцева В. М. Основи музеєзнавства: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Запоріжжя: ТОВ «ЛПІС» ЛТД, 2015. 180 с.
16. Вайдахер Ф. Загальна музеологія: Посібник / Перекл. з нім. В. Лозинський, О. Лянг, Х. Назаркевич. Львів: «Літопис», 2005. 632 с.
17. Воронина А.В. Организация экскурсионных услуг. Симферополь: СОНАТ, 2008. 200 с.

18. Галасюк С., Нездоймінов С. Організація туристичних подорожей та екскурсійної діяльності. К.: Вид-во: Центр навчальної літератури, 2017. 178 с.
19. Горішевський П., Дейнега М., Ковалів М., Мельник В., Рега Н., Оришко С., Соколова О. Основи музеєзнавства, маркетингу та рекламно-інформаційної діяльності музеїв. Посібник. Івано-Франківськ: Плай, 2005. 64 с.
20. Долженко Г.П. Экскурсионное дело: учеб. пос. 2-е изд., испр. и доп. М.: Март, 2006. 304 с.
21. Емельянов Б.В. Экскурсоведение: учебник. 3-е изд., перераб. и доп. М.: Сов. спорт, 2002. 216 с.
22. Ионина Н.А. Сто великих музеев мира. М.: Вече, 2001. 512 с.
23. Карпюк З.К., Цвид-Ендрю Н.В. Екскурсознавство і музеєзнавство: методичні рекомендації для практичних робіт із курсу. Луцьк: Вежа Друк, 2017. 48 с.
24. Коваль П.Ф., Алешугіна Н.О., Андрєєва Г.П., Зеленська О.О., Григор'єва Т.В., Пархоменко О.Г., Дудко В. Б., Михайловський М.О., Бондар С.І. В'їзний туризм. Навчальний посібник: Ніжин: Вид-во Лук'яненко В.В., 2010. 304 с.
25. Король О.Д. Організація екскурсійних послуг у туризмі. Навчально-методичний посібник. Чернівці: Чернівецький національний університет, 2016. 144 с.
26. Крючков А. Школьный музей: становление и функционирование // Директор школы: наук.-метод. журнал. К., 2004. № 5. С. 71-77.
27. Кулаев К.В. Экскурсионная деятельность: теоретические и методологические основы: монография. М.: Турист, 2004. 96 с.
28. Лобовская Р.А. Использование краеведческих материалов в экскурсиях. Методические рекомендации. М.: ЦРИБ «Турист», 2014. 132 с.
29. Любцева О.О. Методика розробки турів. Навчальний посібник Київ: Альтепрес, 2003. 104 с.
30. Маньковська Р. Музейництво в Україні / НАН України. Інститут історії України. К., 2000. 140 с.
31. Музеєзнавство (музеєлогія) // Туризмологія: концептуальні засади теорії туризму: монографія / [В. К. Федорченко, В. С. Пазенок, О. А. Кручек та ін.]. К.: ВЦ «Академія», 2013. С. 262–271.
32. Нездоймінов С.Г. Організація екскурсійних послуг: навчально-методичний посібник. Одеса : Астропринт, 2011. 216 с.
33. Організація екскурсійної діяльності. Опорний конспект лекцій. Укл. О.О. Каролоп. К.: КНТЕУ. 2002. 45 с.
34. Основи музеєзнавства, маркетингу та рекламно-інформаційної діяльності музеїв: Посібник / Під ред. В. Великочого, Н. Гасюк. Івано-Франківськ : Плай. 2005. 64 с.
35. Перелік історико-культурних, історико-меморіальних, історико-етнографічних заповідників та музеїв-заповідників в Україні // Культура і життя. 2002. 4 вересня. №31.
36. Прищепа О.П. Основи музеєзнавства. Навчально-методичний посібник. Рівне, 2006. 104 с.

37. Сегіда К.Ю., Мельничук А.А. Екскурсознавство: навчально-методичний посібник для студентів-географів спеціальності «Географія рекреації та туризму». Харків, 2014. 56 с.

38. Тельчаров А. Д. Основы музейного дела. Введение в специальность: курс лекций. М.: Омега-Л, 2015. 184 с.

39. Федорченко В., Костикова О., Дьорова Т. Історія екскурсійної діяльності в Україні: навч. посібник. К.: Кондор, 2004. 163 с.

40. Чагайда І.М., Грибакова С.В. Екскурсознавство: навч. посібник. К.: «Кондор», 2004. 204 с.

41. Якубовський В. І. Музеєзнавство: навч. посібник-практикум. Кам'янець Подільський: ПП Мошак М. І., 2006.

Реекспозиція музеїв та музейних кімнат закладів освіти: методичні рекомендації

Підписано до друку 05.10.2021 р.
Формат 60x84 1/16. Папір офсетний. Гарнітура «Times New Roman».
Друк – принтер. Тираж – 100 прим.
Зам. № 365

КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», вул. Велика Перспективна, 39/63,
Кропивницький, 25006

Віддруковано в лабораторії інформаційно-методичного забезпечення
освітнього процесу КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», вул. Велика
Перспективна, 39/63, Кропивницький, 25006