

Творчо-ігровий простір музею

За словами С. Т. Шацького, «Гра дитини – це лабораторія життя». Граючись, дитина навчається; моделюючи життєві ситуації – здобуває досвід. Гра важлива не лише у дошкільному віці – вона сприяє зростанню зацікавленості школярів до навчання, спонукає до пізнання нового у ненав'язливий спосіб.

На сьогодні чи не найбільшою аудиторією відвідувачів багатьох музеїв є саме школярі. У співпраці зі школою музею важливо враховувати ті особливості музейного середовища, які відрізняють його від школи. Зокрема, «предметність» музею, здатна викликати емоційні переживання, спогади, сприяти образному мисленню. Музей, на думку М. Юхневич, протистоїть, з однієї сторони, монополії вербальності, тобто переважанню слова у спілкуванні, наприклад, у навчальних закладах. З іншої сторони, його інформація є альтернативною щодо динамічної та тиражованої візуальної інформації, що поширюється масовими комунікаціями [9, 28].

Навчання у школі здійснюється, в основному, на основі традиційного способу передачі знань за допомогою розповіді (лекції). У зв'язку з цим, саме музей покликаний взяти активну «участь у формуванні вільної, творчої, ініціативної особи, здатної стати активним учасником діалогу» [4, 317]. Коли йдеться про навчання творчості, оцінка занять за критерієм інформаційної повноти не є головною. Так, до специфічних завдань музею Ф. Вайдахер відносить «не інформування, а створення можливостей для емоційного переживання» [2, 184]. Навчити самостійно, творчо мислити є необхідним, щоб вміти скористатися знаннями, аналізувати, розв'язувати проблеми, співпрацювати з іншими людьми.

Розвиваючи різні здібності, зокрема у музеї, діти вчать активно пізнавати життя. Надати учням матеріал для роздумів, можливість проявити ініціативу, винахідливість, творчість – такі види діяльності є важливими в освітньо-виховному процесі.

Про розвиток різних здібностей особистості йдеться в теорії американського вченого Говарда Гарднера. У 80-х роках ХХ ст. він розробив теорію множинних розумових здібностей, згідно з якою «розумові здібності виявляють себе у спроможності вирішувати проблеми або пристосовуватися до актуального стану чи до змін. Виявляється, що люди роблять це по-різному, застосовуючи різні здібності. У кожної людини ці здібності так само унікальні, як відбитки пальців» [6, 161]. Г. Гарднер виділяє вісім типів здібностей: кінестетичні (фізичні), природничі, музичні, лінг-

вістичні, внутрішньо-особистісні, міжособистісні, логіко-математичні, візуально-просторові. Для того, щоб задіяти і розвивати різні здібності людини, у музеях слід дбати про різноманітні способи передачі інформації, не лише за допомогою друкованих текстів чи розповіді.

Виходячи з вище сказаного, для музею виділяють такі поради: надати дозвіл відвідувачу торкатися предметів (муляжі, копії, предмети резервного фонду), використовувати театралізацію, рольові ігри у розробці навчальних програм, застосовувати аудіовізуальні презентації, музику, звукозаписи, використовувати зображення замість тексту, враховувати освітлення, колір при оформленні експозицій, використовувати об'єкт як основу діалогу та інше.

До речі, у статтях, які стосуються музейної педагогіки, вміщених у радянських виданнях 80-х років ХХ ст., йдеться про спеціальні програми, що розроблялись для дитячої аудиторії. Так, М. Юхневич говорить про музейні ігри, більш широке використання методів театралізації, створення умов для самостійної творчої діяльності дитини [9, 29]. Про важливу роль гри, заохочення дітей до активності у навчальному процесі йдеться у статті Є. Вансалової. Вона, зокрема, зауважує такий психологічний момент – краще запам'ятовується те, що тебе безпосередньо стосується [3, 33].

Слід зазначити, що важливу роль гри, казки, театралізації у навчально-виховному процесі учнів початкової школи відводив і В. Сухомлинський [7]. Розповідаючи про «Кімнату казки» у книзі «Школа радості», він описує яскраві приклади творчого підходу для спонукання розвитку уяви, фантазії, гри учнів, а відтак до самостійної творчості залучених у гру дітей. Таким чином, вимальовується такий ланцюжок: творчість – гра – творчість. Педагог стверджує, що нетворчий вчитель не зможе пробудити потяг до творчості у дітей.

Виготовлені власноруч казкові герої, освітлення, навіть врахування пори року та дня – все це відіграло важливу роль при проведенні занять у «Кімнаті казки». Наприклад, зелені ліхтарики створювали особливу атмосферу для «оживлення» казки про Царівну-Жабу, а казка «Снігова Королева» діти слухали у вечірні зимові сутінки. Наслідком таких занять, за свідченнями педагога, стало те, що діти самі створювали казки.

Хоча музейні працівники часто не є фахівцями у виконанні пісні чи танцю, однак спроби «занурення» в атмосферу минулих часів (наприклад, заспівати тогочасну пісню) матимуть великий вплив на розвиток уяви, фантазії, творчості дитини, допоможуть краще зрозуміти матеріал. Екскурсія – гра – один із прикладів творчого навчання, коли учні не просто отримують певну інформацію, а самі стають дійовими особами далеких

подій, про які їм розповідають. Діти в процесі такої екскурсії мають справу не стільки з екскурсоводом, скільки з музейними предметами [8, 39-41].

Наведемо один із прикладів проведення екскурсії-гри у стінах галереї «Арт-ПЛАСТ», яка є підрозділом міського краєзнавчого музею м. Нетішина. «Казковий світ Марії Приймаченко» – таку назву отримала ця розробка. Метою занять було залучити дітей до процесу гри, творчості. Діти повинні були не тільки слухати про життя і творчість художниці, але й стати активними учасниками творчого процесу. Гра «У майстерні художника» – яскравий приклад. Так, юний «художник», одягаючи берет та беручи до рук палітру, придумував, як усі творчі люди, собі псевдонім. Далі створював картину прямо перед очима глядачів, залучаючи до цього процесу однокласників. Так виходила жива картина, героям якої слід було на мить затамувати подих, аби все було, як на справжній картині. Усі бажуючі не змогли спробувати себе в ролі художника, – для цього потрібно було б не одне заняття.

Школярі різного віку, потрапивши на виставку, залюбки включалися у мистецьку гру. Молодші – спробували себе у ролі «фарб». Так, ведуча присвоювала кожній дитині певний колір – червоний, зелений, синій, жовтий і т. д... Коли ведуча підходила до певної картини – зі своїх стільців повинні були встати ті діти, кольори яких присутні на картині. По закінченні гри хтось із дітей (за бажанням) робив висновок про кольори на картинах художниці.

Старшокласники, пригадуючи свої уроки малювання, намагались тут-таки, у галереї, з допомогою пензлика та акварельних фарб відтворити один із приймаченківських шедеврів. Тоді усі разом співставляли новий витвір із оригіналом.

«Сонячний цар», «Малятко-лев», «Квітко-лев», «Лев чагує на зебру» – ось такі та багато інших дивовижних назв придумали учні до однієї з картин художниці, попередньо не знаючи справжньої назви твору.

Серед картин була й одна музична. Дітям слід було здогадатися, яку з них «озвучує» пісня.

Наслідком діяльності виставки стало те, що діти у школах створювали експозиції своїх малюнків «у стилі Приймаченко». Отож, мети досягнуто – завдяки творчо-ігровим елементам заняття вдалося зацікавити дітей, викликати в них прагнення творити.

Є й інший погляд на творчий підхід до навчання у музеї. На думку Й. Будиліна, таку діяльність можна назвати перенесенням клубних видовищних форм роботи у музей [1, 22]. Однак, вважаємо це припустимим і таким, що має позитивний ефект, коли йдеться про роботу із дитячою аудиторією.

Можливість приміряти одяг на себе, зазирнути за зворот картини, відкрити шухлядки і дверцята тумбочки з експонатами, пройти по музею із північником, відгадуючи різні завдання – ось приклади того, що можна і варто втілювати у музеях.

Багато музеїв України на сьогодні уже реалізують різні творчі проекти, застосовуючи методи бесіди, театралізації, гри... Наприклад, працівниками Дніпропетровського історичного музею ім. Д. Яворницького розроблені та проводяться «театралізовані екскурсії з використанням ляльки, яка у казковій, ігровій формі допомагає дітям відчутти атмосферу минулих часів» [5, 13]. Музейні співробітники відзначають набагато більшу зацікавленість дітей під час такої екскурсії порівняно зі звичайною.

Отже, давно сформульоване правило – «Здивування – перший крок до навчання» – виправдовує себе і є особливо актуальним для організації творчого навчання у стінах музею.

Література

1. Будьлин И. Восприятие музея // Мир музея. – 2004. – № 5 (201). – С. 20-24.
2. Вайдахер Ф. Загальна музеологія: Посібник / Перекл. з нім. В. Лозинський, О. Лянґ, Х. Назаркевич. – Львів: Літопис, 2005.
3. Вансалова Е. Аудитория 2000-го года // Советский музей. – 1986. – № 1 (87). – С. 32-35.
4. Костюк О. Музейна педагогіка на сучасному етапі // Волинський музей: історія і сучасність: Науковий збірник. – Луцьк, 2009. – Вип. 4. – С. 317-320.
5. Музей і відвідувач. Методичні розробки, сценарії, концепції. Дніпропетровський історичний музей ім. Д. Яворницького. – Дніпропетровськ, 2005.
6. Музей: менеджмент і освітня діяльність. – Львів: Літопис, 2009.
7. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям. Изд. 7-е. – К.: Радянська школа, 1981.
8. Турицына Т. Зайцева М. Познавать играя // Советский музей. – 1987. – № 2 (94). – С. 39-41.
9. Юхневич М. Музейная педагогика – профессия! // Советский музей. – 1989. – № 1 (105). – С. 26-29.