



розпізнавання QR-кодів, відвідувач має доступ до тієї інформації, яку для нього закодували музейні співробітники. Після сканування пристрій повинен відобразити посилання на сторінку в інтернеті з інформацією про цей експонат. Мобільний пристрій отримує текстову, фото- та відеоінформацію. Також у відвідувача є можливість розповісти друзям із соціальних мереж про цей експонат, коментувати, перекласти на зручну для нього мову. Для самого музею це важливо тим, що, по-перше, дає більше можливостей для урізноманітнення пропозицій музею, а по-друге, створюють простір для реклами завдяки залученню із соціальних мереж нових відвідувачів, які дізналися про музей через друзів, котрі побували в музеї і скористалися новою послугою.

Отже, музеї сьогодні отримали можливість активно опановувати інформаційний віртуальний простір, пропонуючи відвідувачам можливість дізнатися більше у зручному для них режимі, відкрити для себе музей як місце, що оберігає минуле для майбутнього і застосовує інноваційні технології для того, щоб бути сучасним.

Література

1. Котлер Н. Музейний маркетинг і стратегія: формування місії, залучення публіки, збільшення доходів і ресурсів / Н. Котлер, Ф. Котлер, В. Котлер. — К. : ВД «Стилос», 2010. — 528 с.
2. Прядко В. QR-код без майбутнього / В. Прядко // Польське радіо [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://www.polradio.pl/5/119/Artykul/101502,QRкоди-без-майбутнього>. — Назва з екрана.
3. Рутинський М. Й. Музеезнавство / М. Й. Рутинський, О. В. Стецюк. — К. : Знання, 2008. — 428 с.

Н. В. Титаренко

Інтерактивна складова науково-освітніх програм для дітей: із досвіду роботи лекторію Харківського художнього музею «Творчі майстерні»

Дослідження масово-просвітницької роботи Харківського художнього музею (далі – ХХМ) надає можливість проаналізувати її відповідно до вимог, які висуває суспільство до закладів естетичного виховання на сучасному етапі. Процес оновлення форм науково-просвітницької роботи, цієї важливої ланки музейної справи, пов'язано не лише з поширенням



засобів інформації. Його додатково стимулює зміна комунікативних прерогатив, у т. ч. і зростаюча доля спілкування молоді в Інтернеті з раннього дитинства.

Переважну більшість контингенту музейних відвідувачів склали й натеper складають учні і студенти. Оновлення методів роботи музею з цією аудиторією пов'язано з освітньою реформою, тому перш за все передбачає зміну просвітницького вектора на освітній. Але реформа наразі знаходиться в тій складній стадії, коли старі методи, піддані значній корекції, уже не дають результату відповідно до вимог часу, а нові, незважаючи на акценти щодо необхідності естетичного виховання, за браком підготовки фахівців ще не працюють на повну силу. У минулому залишилася традиційна для радянської школи форма перевірки знань, яка забезпечувала середньо-стабільний рівень ерудиції. На зміну докладного переказу параграфів підручника в школі тепер запроваджується тестування односкладними відповідями. У спілкуванні у форматі музейної екскурсії зі старшокласниками відчувається помітно послаблений контроль засвоєного навчального матеріалу. Як наслідок – при надзвичайно поширеному інформаційному забезпеченні спостерігається невміння молоді грамотно висловити свою думку.

Разом із тим, у спілкуванні з учнями молодшого шкільного віку (до 10 років) відчуваються результати посиленої роботи батьків у період дошкільного виховання дитини. Життя малечі щільно заповнюється відвідуванням старт-шкіл, закладів початкової музичної і художньої освіти, творчих студій. У родинях всебічно розвивають здібності дитини, тим визначаючи необхідність естетичного виховання в процесі формування гармонійної особистості. Таку допитливу аудиторію майже неможливо утримати у форматі традиційної музейної екскурсії, тому це спонукає працівників музею звернути увагу на сам прийом подання інформації. У масово-освітніх заходах ХХМ – екскурсіях, лекціях, бесідах – усе більшої ролі набуває інтерактивна складова.

Світовий досвід використання інтерактивних методів у музейній практиці втілено у програму «Стратегії візуального мислення» Visual Thinking Strategies (VTS), започатковану у 80-х роках американськими дослідниками Ф. Йенавайном та А. Хаузен в Музеї сучасного мистецтва (Нью-Йорк). Її адаптовано й запроваджено в 1996–1998 рр. Міжнародним фондом «Відродження» та Міжнародним інститутом «Відкрите суспільство» (Будапешт) і наразі поширено у 12 регіонах України, у тому



числі в Національному музеї образотворчого мистецтва України. Нині форми інтерактивного спілкування активно використовуються в програмах шкільних лекторіїв ХХМ.

Інтерактивний метод як метод «навчання у процесі спілкування» [2] передбачає використання різних форм подання інформації: гра, моделювання (завданих ситуацій), практикуми, фасилітовані дискусії (від лат. *Facilitate* – допомога при пологах). Кожну з них націлено на поглиблену взаємодію між ведучим (учителем, лектором) і окремим учасником групи. В основу цього методу покладені принципи філософського методу Сократа: «Почему я спрашиваю тебя, а не говорю сам? Это делается ради беседы» [2, с. 110]. Психологи вважають дискусію формою захисту свого «Я». У дискусійному форматі виховуються навички формулювання думки, аргументації, критичного мислення. На відміну від традиційної схеми «лектор-аудиторія», фасилітований підхід засновано на ефективному зворотному зв'язку, відкритому спілкуванні всієї аудиторії. Спостереження лектора-ведучого за реакцією учасників діалогу, уміле її спрямування в тематичне русло, постійна активізація роботи учасників питаннями створюють дискусійне середовище, у якому кожний відчуває себе рівноправним співрозмовником. Інтерактивні форми спілкування – це майже необмежене поле діяльності в музейній педагогіці. Їх різноманітність та ефективність залежить від професійного рівня і творчого підходу до справи організатора. Незважаючи на те що за останні часи помітно збільшилось число приватних творчих студій, які працюють за авторськими програмами естетичного виховання дитячої аудиторії, музей був і залишається акумулятором цієї роботи завдяки фундаментальному матеріалу художньої збірки і багатому досвіду екскурсійно-лекційного обслуговування різновікових груп.

Принципи інтерактивного спілкування опрацьовуються в роботі ХХМ із групою лекторію дітей і батьків «Творчі майстерні». Надзвичайно важливим для ведучого є вміння створити сприятливі умови для спілкування, знайти «точки дотику» будь-якої теми з повсякденним звичним ритмом життя дитини, щоб поняття «музей» якомога органічніше увійшло у свідомість. Тому з «музейного порогу» мислення кожного учасника активізується питаннями про відомі в місті музеї, відмінності музеїв один від одного й походження слова «музей». Важливим вбачається і сам процес адаптації групи в музейній експозиції.

Завдання ведучого – з перших кроків допомогти орієнтуватися в новому просторі. Екскурсія залами викликає аналогію мандрювання



завдяки «машині часу», а темою спілкування можуть виступати ознаки певної історичної доби в кожному творі – костюми зображених, елементи інтер'єру тощо.

Знайомство з окремо взятим твором може бути поверховим, на зразок скорого привітання, а може бути глибоким, як багаторічна дружба з чоловіком, про якого все знаєш [1]. В експозиції доречно звернути увагу співрозмовників на етикетки до творів. Це своєрідний документ кожної пам'ятки, на зразок такого, що посвідчує особу. Дієвим для розуміння терміну «старовинний» є завдання поррахувати за написом в етикетці вік того чи іншого твору мистецтва і порівняти його з віком людини і самого учасника. При визначенні дати створення пам'ятки доречно вивести співбесідників на будь-яку відому інформацію про цей історичний період.

Досвід спілкування з дошкільною аудиторією засвідчує, з якою готовністю діти виконують завдання в експозиції. Природна допитливість дає можливість вибудовувати численні варіації інтерактивного спілкування. У «Творчих майстернях» використовується формат музейних практикумів. Наприклад, у контексті розповіді про пейзажний жанр живопису ведучий формує думку про те, що зображення природи в тематичній картині завдяки кольору і прийомам нанесення фарби виступає показником настрою. Пейзаж може бути лише фоном, на якому розвиваються події (М. Клодт «Село Орловської губернії»), може цілком відповідати почуттям зображених героїв (І. Прянишников «Порубка»), а може вносити в тему додаткову емоційну ноту (Г. Мясоєдов «Осиротіли»). Інтерактивна частина завдання полягає в тому, що кожний із учасників знаходить в експозиції твір, зображення природи в якому, на його думку, відповідає одній із окреслених характеристик. Завдяки скоректованим питанням вибудовується формат дискусії, у процесі якої майже завжди відкриваються зовсім несподівані риси твору. Головною метою такого заняття є прагнення відтворити культуру спілкування на тему образотворчого мистецтва в музеї, родині, колі однолітків. Завдяки влучним запитанням і реакціям на відповіді, формується оптимальне середовище, у якому процес мислення стосовно певної теми перетворюється на інформацію. Причому для учасників бесіди залишається повна свобода у висловленні думок, спостережень, асоціацій. Кожна думка має бути озвучена й почута. Вона збагачується іншими думками. Але й заперечливість інших почутих думок викликає бажання довести свою точку зору, обґрунтовуючи її більш детальними спостереженнями.



Важливою інтерактивною складовою бесід про специфіку образотворчої мови живопису, графіки, скульптури є порівняння з мовою інших видів мистецтва – літературно-поетичним словом, музикою. Доречними стає перегляд через мультимедійний екран хореографічних фрагментів, прослуховування музичних уривків із подальшим обговоренням умов домашнього завдання, що залюбки виконують члени «Творчих майстерень». Ці форми й раніше використовувались у шкільних гуртках образотворчого мистецтва [3, с. 76]. Завдання передати мовою живопису або графіки образ птаха супроводжувалось переглядом хореографічних фрагментів «Танцю маленьких лебедів» П. Чайковського і «Вмираючого лебеда» Сен-Санса. А розкриття теми «Пори року» було запропоновано виконати за однойменним музичним альбомом П. Чайковського. Жваву ініціативу група виявила у створенні «Художнього календаря» за темою «Пори року». Пейзажі музейної експозиції склали повний календарний цикл такого віртуального видання.

Як результат інтерактивного спілкування на тему «мова живопису», наведемо інтерпретації знайомої з дитинства пам'ятки основних кольорів живописної палітри «каждый (красный) охотник (оранжевый) желает (желтый) знать (зеленый)...», перефразованої юними художниками українською мовою (не без допомоги батьків, що також дуже цінно): «чарівний (червоний) пензлик (помаранчевий) жваво (жовтий) зображає (зелений) багатокольорове (блакитний) сяйво (синій) фарб (фіолетовий)» або «час прийшов живописом зайнятись, бери скоріше фарби». Також у бесіді про живопис важливим убачається обговорення нескінченного багатства живописної палітри, яка має безліч відтінків. Спроба знайти їм еквівалент у природно-побутовому середовищі розвиває асоціативне мислення. Так, відтінки синього кольору діти називали небесними, морськими, грозовими, хмарними, підводними, космічними, бульбашковими... і навіть галактичними. Упродовж розвитку теми колористичного розмаю всесвіту і прийомів відтворення його на полотні може бути спілкування стосовно зображення неба у творах українського художника С. Васильківського, якого, за висловом М. Коцюбинського, називали «небесним художником». Увага зосереджується на характеристиці відтінків неба, через які митець передає стан природи і пору року.

Розповідь про особливості мови живопису збагачує акцент на темі «Світло в образотворчому мистецтві». Обговорення того, як промінь світла в старовинних портретах робить видимим найголовніше – орлиний



погляд Юрія Хмельницького, руку Петра Балабухи, що стискає молитовник, виблискуючі лати Петра I, коштовне гаптування вбрання Ганни Полуботок, осадчого Харка, – закінчується пропозицією в якості домашнього завдання спробувати написати свій автопортрет «при свічках», як писали старі майстри. Переконливим у поданні цієї теми є експеримент зі зміною напрямку променя світла (за допомогою звичайного ліхтарика), який наче оживлює трьохвимірний твір скульптури.

Легкість, невимушеність інтерактивного спілкування не виключає, а навіть провокує експромт, імпровізацію. Але його кінцевий результат значною мірою залежить від чітко сформульованих питань і спрямованих у потрібне русло відповідей, що передбачає ретельну підготовку з боку ведучого.

Переваги інтерактивних методів навчання доведено в різних галузях освіти. Сподіваємось, що використання їх у музейній педагогіці також із часом дасть свої результати. Наразі відбувається напрацювання робочого матеріалу: тематичне визначення, підготовка інформаційних блоків, практична апробація дискусійних ходів.

Методи інтерактивного спілкування, що втілено в авторській програмі лекторію ХХМ «Творчі майстерні», направлено на досягнення головного результату – створення атмосфери щирої зацікавленості образотворчим мистецтвом, виховання поваги до музею і праці художника.

Література

1. Амонашвили Ш. А. Здравствуйте, дети! / Ш. Амонашвили. — М. : Просвещение, 1983. — 208 с.
2. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. — М. : Просвещение, 2009. — 176 с.
3. Павлова О. Г. Народный учитель – учитель для народа / О. Г. Павлова // Universitates. Наука та просвіта. — 2009. — №3. — С. 73–76.

Т. М. Трофименко

Технічні не-можливості: що заважає музею на шляху до майбутнього?

Сьогодні українські музеї стоять перед гострою необхідністю залучення нових потенційних відвідувачів. Із цією метою створюються нові освітні інтерактивні програми та екскурсії, налагоджується співробітництво