Музейна педагогіка в умовах цифрової культури: концептуальні передумови та сучасні трансформації

Міхно Олександр,
доктор педагогічних наук,
директор Педагогічного музею України,
м. Київ
amihno@ukr.net

У XXI ст. цифрова культура стала універсальним простором соціальної взаємодії, комунікації та пізнання, у якому сучасна людина мислить у багатокодовій структурі: природному поєднанні тексту, зображення, звуку, інтерфейсу та навігації. Такий когнітивний формат змінює саму логіку роботи з інформацією й формує нові моделі доступу до знання. Для музеїв це означає переосмислення традиційної парадигми музейної педагогіки, що спиралася на матеріальність експоната, контемплятивність (споглядання) та лінійність наративу. У цифрову епоху музейна освітня практика дедалі більше орієнтується на інтерактивність, гнучкі сценарії пізнання та науково обґрунтовані підходи до представлення культурної спадщини у медійному середовищі.

Ще наприкінці XX ст. дослідники звертали увагу на зміну освітніх практик під впливом digital media. Л. Манович розглядав цифрові технології як нову «мову культури», котра створює специфічний спосіб організації знань [6]. Е. Гупер-Грінхіл підкреслювала, що музей у цифрову добу стає педагогічним простором, орієнтованим на діалог, інтерпретацію та взаємодію відвідувача з культурною спадщиною [5]. Ці теоретичні підходи слугують підґрунтям для аналізу трансформацій, які сьогодні відбуваються у музейній педагогіці.

Для музейної педагогіки цифрова доба не означає лише модернізацію форм чи розширення каналів комунікації. Вона ставить питання про те, *як змінюється сам спосіб пізнання й осмислення культурної спадщини.* Адже досвід сучасного користувача формується у взаємодії з інтерфейсами, мультимедійними структурами, гіпертекстами, візуальними базами даних, інтерактивними середовищами. Це створює новий тип когнітивної поведінки, який неминуче впливає на те, як сприймається музейний об'єкт.

Цифровий досвід змінює структуру уваги й інтерпретації.

По-перше, сучасний користувач звикає до нелінійного руху між різними інформаційними рівнями та смисловими фрагментами, самостійно вибудовуючи траєкторію пізнання залежно від власних інтересів і запитів.

По-друге, формується новий тип інтерпретативності — очікування можливості порівняння, перевірки та уточнення інформації через цифрові ресурси.

По-третє, цифрові середовища стимулюють участь та співтворення, що відповідає принципам партисипативного музею, які сформулювала Н. Саймон [8].

Роль відвідувача музею за цих умов змінюється: він перестає бути пасивним реципієнтом і набуває статусу активного конструктора досвіду, який прагне впливати на структуру взаємодії з експозицією. Змінюється й статус музейного об'єкта. Цифрова копія, 3D-модель чи мультимедійна репрезентація відкривають доступ до деталей, раніше недоступних у традиційній експозиції. Водночас цифрове відтворення завжди є інтерпретацією, а не повним аналогом реального об'єкта, на чому наголошує Р. Паррі [7].

У такій ситуації змінюється і роль музейного педагога. Він стає медіатором між матеріальним та цифровим середовищем, між об'єктом і його численними цифровими репрезентаціями. Його завдання полягає не лише у трансляції знань, а й у формуванні критичного цифрового

мислення, здатності відрізняти факт від інтерпретації та розуміти контексти.

В українській гуманітаристиці питання цифровізації музейної педагогіки також посідають помітне місце. Окремі дослідники наголошують на тому, що цифрові практики трансформують не лише форми представлення культурної спадщини, а й педагогічні підходи до взаємодії з аудиторією. Зокрема, у попередніх публікаціях ми окреслили особливості створення освітніх онлайн-продуктів Педагогічного музею України як інструментів доступу до педагогічної спадщини та засобів формування нових форматів науково-просвітницької комунікації [2]. У низці сучасних досліджень увагу зосереджено на трансформації форм представлення культурної спадщини, проблемах збереження цифрових ресурсів, інтеграції мультимедійних рішень у музейний простір і розвитку цифрової компетентності користувачів як важливої складової музейно-освітнього процесу [3; 4]. Окремо варто виділити наукові міркування О. Караманова, який аналізує цифровізацію музейної педагогіки в контексті актуалізації історичної пам'яті та наголошує на необхідності поєднання цифрових технологій із критичною інтерпретацією минулого [1]. Усі ці праці демонструють, що цифрова культура стає важливим фактором оновлення методології музейної педагогіки в Україні.

Цифровізація висуває перед музейною педагогікою низку викликів.

По-перше, ризик технологічного домінування, коли форма витісняє зміст. По-друге, ілюзія повноти цифрової репрезентації. По-третє, потреба у розбудові цифрової та інтерпретативної компетентностей. По-четверте, потреба в оновленні методик з урахуванням цифрової аналітичності сучасного відвідувача.

Разом з тим цифрова культура відкриває нові можливості для розвитку музейної педагогіки: створення

онлайн-продуктів, розширення доступу до культурної спадщини, стимулювання індивідуального дослідження, залучення нової аудиторії та зміцнення мережевої взаємодії між музеями, освітніми інституціями та фаховими спільнотами.

Отже, цифрова культура — це не лише набір технологічних інструментів, а нова інтелектуальна оптика, у межах якої відбувається інтерпретація культурної спадщини. Саме ця оптика формує підґрунтя для методологічних процесів, які детальніше розглянемо у спеціальній статті «Музейна педагогіка в добу цифровізації: нові методологічні орієнтири наукової освіти».

Використані джерела

1. Караманов О. В. Музейна педагогіка у системі історичної пам'яті та актуалізації минулого. *Музейна педагогіка — проблеми, сьогодення, перспективи* : матеріали VI наук.-практ. конф. (Київ, 26–27 вересня 2018 р.) / Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник. Київ : НКПІК3, 2018. С. 46–48. URL: https://pedagogy.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2016/05/016.pdf (дата звернення: 11.11.2025).
2. Міхно О. П. Освітні онлайн-продукти Педагогічного музею України. *Матеріали доповідей Міжнародної наукової конференції «Музейна педагогіка в контексті викликів сучасної освіти» (м. Львів, ЛНУ імені Івана Франка, 21.09.2022)* / упоряд. і наук. ред. О. В. Караманов. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2023. С. 62–66. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/735326/ (дата звернення: 11.11.2025).
3. Панас Н. Використання цифрових технологій у музейній та пам'яткоохоронній діяльності. *Молодий вчений.* 2019. № 8. С. 58–62. URL: https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/2585 (дата звернення: 11.11.2025).
4. Шимкова І., Цвілик С., Марущак О., Глуханюк В. Цифрова трансформація музеїв як інноваційний метод збереження та популяризації культурної спадщини України. *Art and Education.* 2025. № 1. С. 45–56. URL: https://intranet.vspu.edu.

ua/eduarts/index.php/journal/article/view/70 (дата звернення: 11.11.2025).
5. Hooper-Greenhill E. Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance. London : Routledge, 2007. URL: https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203937525/museums-education-eilean-hooper-greenhill (дата звернення: 08.11.2025).
6. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge : MIT Press, 2001. URL: https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf (дата звернення: 11.11.2025).
7. Parry R. *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. London : Routledge, 2007.
8. Simon N. The Participatory Museum. Santa Cruz, CA : Museum 2.0, 2010. URL: https://participatorymuseum.org (дата звернення: 11.11.2025).