

УДК 37.013: 069.1

Отрох Н. В.
Національний педагогічний університет
імені М. П. Драгоманова

ІННОВАТИКА В МУЗЕЙНІЙ ПЕДАГОГІЦІ

У статті розглядаються питання історії проблеми розвитку музейної педагогіки, аналізуються основні інноваційні технології, які застосовуються в українських музейних установах, подано опис активних форми організації роботи музеїв з учнями та студентами, наведено приклади їх використання. Автор дійшов висновку, що основним напрямком діяльності музейних педагогів на сучасному етапі має бути використання та популяризація нових технологій музейної освіти у формі окремих проектів із залученням різних інноваційних методів.

***Ключові слова:** музейна педагогіка, інновації, інтерактивність, голографія, інтернет-технології, віртуальна екскурсія.*

Сучасні відвідувачі музею нерідко демонструють неповагу до культурної спадщини, не розуміють її значення і цінності. Завдання музейного педагога – сформулювати ціннісне ставлення до культурного надбання, пробудити бажання спілкуватися з музейними цінностями. Для його реалізації необхідно створити в музеї умови для ефективної роботи з аудиторією. Нова експозиція має стати засобом виховання в сучасного відвідувача емоцій, уяви, фантазії та творчої активності.

Музейна педагогіка – інтеграція музею, музеєзнавства та педагогічної науки. Її прерогативою є вивчення історії та особливостей культурно-освітньої діяльності музеїв, узагальнення та реалізація методів їх впливу на різні категорії відвідувачів, взаємодії з іншими педагогічними установами. Сучасна музейна педагогіка розвивається в руслі проблем музейної комунікації і спрямована на прилучення до культурного, наукового та тезаурусного багатств музею широких кіл населення (особливо молоді), активізацію творчих здібностей особистості.

Поняття “музейна педагогіка” було сформоване та введене в науковий обіг на початку ХХ ст. у Німеччині науковцями А. Ліхтварком, А. Рейхвенном та Г. Фройденталем. Спочатку музейну педагогіку вважали напрямом музейної діяльності, орієнтованим переважно на роботу з учнями. На конференції “Музей як освітній та виховний заклад” (м. Мангейм, 1913 р.), А. Ліхтварк сформулював ідеї просвітницького призначення музею і запропонував новий підхід до відвідувача як учасника діалогу [4]. Реалізуючи на практиці метод “музейних діалогів”, він уперше обґрунтував роль посередника, який допомагає відвідувачу у спілкуванні з мистецтвом, розвиваючи здатність бачити і насолоджуватися художніми творами

(згодом такий посередник отримав назву “музейний педагог”).

Як особлива галузь знань і досліджень музейна педагогіка почала формуватися в 1960-х рр. Завдяки демократизації суспільства її соціальна роль зросла, бо робота з аудиторією вже не вважалася другорядною. Значний внесок у розвиток музейної педагогіки на цьому етапі зробили німецькі музейно-педагогічні центри, серед них: Робоча група музейної педагогіки (спочатку “Музейна школа” в Східному Берліні (1963 р.) із власним друкованим органом “Школа і музей у єдиній освітній системі НДР”); Зовнішня служба державних музеїв Прусської культурної спадщини в Західному Берліні (1961 р.); Зовнішня служба Кельнських музеїв (1965 р.); Художньо-педагогічний центр Німецького національного музею в Нюрнберзі (1965 р.), Музейно-педагогічний центр у Мюнхені (1971 р.), який видавав журнал “Школа і музей” та інші [1].

Практична діяльність центрів активізувала й наукові дослідження, що зумовило появу нової науки. На формування уявлення про предмет музейної педагогіки та її понятійного апарату серйозно вплинула дискусія 1970 – 1980-х рр., в якій взяли участь провідні західнонімецькі музеєзнавці Р. Ромедер, А. Кунц, В. Клаузевіц та інші. Її основним підсумком стало розширення трактування музейної педагогіки і усвідомлення її зв'язку з дослідною, експозиційною, збиральною роботою музеїв. Однак дослідження цього періоду виявили роз'єднаність у розумінні сутності і дефініції музейної педагогіки, що свідчило про формування науки, яка долала шлях від виду діяльності до наукової дисципліни.

На вітчизняних теренах поняття “музейна педагогіка” почало вживатися з початку 1970-х рр. і поступово набуло все більшого поширення. А. Розгін у 1982 р. на конференції в м. Іваново “Музей і школа” першим зазначив, що створення такої наукової дисципліни як музейна педагогіка, що знаходиться на стику цілого комплексу наук, нині представляється вже не віддаленою перспективою, а нагальним практичним завданням. Виокремлення музейної педагогіки у відносно самостійну наукову дисципліну було зумовлене необхідністю теоретичного осмислення освітньої діяльності музеїв і підвищення її якісного рівня, зокрема, на основі досягнень суміжних наук.

Сьогодні мотивація відвідин музею докорінно змінилась. Щоб утримати увагу відвідувача, атмосфера музею має бути цікава і зручна. Усе більшого значення для аудиторії набуває функція музею в організації дозвілля. У боротьбі за відвідувача музеї активно використовують нові освітні технології. Розглянемо деякі з них.

“Торкатися руками”

Останнім часом усе більше музеїв упроваджують програму “Торкатися руками”. У людей будь-якого віку часто виникає бажання торкнутися руками предметів, у тому числі й музейних. Через тактильні відчуття людина може сприйняти предмет, оцінити його фактуру, температуру, матеріал, форму,

відчути неабияку емоційну віддачу. Завдання сучасної експозиції – дати можливість відвідувачу отримати ці відчуття.

Експозиції музею містять певну кількість оригінальних предметів, вимоги до експонування яких дуже жорсткі. Торкатися руками таких експонатів заборонено. Вберегти цінні об'єкти від посиленої уваги можливо створенням інтерактивних частин експозиції, де представлені муляжі, що зовні мало відрізняються від оригіналів. Або ж організацією для відвідувачів ситуацій, в яких можливо проявити активність: щось побудувати, покрутити, переодягнутися в костюми відповідного періоду. Облаштування інтерактивних частин експозиції не потребує дорогих мультимедійних пристроїв, адже вони будуть суперечити головній меті задуму – створенню історичної атмосфери.

Технологія інтерактивності

Інтерактивність (від англ. interaction – взаємодія) – поняття, яке розкриває характер і ступінь взаємодії між об'єктами. Використовується в таких галузях, як теорія інформації, інформатика та програмування, системи і телекомунікації, соціологія, промисловий дизайн, музейна справа тощо. Інтерактивність – термін, що характеризує нові види естетичної діяльності, віртуальної реальності, комп'ютерної графіки. У більш широкому, радикальному сенсі означає посилення ролі глядача і навіть заміну авторського бачення глядацькою активністю.

Усталеного визначення цього терміна немає. Ступінь інтерактивності вказує, наскільки швидко і зручно для себе користувач може досягти мети. Елементами інтерактивності є всі елементи взаємодіючої системи, за допомогою яких відбувається взаємодія з іншою системою / людиною (користувачем).

Вперше концепція інтерактивного музейно-освітнього простору (без використання цього терміна) була запропонована в Росії А. У. Зеленком на початку ХХ ст. Для реалізації завдання виховання “чуттєвої грамотності” відвідувачів він створював на своїх виставках ситуацію активної взаємодії з експозиційним матеріалом. Зовнішня і внутрішня взаємодія відвідувачів з експозиційним матеріалом активізувала свідомість, інтелект, емоційну сферу.

Ще в 1920–1930-х рр. з'явилося поняття, близьке до інтерактивності: інтеріоризація – перехід дії у внутрішній план. За теорією Л. С. Виготського, психічний розвиток людини відбувається передусім у ситуації її соціальної взаємодії з оточенням і зовнішнім світом. Однак на музейну практику 1930–1970-х рр. ця теорія не справила жодного впливу.

За кордоном ідея інтерактивного музейного простору почала формуватися в 1960-ті рр. під впливом теорії швейцарського психолога Ж. Піаже, який наголошував на важливості взаємодії дитини з предметним світом. З'явилися форми роботи з музейною аудиторією, які постійно

вимагають самостійності, активності і творчого закріплення знань. Наприклад, екскурсія завершувалася роботою в майстернях, нерідко її замінювала робота з листками активності або творчими зошитами.

На подальший розвиток ідей щодо інтерактивного музейного середовища вплинула діяльність Міхаела Спока. У дитячих музеях відвідувачам надавалася можливість безпосереднього контакту з експонатами. Зростання кількості інтерактивних експозицій відображало процес поступової зміни пріоритетів: музеї, діяльність яких була зосереджена на збереженні і показі експонатів, поступалися музеям, орієнтованим переважно на публіку.

Вітчизняні музеї освоюють інтерактивні технології від 1990-х рр. Відвідувач отримує право на прояв свободи і творчості в середовищі музею, що характеризується ключовими словами “я сам” – дію, думаю, приймаю рішення. Проектуючи таке середовище, музейний педагог має від початку продумати, як можна організувати взаємодію відвідувача з матеріалом, що сприйматиметься, і самому “відійти в тінь”, стати лише помічником.

У засобах масової інформації та в музейних колах інтерактивним музеєм зазвичай називають технічно і технологічно оснащений музей, робота якого насамперед спрямована на діалог з публікою. Мається на увазі, що в арсеналі технологій такого музею наявні відеошоу, панорамні проєкції, віртуальна реальність, аніматронікси і багато іншого. Однак інтерактивність не завжди пов'язана з технічними засобами. Все більш актуальними стають інтерактивні екскурсії, що включають діалоги з публікою, майстер-класи, вікторини, концерти та інші прояви інтерактивності, що не потребують залучення новітніх технологій. Музейні сайти також стають інтерактивними: не тільки пропонують інформацію, але й залучають глядача до спілкування з музеями через анімовані плани і схеми, відеопанорами, зручні пошукові системи, ігри, чати, он-лайнкову торгівлю квитками, книгами, сувенірами тощо.

Технологія інтерактивності, приваблива для відвідувачів, за твердженням провідних музейних педагогів країни, стає основною тенденцією розвитку музеїв.

Голографія

Сьогодні в музеях затребуваною є технологія голографії. Голографія – це набір технологій для точного запису, відтворення і переформатування хвильових полів, що дає змогу створювати об'ємні зображення предметів (голограми) на фотопластинці за допомогою випромінювання лазера. Завдяки голограмам відвідувачам музею доступні об'ємні зображення експонатів, які знаходяться в інших музейних колекціях. Тепер створюються цілі виставки голографічних зображень.

Інтерактивна проекція

Інтерактивна проекція – 3D зображення – є наступним етапом розвитку голограми. 3D-технології активно використовуються в музейному просторі: створюються 3D-фільми, у тому числі наукові, експозиційні, просвітницькі.

Окрема тема – **3D-сканування**. Ця дорога технологія відкриває в музейній галузі та сфері культурної спадщини безліч можливостей. Сканування мініатюрних історичних пам'яток дає змогу побачити на екрані через стереоокуляри збільшену 3D-проекцію експоната, наприклад, статуетки, докладно роздивитися її, при цьому розрізняючи фактуру матеріалу. За такою ж технологією можна знімати і відтворювати місця, куди відвідувачі не можуть потрапити, наприклад, археологічні пам'ятники. Ще можна реставрувати і відтворювати втрачені об'єкти. Наприклад, скульптуру, від якої залишилася лише частина, можна “добудувати”, а потім відтворити в натуральному розмірі. І це не тільки технологічне досягнення, але й науковий результат. Таким чином можна ознайомити відвідувачів музею з архітектурними об'єктами, які були пошкоджені чи зруйновані.

Інтерактивна проекція 3D-зображення людини в натуральну величину також стає популярною в музейному просторі. Наприклад, в історичному музеї Дніпропетровська діє експериментальна програма “Електронний гід”. Це голограма дівчини, яка розповідає загальні відомості про експозицію, зали і персоналії. Тривалість лекції 2,5 хв., потім розповідь повторюється. Зараз вивчається реакція відвідувачів на нововведення, заплановано збільшити кількість електронних гідів до десяти – по одному в кожному залі музею.

Інтернет-технології

Залучення реципієнтів до музейного простору відбувається і через інтернет-технології. Окреслимо можливості та переваги грамотного представлення музею в мережі Інтернет:

1. Музей краще інтегрований у систему українських і зарубіжних профільних організацій.
2. Власний сайт дає додаткові можливості для презентації своїх колекцій.
3. Різко інтенсифікується процес обміну професійною інформацією.
4. Зростає можливість залучення відсутніх ресурсів ззовні музейної системи.
5. Сайт може стати експериментальним майданчиком для музейного проектування, розробки різних музейних моделей.

На жаль, більшість вітчизняних музеїв (навіть ті, що добре представлені в мережі Інтернет) не використовують зазначені можливості повною мірою. Сайти музеїв пропонують короткий путівник закладом, іноді доповнений новинами про поточні і заплановані виставки. Помітно рідше на

сайті представлено історію музею, інформацію про постійну експозицію та виставки; в одиничних випадках висвітлено освітні програми і наукову інформацію.

Віртуальна екскурсія

Українські музеї тільки починають використовувати на своїх сайтах такий новий сервіс, як віртуальна екскурсія. Віртуальний тур – це послідовність декількох об'єднаних панорамних фотографій, між якими в процесі перегляду можна візуально переміщуватися спеціальними переходами. Надається можливість взаємодії з об'єктами, що є частиною зображення, з метою отримання додаткової інформації.

Віртуальна екскурсія – ще один додатковий спосіб підвищити відвідування веб-сайту музею, запропонувавши користувачам унікальну подорож, наприклад, екскурсію фондами. Таким чином, людина, яка не має можливості відвідати музей, може ознайомитися з його експозицією. Віртуальні екскурсії в музей можна широко застосовувати на уроках в школі, наприклад, учитель сільської школи може ознайомити дітей з експозицією столичних музеїв. Щоб уникнути пасивності перегляду, педагог має продумати завдання, які учні виконуватимуть у процесі роботи з сайтом музею.

Віртуальна виставка

Простішою в технічному оформленні є віртуальна виставка. Різноманітні за тематикою, дизайнерським рішенням, із використанням засобів мультимедіа, віртуальні виставки успішно виконують окремі функції реальних виставок: функцію публікації музейних колекцій і науково-просвітницьку, хоча реальний музейний предмет у них відсутній, а є лише його електронна копія.

Віртуальні виставки не завжди повторюють експозицію музею. Багато музеїв мають можливість виставити в залах тільки незначну частину свого фонду, інші експонати знаходяться в запасниках. Віртуальні виставки дають можливість відвідувачам сайту ознайомитися зі всіма скарбами музею.

Створення та демонстрація віртуальних культурних пам'яток, історичні реконструкції, інтерактивні експонати, відтворення втрачених об'єктів і предметів дають можливість перейти на якісно новий рівень збереження і передачі нащадкам культурної спадщини. У світі зараз ведеться велика робота зі створення віртуальної культурної спадщини для систем віртуальної реальності, яка в перспективі дасть можливість розмістити всі музеї, пам'ятники в одному центрі віртуальної реальності. Вже зараз створені Віртуальний Рим, Віртуальний Карфаген тощо, демонстрація яких на системах віртуальної реальності переносить нас на тисячі років у минуле.

Проект “Ніч музеїв”

Ніч музеїв – міжнародна акція, яка дає змогу оглянути музейні експозиції вночі. Зазвичай захід приурочений до Міжнародного дня музеїв, що припадає на 18 травня. У цю ніч більшість музеїв відкрито для відвідувачів після заходу сонця і майже до ранку. Основна мета акції – показати ресурс, можливості, потенціал сучасних музеїв, зацікавити молодь.

Вперше “Ніч музеїв” була проведена в Берліні в 1997 р. Вдруге – 1999 р. за ініціативою Міністерства культури і комунікацій Франції під назвою “Весна музеїв”.

Українські музеї вперше масово долучилися до всесвітньої акції в 2008 р. У 2010 р. акція “Ніч музеїв” відбулася в ніч з 15 на 16 травня. В Україні її підтримали музеї Києва (Національний художній музей України, Музей Михайла Булгакова та Київський музей Марії Заньковецької), Львова (Музей народної архітектури та побуту у Львові, Музей книги, Львівський національний музей імені Андрея Шептицького, Львівський музей історії релігії, Львівський історичний музей, Львівська галерея мистецтв, Музей етнографії та художнього промислу, Музей Пінзеля та Підгорецький замок), Одеси (Військово-історичний музей, Художній музей, Музей Блещунова, Музей західного і східного мистецтва, Одеський літературний музей), Харкова (Харківський літературний музей, Харківський художній музей, Міський музей К. І. Шулженка, Морський музей і Муніципальна галерея) та Феодосії (Будинок-музей Гріна). З кожним роком до цієї акції приєднується все більше вітчизняних музеїв.

Особливою окрасою програми в рамках цього проекту є тематичні театралізовані екскурсії. Вони стали традиційними для деяких музеїв України, і їх можна замовити на будь-який вечір. Це, наприклад, “Ніч у музеї. Екскурсія-містерія” Львівського музею історії релігії, театралізоване дійство “Скіфія золота” та “Священні скарби” Музею історичних коштовностей України тощо.

Театралізована екскурсія захоплює глядача – він ніби опиняється в часі, коли відбувалися певні історичні події, співпереживає героям. Інколи на таких екскурсіях глядачі можуть одягнути історичні костюми, відчувати себе в іншій історичній епосі. У спільних проектах музеїв та шкіл у театралізованих дійствах беруть участь учні. Це сприяє реалізації нових форм спілкування з дітьми, індивідуального підходу до кожної дитини, нетрадиційних шляхів засвоєння навчального матеріалу.

Отже, сьогодні музейна педагогіка – це інтегральна дисципліна, що формується шляхом поєднання музеєзнавства, педагогіки та психології. Предметом її вивчення є закономірності, принципи, методи роботи музею зі своєю аудиторією. Її головний об’єкт – культурно-освітні аспекти музейної

комунікації, тобто особливий підхід до діалогових процесів, що відбуваються в музеї, головним завданням якого є участь у формуванні вільної, творчої, ініціативної особистості, яка здатна стати активним учасником продуктивного діалогу.

Основні напрямки діяльності музейних педагогів на сучасному етапі мають бути такими:

1. Робота з музейною аудиторією, спрямована на формування ціннісного ставлення до культурної спадщини та прищеплення смаку до спілкування з музейними цінностями.

2. Розвиток здатності сприймати музейну інформацію, розуміти мову музейної експозиції.

3. Виховання емоцій, розвиток уяви і фантазії, творчої активності.

4. Створення в музеї умов, за яких робота з аудиторією здійснювалася б найбільш ефективно.

5. Використання та популяризація нових технологій музейної освіти у формі окремих проектів, на різних майданчиках, із залученням різних інноваційних методів.

Використана література:

1. Бондар М. М., Мезенцева Г. Г., Славін Л. Н. Нариси музейної справи / М. М. Бондар, Г. Г. Мезенцева, Л. Н. Славін. – К., 1959. – 156 с.
2. Музейна комунікація. Міністерство культури і мистецтв України. Харківська державна академія культури. – Х., 2004.
3. Свиридюк Олександра. Інтерактивні технології у навчально-виховному процесі. Продовження / О. Свиридюк // Директор школи. – 2006. – № 47 (431). – С. 6-9.
4. Столяров Б. А. Музейная педагогика. История, теория, практика: учебное пособие / Б. А. Столяров. – М.: Высшая школа, 2004. – 216 с.
5. Тригубенко В. В. Скарбниця реліквій, джерело досвіду вітчизняної освіти / В. В. Тригубенко // Педагогіка толерантності. – 2000. – № 2. – С. 33-34.
6. Чумалова Т. Основные принципы музейной педагогики. Путешествие на машине времени / Т. Чумалова // Дошкольное воспитание. – 2008. – № 3. – С. 58-63.

ОТРОХ Н. В. Інноватика в музейній педагогіці.

В статті розглядаються питання історії проблеми розвитку музейної педагогіки, аналізуються основні інноваційні технології, які застосовуються в українських музейних установах, наведено опис активних форм організації роботи музеїв з учнями та студентами, наведено приклади їх використання. Автор дійшов висновку, що основним напрямком діяльності музейних педагогів на сучасному етапі повинно бути використання і популяризація нових технологій музейної освіти в формі окремих проектів з залученням різних інноваційних методик.

Ключові слова: музейна педагогіка, інновації, інтерактивність, голографія, інтернет-технології, віртуальна екскурсія.

OTROKH N. V. Innovations in pedagogical museum.

The article deals with the problem of the history of the development of museum pedagogic, analyses the main innovation technologies that are used in Ukrainian museums, lists the active forms of museums' work organization with pupils and students, gives the examples of the irusage. The author concluded that the main activities of museums' teachers nowadays should be the use and the

popularization of the new technologies of museum education in the form of projects with the use of different innovations.

Keywords: *pedagogical museum, innovations, interactive, holography, internet technologies, virtual excursion.*

УДК 37.0(477) “19”

Петриків В. І.
Дрогобицький державний педагогічний університет
імені Івана Франка

ФОРМУВАННЯ ЗМІСТУ ВИЩОЇ ІСТОРИЧНОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ У КІНЦІ 40-Х – ПОЧАТКУ 50-Х РР. ХХ СТ.

У статті проаналізовано суспільно-політичні умови, в яких розвивалася вища історична освіта після Другої світової війни. Автор розглядає процес посилення ідеологізації навчального процесу та пов'язані з цим зміни в історичній освіті в Україні у кінці 40-х – початку 50-х рр. ХХ ст. На основі періоджерел розкрито зміст історичної освіти в університетах УРСР. Розглянуто процес переслідування істориків за найменше відхилення від офіційної лінії у написанні та викладанні історії.

Ключові слова: *ідеологізація, історія, вища історична освіта, програми, підручники.*

Перед незалежною Українською державою постала проблема неоднозначного, часто навіть кардинально протилежного погляду на минуле серед своїх громадян. Під час політичних криз, які стали звичним явищем в Україні, проблема різних поглядів на історичне минуле стає ще одним дестабілізуючим фактором, а історична пам'ять для певних політичних сил стає засобом маніпуляції народною свідомістю задля досягнення певної політичної вигоди. Однак, безумовно необхідно, щоб історія сприяла загальнонаціональній консолідації. З огляду на це, особливої уваги потребує вивчення історичної освіти в Україні у радянський період, що є надзвичайно важливим для роботи над програмами і підручниками, враховуючи різний історичний досвід, наявність різних історичних пам'ятей в окремих етнічних та регіональних спільнотах України.

Сучасні науковці досить часто у своїх дослідженнях звертаються до традицій української історичної науки та освіти. Особливу зацікавленість у дослідників викликає радянський період в історії України, коли політика та ідеологія визначали напрямок їх розвитку та наукові концепції. Так, суспільно-політичні умови розвитку культури у післявоєнний період досліджували О. Веселова, Г. Костюк. Науковці вказують на насильницьку ідеологізацію українського населення через вітчизняні освітні заклади.