



УДК 069-12

Л.Н. Гармаш

Гармаш Лина Николаевна, старший научный сотрудник отдела научно-просветительской работы ГБУ «Донецкий республиканский краеведческий музей» (ДНР, Донецк, ул. Челюскинцев, 189-а), e-mail: lina.garmasch@yandex.ru

МУЗЕЙ ДЛЯ ШКОЛЫ И СЕМЬИ: ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЕЙНОЙ РАБОТЕ

В статье затрагиваются вопросы истории и принципы российской музейной педагогики, рассматриваются педагогические технологии, применяемые в работе Донецкого республиканского краеведческого музея.

Ключевые слова: экскурсионный метод, интерактивное занятие, квест, школьный музей, интерактивное пространство, музейная культура.

L.N. Garmash

Garmash Lina Nikolaevna, senior researcher of the Donetsk republican museum of local history (189-a, Chelyuskintsev st., Donetsk, DPR), e-mail: lina.garmasch@yandex.ru

A MUSEUM FOR SCHOOL AND FAMILY: PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN MUSEUM WORK

The article touches upon the issues of the history and the principles of Russian museum pedagogy, discusses the pedagogical technologies used in the work of the Donetsk republican museum of local history.

Key words: excursion method, interactive lesson, quest, school museum, interactive zone, museum culture.

Музейная педагогика в России имеет давние корни. Во второй половине XIX века на волне обновления и реформирования российской школы в поиске новых методик воспитания и обучения, прежде всего таких, которые бы опирались на принципы наглядности, школьные педагоги обнаружили огромный воспитательный и образовательный потенциал в экскурсиях-путешествиях. Экскурсия (на природу, в музеи, на фабрики, другие города) как выход из школьной обыденности была признана передовым методом преподавания. Экскурсия (русский аналог термина – «вылазка») как метод обучения включается в школьные уставы. Первыми экскурсоводами в музеях были учителя. Именно школа предъявила требование к музеям создать штат специальных работников, которые бы осуществляли просветительское сопровождение по научным экспозициям музеев [7].

Во второй половине XIX века появляются школьные музеи. Они возникли как результат поиска новых форм работы и взаимодействия учителя и учащегося, как протест против схоластики и формализма, поиска основанных на принципах наглядности средств познания окружающего мира. Школьные музеи призваны были привнести живую струю в школьное дело.

Отличительной особенностью школьных музеев являлось то, что они, как правило, были плодом общих усилий, совместного творчества учащихся

и педагогов. Школьные музеи создавались «для воспитания полезных и необходимых для жизни навыков... для возбуждения любознательности, для построения правильных представлений и понятий об окружающей жизни, одухотворения контактов учителя с детьми». Они служили также «прекрасным побудителем к дальнейшему самообразованию и самого учителя». Школьный музей становился для учителя средством поддержания профессионального уровня, того ореола знатока и наставника, который в России имел учащий [6].

Школьный музей в то время очень отличался от музея в традиционном понимании. Это было не раз и навсегда созданное пространство с витринами и раритетами под стеклом. Первые музеи в школе подразумевали некое интерактивное пространство, в котором дети могли учиться, играя. Это было место обучения и проведения досуга. Изначально в школьном музее музейные предметы находились в открытом доступе. Для ребенка очень важно тактильное изучение предмета, важно «потрогать вещь руками», как, впрочем, и понюхать, а может быть, и попробовать на вкус. Такой музей не копил фонды, школьный музей создавал условия, в которых ребенок работал с музейным предметом, манипулировал с ним, изучая его, проявлял свою познавательную активность. Школьный музей изначально представлял собой что-то среднее между мастерской и лабораторией. В специально организованной среде в окружении наглядных пособий, гербариев, геологических образцов, развивающих материалов дети могли активно осваивать учебную программу, изучать окружающий мир. Музейным предметом мог быть не только раритет в привычном понимании, но и любой предмет, который мог быть использован как наглядное пособие, или который был результатом детского творчества.

Идеи известных русских музейных педагогов начала XX века – Бартрама (музей игрушки), Зеленко (проект детского музея, детские выставки), Мексина – и сегодня по-прежнему актуальны. Они доказали, что:

1. детский возраст – самый оптимальный для первого опыта знакомства с музеем;
2. музейная работа с детьми имеет специфику, связанную с психологическими особенностями восприятия детей;
3. в основе экспозиции детских музеев должны быть методики, таким образом обыгрывающие экспонаты, чтоб они вызывали интерес и любопытство детей;
4. основной прием, объединяющий все формы взаимодействия с детьми;
5. игра как самое естественное для ребенка средство развития его интеллектуальных способностей [6].

В советское время педагоги начинают экспериментировать в поисках новых форм работы для новой советской, отличной от дореволюционной школы. Они увидели в краеведении большой воспитательный потенциал. Известный медиевист и педагог Иван Михайлович Гревс, стоявший у истоков «родиноведения», называл краеведов подвижниками: «В старину душу спасали в монастырях, а теперь поддерживают живую душу краеведением» [7]. Школьные музеи приобретают выраженный краеведческий характер. В довоенное и послевоенное время школьники принимали участие в краеведческих экскурсиях и экспедициях, собирали уникальный материал. Иногда крупные археологические и геологические находки были сделаны в ходе таких экскурсий и экспедиций. Например, уникальный геологический памятник нашего края – лес окаменевших деревьев близ города Дружковка – был обнаружен силами местных школьников.

К сожалению, в конце XX века школьные музеи во многом стали формализоваться, превращаться в плохие копии государственных музеев, терять свою индивидуальность, перестали выполнять свои педагогические задачи.

В начале XXI века школьное образование вновь обращается к музею. Музейная педагогика воспринимается как инновационная форма в образовательном процессе, которая таит в себе мощный образовательный и воспитательный потенциал.

Но сегодня государственные музеи, переосмысливая свои формы работы с посетителем, наряду с традиционными экспозиционными залами, в которых по-прежнему слышится грозное: «руками не трогать», создают интерактивные пространства по типу первоначальных русских детских музеев, где многое можно пощупать, потрогать, поработать, испытать, поиграть, при этом понять, изучить, проникнуться любопытством и т.д.

В 2019 году в Донецком республиканском краеведческом музее появилось новое интерактивное детское пространство под названием «Музейная лаборатория “Академия чудес”». Это особая территория в музее, где руками экспонаты трогать можно и нужно, где проводятся опыты и эксперименты, в том числе химические и физические, интерактивные занятия, мастер-классы, увлекательные уроки. Например, мы запустили цикл занятий «Музейная лаборатория о тайнах природных явлений», в котором представлены занятия – «Почему вулканы извергаются», «Секреты радуги», «Гром и молния», планируется разработка новых. Ребята в окружении музейных предметов в игровой форме осваивают знания об окружающем мире, вместе с педагогом проделывают опыты и эксперименты, закрепляют знания в творческих работах.

Занятие «Прикоснись руками к живой истории» предполагает в игровой форме знакомство с традиционным архаичным укладом жизни в этнографическом уголке «Академии». Благодаря предметам и обстановке, воссоздающим интерьер избы начала XX века, посетители могут погрузиться во временной поток столетней давности, узнать, как жили в старину без электричества, водопровода и газа. А в интерьере 1950–1970 гг., где можно покрутить дисковый набиратель номера телефона, посмотреть диафильм, послушать граммпластинку на проигрывателе, полистать книги и поиграть с

игрушкой того времени, юные посетители могут представить себе время детства их бабушек и дедушек. В «Академии» проводятся занятия: «Зимние забавы», «Чудеса святого Николая», «Прикоснись руками к живой истории», мастер-классы и занятия, приуроченные к праздникам народно-церковного календаря.

Помимо «Академии», интерактивные пространства в музее созданы в новых залах «Заповедными тропами», где организуются очень востребованные интерактивные занятия – «Байки у костра», «Удивительный мир жуков», «Крылатая радуга», «Музыка зеленых скрипачей», «Ошибана». В «археологической песочнице» зала «Человек и камень» ребята знакомятся с профессией археологов, могут опробовать действие кремневого топора, поддержать в руках реконструкции древнего лука и копья и т.п.

По-прежнему, основным видом взаимодействия музея с посетителем остается экскурсия. Теоретические основы экскурсионного метода заложили известные деятели культуры и выдающиеся талантливые педагоги – Иван Гревс, Николай Анциферов, Борис Райков, Анатолий Бакушинский и другие. Они сформулировали и обосновали принципы экскурсионного метода: первичность зрительных впечатлений, приоритет показа над рассказом, моторность (экскурсия проходит в движении), артистичность, «путешественность» [7]. Экскурсия и сегодня остается самой активной развивающейся формой музейной деятельности. Самое главное, что отличает музейную экскурсию от любой другой, – это опора на музейный предмет. Экскурсовод в музейной экскурсии выполняет роль медиатора между экспонатом и посетителем. Именно экскурсовод должен адаптировать классическую музейную экспозицию для восприятия детской аудиторией.

Исследователи отмечают, что «для успешной реализации образовательных программ ... необходимо изучение аудитории реципиентов и, соответственно, дифференцированный подход к различным группам посетителей» [1].

Не может один сценарий экскурсии предлагаться для дошкольников, младших школьников и для школьников средних классов и подростков. Экскурсия должна строиться в соответствии с возрастными и психологическими особенностями этих возрастных групп.

Какие же педагогические задачи решает музейный педагог и экскурсовод в экскурсии для каждой возрастной группой, какие методы их решения предпринимает?

Суть задач, которые ставит перед собой музейный педагог, когда речь идет о детях дошкольного и младшего школьного возрастов, – ввести музей в сферу интересов ребенка, научить пользоваться музеем как источником знаний, а также как местом отдыха и развлечений. Чем раньше происходит это приобщение, тем больший воспитательно-педагогический эффект будет получен. Со временем для таких детей необходимость посещения музеев станет неотъемлемой частью жизни [3].

В экскурсиях с дошкольниками и младшими школьниками наиболее результативны: диалоговая форма общения, использование игр, развивающих упражнений, творческих заданий. В работе с малышами важно помнить о слабости произвольного внимания, свойственной этому возрасту. Количество экспонатов должно быть ограничено (лучше меньше, да лучше). Методика проведения экскурсии с младшими детьми предполагает постоянную организационную деятельность: как стать, как задать вопрос, на что обратить внимание. Важно организовать активность, в том числе речевую, добиться умения выслушать вопрос, ответить на него и задать свой вопрос. Все это направлено на воспитание музейной культуры [5].

Детям младшего возраста лучше не предлагать традиционные обзорные экскурсии либо тогда выделять 2-3 ключевых экспоната в каждом зале и проводить экскурсию в формате знакомства «Кто живет в музее: в этом зале живет мамонт...» и т.д. Если на экскурсию приходит семья с дошкольником, следует ориентировать экскурсию на ребенка.

Для малышей такого возраста у нас в музее предлагается экскурсии по залу природы – «Заповедными тропами» с использованием загадок, заданий «Узнай по описанию». В зале «На заре развития жизни» (зал геологии и палеонтологии) акценты делаются на небольшом количестве экспонатов, среди которых главный – мамонт. В конце экскурсии предлагается творческая мастерская по выбору – «Время года», «Море волнуется раз», «Шубка для мамонтенка» [8, 9]. Лучшей формой рефлексии для ребенка является творческая работа. Большим успехом пользуется интерактивное занятие – «По следам древних охотников» (включает элементы экскурсии по залам «На заре развития жизни» и «Человек и кремень»). На этом занятии ребята узнают интересные факты из жизни древних охотников, рисуют древесным углем, могут опробовать действие кремневого топора, прицелиться из настоящего лука.

Для семейного посещения зала геологии «На заре развития жизни» запущен пилотный проект иллюстрированного путеводителя из серии «Первоклассные истории от ДРКМ» – история первая «О том, что было, когда людей еще не было», в котором предлагаются интересные исторические факты, головоломки и тематическая поделка.

Педагогическая задача, которая стоит в экскурсиях для детей среднего и старшего школьного возрастов, – это установка на приращение знаний, развитие умения видеть и наблюдать, умение решать проблемные задачи. Для этого используются приемы, побуждающие к общению, взаимодействию посетителя с экскурсоводом, посетителей между собой, посетителя с экспонатом [2].

Для подростков у нас разработана игровая экскурсия «Путешествие в прошлое: открытия и изобретения». Тема игры не случайна, ведь всю историю человечества можно представить как историю открытий и изобретений. В каждом зале найдутся объекты, история изобретения или открытия которых будет неожиданно увлекательна, потому что многие вещи, окружающие нас в быту и повседневности, стали настолько привычными,

что мы даже не задумываемся над тем, что когда-то люди обходились без них, и что кому-то когда-то пришла в голову идея их создания. Каждый участник игры получает иллюстрированный маршрутный лист, в котором указан собственно маршрут с заданиями в каждом зале. Тема экскурсии сквозная, предполагает путешествие по 8 экспозиционным залам под руководством гида-экскурсовода. Игра-экскурсия предполагает посещение интерактивных станций в каждом зале, на которых можно исследовать определенные предметы (например, образцы каменной и калийной соли, кварца, угля, спил дерева в зале геологии и палеонтологии; огниво, кремьень, глиняный сосуд в зале археологии и т.д.).

В среднем и старшем школьном возрасте у подростков формируется осознанная потребность в самообразовании, расширении кругозора, повышении своей компетентности. В работе со школьниками эффективным методом является создание ситуации завоевания, добывания знаний, а не получения их в готовом виде. Одним из таких методов является квест [4].

Сейчас многие досуговые центры используют квесты как форму самообразования и развлечения. Квесты появились в конце XX века как компьютерные виртуальные игры, сейчас вошли в нашу реальную жизнь в виде живых квестов. Слово "квест" означает поиск. Приобщение к квестовой культуре предполагает овладение очень важными жизненными навыками самостоятельности и организованности, умения действовать по установленным правилам, применять различные методики в решении интеллектуальных задач, брать ответственность, высказывать и аргументировать свое мнение и т.д. По опыту музея можно утверждать, что квест – незаменимая форма работы с подростками.

В музее работает несколько квестовых программ. Квест «В поисках затерянного подарка» мы предлагаем для именинников и их друзей в рамках проекта «День рождения в музее». В новогодней программе музей предоставляет возможность принять участие в квесте «Осколки новогоднего чуда». Каждый квест – это целый портфель материалов, которые помогают в

решении интеллектуальных задач. В ходе прохождения квеста участники находят ответы на вопросы в экспозиции. Правильный ответ ведет к находке карточки-пазла, из которых в результате складывается слово либо картинка. В отличие от обычных викторин, которые иногда создают некомфортные ощущения у участников, так как напоминают экзамен, вопросы строятся так, что по подсказкам или ключам шифра могут разгадываться самостоятельно. Ребята должны сами или с помощью подсказок ведущего находить необходимую для разгадки информацию. Например, в одном из квестов есть вопрос про героя рождественской повести Гоголя Вакулу. Кем работал герой рождественской повести Н.В. Гоголя «Вечера на хуторе близ Диканьки» Вакула? Подсказкой является количество клеточек, куда вписывается ответ, как в кроссворде. Кроме того, на обороте карточки-подсказки есть еще подсказка: «К нему обращались за помощью при зубной боли. В арсенале его инструментов были щипцы разного размера». Поскольку ребята ищут ответы в экспозиции, они без труда найдут кузнечный комплекс и, таким образом, ответ на вопрос.

Участникам квеста выдается карта музея «Карта исследователя», работа с которой развивает важный жизненный навык – топографическое мышление. В ходе квестов в одном из залов предусмотрена фотосессия с музейным реквизитом. Этот элемент театрализации всегда вызывает интерес у участников квеста.

Квест, предполагающий путешествие по музею, взаимодействие с экспонатами, можно рассматривать как разновидность экскурсии, которую участники совершают с помощью карты, подсказок и интеллектуальных задач. Квесты интересны семейным посетителям. Родители с детьми посещают музей, как правило, без экскурсии. С квестом визит в музей превращается в увлекательное путешествие. Участники узнают любопытные и занятные факты об истории и традициях. В ходе квеста неожиданно для себя находят новое содержание в экспонатах.

Важно, чтобы экскурсия по музею носила признак «путешественности». Принцип, предложенный Иваном Михайловичем Гревсом, предполагает яркое впечатление, неожиданное открытие, возможность увидеть удивительное в привычных вещах. Увлеченный человек не может оставить равнодушными своих слушателей. Может быть, в этом и состоит, по словам И.М. Гревса, тайна великой действенности экскурсионного метода?

Список используемой литературы:

1. *Воробьева, Г.И., Орфаниди, Н.И., Акоева, Н.Б.* Организация деятельности регионального музея с использованием интерактивных технологий // Культурная жизнь Юга России. – 2020. – № 4. – С. 91-100.
2. *Гафар, Т.В.* Образование в современном музее: типы программ и направления развития // Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия. – М., 2012. – С. 29-39.
3. *Грицкова, Н.В.* Особенности формирования музейной культуры у старших дошкольников / Н.В. Грицкова // Молодой ученый. – 2018. – № 33(219). – С. 128-132. – URL: <https://moluch.ru/archive/219/52318/> (дата обращения: 13.03.2021).
4. *Дымникова, М.Ю.* Квест как форма музейно-педагогической деятельности // Вестник СПбГИК. – 2019. – №1(38). – С. 150-154. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-kak-forma-muzeyno-pedagogicheskoy-deyatelnosti> (дата обращения: 10.03.2021).
5. *Инновационные процессы в системе начального образования: монография / ред.: Е.Н. Землянская, А.Е. Дмитриев.* – М.: Прометей, 2012. – 213 с.
6. *Леонов, Е.Е.* Исторический аспект появления и развития школьных музеев в России: периодизация, проблемы, особенности работы // Вестник КемГУКИ. – 2011. – № 17. – С. 40-49. – URL: [https://cyberleninka.ru/article/n/istoricheskiy-aspekt-poyavleniya-i-razvitiya-](https://cyberleninka.ru/article/n/istoricheskiy-aspekt-poyavleniya-i-razvitiya)

shkolnyh-muzeev-v-rossii-periodizatsiya-roblemy-osobennosti-raboty (дата обращения: 10.03.2021).

7. Юхневич, М.Ю. Я поведу тебя в музей: учебное пособие по музейной педагогике. – М.: Российский институт культурологи, 2001. – 207 с.

8. Музей в каждый дом: мастер-класс «Шубка для мамонта» // Донецкий республиканский краеведческий музей: [YouTube канал]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lmj0aq6F3Qg> (дата обращения: 15.03.2022).

9. Музей в каждый дом: «Море волнуется раз» // Донецкий республиканский краеведческий музей: [YouTube канал]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=a0W4Y41Gyy0&t=204s> (дата обращения: 15.03.2022).