



Богданець-Білоskalенко Наталія Іванівна

доктор педагогічних наук
завідувач відділу навчання мов національних меншин і зарубіжної літератури
Інститут педагогіки НАПН України

МУЗЕЙНА ПЕДАГОГІКА У РОБОТІ ЗІ СТУДЕНТСЬКОЮ АУДИТОРІЄЮ

Музейна педагогіка поступово входить в освітньо-виховний простір України, завойовуючи прихильність освітян і практиків. Останнім часом цьому питанню приділяється значна увага. Для активного входження у навчальне, освітнє середовище потрібно розробляти систему розвитку і впровадження музейної педагогіки, готувати до цього педагогів.

Питанням розвитку музейної педагогіки в Україні приділяли увагу Т. Белофастова, Л. Гайда, Т. Дзяевич, О. Дудар, Л. Масол, В. Обозний, М. Терещенко, О. Товкач та ін. Зокрема Ольга Дудар зазначає: «Розвитку музейної педагогіки сприяли певні історичні передумови. Це і потреба актуалізувати співпрацю музеїв та освітніх закладів, криза класичної музейної концепції, зацікавленість суспільства у збереженні культурної спадщини» [2, 17].

На часі питання практичного використання музеїв. «Музей по праву вважають унікальним засобом навчання, адже безліч унікальних експонатів дають можливість безпосередньо доторкнутися до навчального матеріалу різних напрямків. Емоційні враження підсилюють реалізацію освітніх та виховних завдань навчального закладу, педагога» [2, 20]. Певною культурною практикою університетів України можна вважати створення власних музейних середовищ та цілком пристойних музеїв [1].

Музей має сприйматися не лише як місце збереження традиційних культурних цінностей, а як середовище для якісного навчання. Звісно, є класичні форми роботи – це екскурсії, лекції в музеях. Але бажано урізноманітнювати засоби впливу, додавати нове, щоб відвідувачі/учасники освітнього процесу не тільки слухали, але й самостійно долучалися до процесу, виконували завдання. Повинен бути діалог, обговорення: отримали завдання, виконали і знову обговорили. Така взаємодія сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

Музеї мають бути осучаснені новими технічними засобами. Це можуть бути QR-коди – як найпростіше, найлегше. Відвідувач наводить гаджет на зображення QR-коду і самостійно слухає запис. Це можуть бути планшети (але потребує більшого матеріального зусилля) до кожного стенду, за допомогою яких можна прочитати, проглянути, уточнити відповідну інформацію. Можна запропонувати студентам кілька питань, на які вони самостійно дають відповіді, слухаючи записи/розповіді з QR-кодів, – і таким чином проводити серед них невеличкі конкурси, змагання. Так можна зорганізувати роботу і з певних дисциплін, зокрема з педагогіки та історії, вступу до спеціальності тощо. Студентам потрібно дати завдання, і вони самостійно, використовуючи QR-коди, підготують відповідь на ці завдання. У такий спосіб студенти можуть підготуватися до семінару чи виконати самостійну роботу, за яку отримують накопичувальні бали. Також можна запропонувати студентам самостійно зробити QR-коди і продумати, де їх розмістити в музейній експозиції.

В освітніх закладах часто використовують таку традиційну форму навчально-виховної роботи з учасниками освітнього процесу, як інтелектуальні змагання, «які можна перетворити на цікаву, захопливу гру, сповнену пригод, – провести квест» [3, 49]. Квест – це одна з форм про-

ведення інтелектуальних змагань, основою якої є послідовне розв'язання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями [4].

Наведемо кілька прикладів з досвіду нашої роботи. Зі студентами проводили квести на різні теми, наприклад: «Київськими шляхами Бориса Грінченка», «Я і Борис Грінченко», а також практико-орієнтовану лекцію «Родовід Б. Грінченка та що потрібно знати, щоб написати власний родовід». Під час такої форми роботи студенти дізнавалися, яким чином визначали родовід Грінченка і як можна за якими книгами визначити власний родовід.

Радимо заохочувати студентів знімати відео на конкретну тему, організовувати флешмоби. Також організовувати практику студентів старших курсів.

Здебільшого освітяни сприймають співпрацю з музеєм пасивно, традиційно, наприклад, як звичайну екскурсію. Але кілька років тому, завідуючи науково-дослідною лабораторією грінченкознавства і працюючи в Музеї Б. Грінченка, ми активізували продуктивну взаємодію музею з освітніми закладами різного рівня. Зокрема, запросили до музею дітей старшої групи з дошкільного навчального закладу. Екскурсія для дошкільнят мала назву «Музей – як простір для пізнання». Загалом у доступній формі, дохідливою мовою розповіли про музей як заклад. Запитали дітей, як вони уявляють собі музей і що в ньому можна побачити. Звісно, ми не всі стенди обійшли, а кілька, і спинилися на стенді періоду вчителювання Грінченка на Луганщині. Показали, які були раніше букварі та читанки, якими ручками писали, які були чорнильниці, зошити і шкільні дзвоники. Далі діти розмістилися в аудиторії і отримали заготовки для створення власної читанки. Разом читали байки Грінченка, інсценізували невеличкі казочки з читанки.

Підсумовуючи висвітлені аспекти, зазначимо необхідність модернізації не лише роботи музею, а й підготовки педагогів, які б «ефективно моделювати навчальне середовище засобами музейної педагогіки з метою підвищення рівня засвоєння та інтеграції знань з різних галузей своїми учнями» [2].

Примітки

1. Дудар О., Богданець-Білокаленко Н. Музей Бориса Грінченка як приклад новітніх освітніх практик університету // Грінченківські етюди. «Україна! В цьому слові для мене все»: навч.метод.посіб. – К., 2019. – С. 161–168.
2. Дудар О. В. Актуальність і перспективи музейної педагогіки // Дослідження молодих учених у контексті розвитку сучасної науки: матер. VI щорічної Всеукр. наук.-практ. конф., 21 квітня 2016 р. – К., 2016. – С. 16–24.
3. Дудар О. В. Квест на історико-патріотичну тематику // Заступник директора школи. – 2015. – № 4. – С. 49–58.
4. Квест (змагання). Вікіпедія [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Квест_\(змагання\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Квест_(змагання))