

## **ІНТЕРАКТИВНІ ФОРМИ РОБОТИ В НАЦІОНАЛЬНОМУ ІСТОРИКО-АРХІТЕКТУРНОМУ МУЗЕЇ «КИЇВСЬКА ФОРТЕЦЯ»**

*Олександра Павлова, старший науковий співробітник  
Національного історико-архітектурного музею «Київська фортеця»*

На початку ХХІ століття історико-архітектурний музей, як інформаційна та комунікаційна система, впливає на задоволення культурних, суспільних потреб своїх відвідувачів через реалізацію культурно-освітніх музейних технологій. З одного боку, сучасний історико-архітектурний музей зберігає традиційність моделі, складеної ще у ХХ столітті. З іншого – видозмінюється його інфраструктура, відповідно до вимог часу. Завдання пошуку ефективних засобів збереження, трансляції і популяризації історичного, культурного, мистецького досвіду поколінь на початку ХХІ століття стимулюють українські музеї втілювати світові інноваційні досягнення культурно-освітньої діяльності у власну практику.

В даний час ми знаходимося в процесі становлення інформаційного суспільства, який задає тенденції розвитку для всіх сфер людської діяльності в цілому. Для музейної справи, розвиток сучасних інформаційних технологій також диктує нові тенденції. Концепція, що лежить в основі функціонування музеїв, на думку А. Ю. Гіля, визначається соціальними, політичними умовами й ідеологією суспільства на етапі переходу та становлення постіндустріальної культури. Особливо наочно це простежується в останні десятиліття, коли в суспільстві відбуваються активні соціокультурні перетворення за рахунок прискорення темпів розвитку інформаційних і комунікаційних технологій [3, с.49].

Змінюються пріоритетні напрямки діяльності сучасного музею, коли увага не акцентується на предметних експозиціях і колекціях, а переміщається в сторону активної взаємодії і

дослідження цільової аудиторії, що не означає відмови від традиційних функцій музею. Інтерес до відвідувача як головної фігури музейної комунікації прискорює процес перегляду загальної концепції музею як соціального інституту. Сьогодні музей вирішує ряд соціально значущих завдань, серед яких все більш помітні позиції займає освітня організація дозвілля. У той же час, музей змушений вступати в конкурентну боротьбу з постійно зростаючим потоком інформації мас-медіа та комп'ютерними технологіями, які в тисячі разів збільшують пізнавальні можливості людини [10, с.136]. Більшість музеїв перестали бути закритими академічними інститутами, вони представляють сьогодні гостинний, надихаючий і привабливий публічний простір, де увага зосереджена на напрямках, формах і методах контакту з потенційною і реальною аудиторією, а також на визначенні стратегії розвитку музейної діяльності. Освоєння музейної інформації на принципово новому рівні відбувається в процесі відвідування музею та залучення суб'єкта в освітній процес, що включає передачу і засвоєння знань, а також набуття вмінь і навичок.

Навчання в музеї передбачає отримання додаткових або альтернативних знань, які неможливо або не в повній мірі, можливо, отримати в інших освітніх установах. У роботу музеїв активно впроваджуються анімація й інтерактивність.

У відвідувачів з'явилася бажання безпосередньої взаємодії з експозицією, яка передбачає не просто отримання тактильних відчуттів, а й неодмінну наявність зворотного зв'язку. Таку можливість забезпечують сучасні інтерактивні технології, які піднімають музейну експозицію на новий рівень. Вони дозволяють відвідувачам активно взаємодіяти з експонатами, і тим самим отримувати відповідну персональним інтересам інформацію, достатньою мірою подробиці, сприяючи кращому її сприйняттю через створення ефекту причетності.

Інтерактивні засоби також сприяють збільшенню різноманітності форм роботи з дітьми. Форми втілення інтерактивних програм музейної діяльності в сучасному музеї повинні бути різноманітними, комплексними і диференційними, повинні включати в себе різні компоненти музейної педагогіки, такі як: дослідний, пізнавальний, творчий, комунікативний і практичний.

Принципи розподілу інтерактивних форм роботи з відвідувачами можуть бути різноманітні; одним з таких критеріїв може виступати принцип поділу на теоретичні (лекції, бесіди, екскурсії, в тому числі театралізовані, самостійні (без екскурсовода) за путівником по питаннях, творчими завданнями, творчі вечори, зустрічі з цікавими людьми, вікторини, квести та ін.) і практичні форми роботи (майстер класи, творчі гуртки та ін.) [8, с.102]. В НІАМ «Київська фортеця» проводяться лекції: «Доля «Кирило-Мифодіївського товариства», «Гайдамаччина». Сучасний досвід музейно-педагогічної діяльності з усією переконливістю демонструє, що в кожній з цих форм можна активно використовувати інтерактивну складову, завдяки чому музей стає не тільки інститутом соціальної пам'яті – класичним «храмом муз», «сховищем старожитностей», зборами предметів старовини, артефактів і раритетів, а й динамічним, «музеєм, який змінюється у мінливому світі», тобто інтегративним простором, що розвивається.

Розвиток різноманітних інтерактивних технологій і форм музейної педагогіки надзвичайно важливий для збереження історико-культурної спадщини, для збереження музеєм особливого статусу інституту, призначеного виховувати гармонійну, всебічно освічену особистість.

Засоби анімації використовуються в експозиціях якої-небудь історичної епохи, де персонажі у відповідних костюмах «оживляють» місце та час. Екскурсоводи або аніматори в таких музеях – це або волонтери, або актори, які наочно

демонструють уклад життя різних епох і народів. Основна мета анімаційного методу – не просто пред'явити відвідувачеві музею предметний світ минулого, але показати взаємодію людини з цим світом, залучаючи його в дію [3, с.51]. На основі узагальнення кращого досвіду зарубіжних музеїв застосовуються інтерактивні методики у роботі з відвідувачами різного віку. В практику НІАМ «Київська фортеця» широко почали входити ігрові форми екскурсій. На основі диференційованого підходу та естетичних (художніх) потреб відвідувачів виникають такі форми, як дослідницькі, пошукові, розвиваючи екскурсії, музейно-екскурсійні подорожі, екскурсії-квести, театралізовані, нічні, віртуальні екскурсії. В НІАМ «Київська фортеця» розробляються авторські екскурсії та екскурсійні цикли, які включають ігрові методики: доповнення до оглядової екскурсії: «І покажем, що ми, браття, козацького роду» у Другому Капонірі; музейну режисуру, театралізацію, інсценізацію, драматизацію, педагогічні та психологічні прийоми. Вітчизняні (Рега Н.Д., Ключко Ю.М., Пантелейчук І.В.) та зарубіжні (Фернандес, Бенльоч) дослідники стверджують, що сприйняття музейних експозицій у формі інтерактивних екскурсій виступає ефективним засобом естетичного, мистецького (історико-архітектурного) виховання відвідувачів. Водночас, ці форми культурно-освітньої практики розкривають у музейної аудиторії усвідомлення цінності музейних пам'яток і виступають засобом популяризації історичної, культурної, мистецької спадщини [12, с.53].

У центрі нашої уваги напрямки, необхідні для функціонування сучасного музею, що відповідають останнім нововведенням музейної справи. Серед них такі, як: інтерактивні заняття з відвідувачами; інтерактивна вистава; квести, квести-екскурсії, музей, як засіб самоосвіти громадян. Під інтерактивними заняттями з відвідувачами розуміється тісна робота співробітників музею з візитерами, коли відвідувач стає

головною дійовою особою під час відвідин музею, знаходиться в режимі розмови або діалогу з будь-ким. Мета інтерактивних занять складається в створенні комфортних умов навчання, при яких слухач відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним сам процес навчання [10, с.138]. Інтерактивні технології дозволяють зробити видимим те, що неможливо побачити неозброєним поглядом, імітувати будь-які ситуації, моделювати різні явища, інтенсифікують передачу інформації, значно розширюють ілюстративний матеріал, створюють позитивний емоційний фон, тобто мають велику інформативність, дозволяють проникнути в глибину досліджуваних явищ, забезпечують більшу наочність [8,с.98]. Використання музеєм такої форми роботи, як інтерактивна виставка дає можливість в значній мірі розширити аудиторію. За чотири години роботи в музеї побувало стільки людей, скільки зазвичай проходить за 2-3 місяці.

Слід виділити екскурсійне обслуговування візитера, як найбільш поширену форму взаємодії, коли відвідувачеві пропонується усна розповідь про музейні колекції, представлені для огляду. Один з типів інтерактивних занять – майстер-класи та свята, освітні програми – «Що таке фортифікація», «Правильна ромашка». Майстер-клас – це форма роботи, яка є ефективним засобом передавання досвіду навчання та виховання в рамках роботи музею як освітньої організації. Різні вікторини: «Фортеця крізь віки», «Госпітальне укріплення для учнів 1-3 класів», конкурси, що проводяться під час музейних свят вимагають розумової діяльності та відповідей по інформації, отриманій під час відвідин музею. Так, традиційними святами для НІАМ «Київська фортеця» вже стали: Ніч в Музеї – приурочена до Міжнародного дня музеїв (18 травня), Козацьке Різдво, Свято святого Миколая, барон Мюнхгаузен в «Київській фортеці». Під час даних свят проводяться вікторини, майстер-класи, ігри, покази фільмів, виступи музикантів. Такий тип

взаємодії з відвідувачем забезпечує засвоєння отриманої інформації під час перебування в музеї як особистісно-значущої.

Залучити до музею нових відвідувачів – відмінна затія, і зробити це реально з повним зануренням в атмосферу і сюжет. Музейний квест – це одночасно і урок історії, і пригоди століття. Квест відрізняється від звичайного відвідування музею тим, що увагу доведеться включати на всі 100 відсотків, використовуючи не тільки знання з історії, а й пошукові вміння для знаходження відповідей. Старші наукові співробітники, екскурсоводи в НІАМ «Київська фортеця» проводять квести за матеріалами оглядової екскурсії: «Що знаходиться за великим валом», «Ключ від фортеці». Різноманіття загадок і завдань в багаточисельних квестах вражає уяву відвідувачів. Нам видається цікавим практичний досвід дослідників в проектуванні освітніх квестів на основі технологічної карти в рамках квест-технології [4;5;6;8] і розробка різних варіантів освітніх квестів для відвідувачів музею, в тому числі, і квест-екскурсій [1, с.14].

Інноваційні екскурсійні технології перетворюють публіку з позиції пасивних глядачів на активних учасників інтерактивного музейного простору, запрошують до активної співучасті у культурно-освітніх процесах, спільного моделювання образу сучасного музею. Цей комплексний підхід допомагає музею історико-архітектурного профілю задовольняти інформаційні та духовні потреби музейної аудиторії різного віку. А культурно-освітня робота сприяє функціонуванню музею у сучасному світі. Наведені вище напрямки роботи з відвідувачами в тій чи іншій мірі організовуються і проводяться в НІАМ «Київська фортеця» старшими науковими співробітниками, екскурсоводами.

Саме завдяки творчій роботі колективу, націленості на різні категорії відвідувачів і, звичайно, створення нових форм роботи музей є одним із затребуваних музеїв України, досягнувши близько 110 тис. відвідувань на рік. Крім того, у екскурсантів залишається незабутнє враження після

відвідування музейного свята. Інтерактивні екскурсії – це ефективний засіб в боротьбі з явищем «музейної втоми». Але в той же час, співробітникам не варто забувати і про традиційні форми роботи з відвідувачами, які залишаються цікавими для дорослої аудиторії, досвідчених відвідувачів, фахівців.

Таким чином, саме поєднання традиційних і інтерактивних форм подачі матеріалу дозволяє залучити нових відвідувачів до музею, пробудити інтерес до минулого, а також «виховати людей з розвиненим смаком сприйняття музейних експозицій».

Перевагою використання інтерактивних форм роботи в музеї є:

- максимальне використання можливостей музею в навчально-виховному процесі студентів або школярів;
- формування громадської ідентичності тих, хто навчається;
- освоєння тими, хто навчається, інтелектуальної та історичної спадщини;
- створення суб'єкт-суб'єктних відношень між тими, «хто навчається і старшими науковими співробітниками музею, викладачами»;
- постійне підвищення професійної майстерності музейних співробітників з залученням нових інформаційно-комунікаційних технологій.

Таким чином, перехід до інформаційного суспільства змінює тенденції сучасного музею в сторону найбільшого взаємодії з відвідувачем, виступаючи в ролі освітнього партнера для сучасного візитера. Звичні експозиції для звичайного спостереження відходять на другий план і розвиваються в напрямку сучасних технічних засобів, а також тісної взаємодії з людиною. Актуальність і затребуваність екскурсійних форм у сучасної музейної аудиторії різного віку показує різноманітність способів використання сучасних музейних засобів з метою

популяризації культурного і художнього досвіду поколінь. Динаміка перетворень у цьому напрямі свідчить про бажання історико-архітектурного музею «Київська фортеця» розширювати й удосконалювати існуючі методи та форми екскурсійної роботи, що багато в чому співпадає із загальними європейськими музейними тенденціями задоволення освітніх, інформаційних потреб музейних відвідувачів.

### **Джерела та література**

1. Алексеева Н. Д., Рябова Е. В. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности // Вектор науки ТГУ. Серия: Педагогика, психология. –2015. –№ 1 (20). –С. 14–17.
2. Ванеева, О.В. Комплексное использование интерактивных технологий в рамках музейного пространства /О.В. Ванеева // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. –2015. –Т. 212. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompleksnoe-ispolzovanie-interaktivnyhtehnologiy>.
3. Гиль А. Ю. Изменения в деятельности музеев с учетом тенденций развития современного общества // Вестник Томского государственного университета. –№ 364. –2012.
4. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. –2016. –№3. –С.49–53.
5. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в образовании. Учебное пособие для студентов высш. и сред. учебных заведений. –Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. –164с.
6. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты (на примере урока биологии) // Биология в школе. –2016. –№6. –С.31–40.

7. Ключко Ю.М. Інтерактивна експозиція як інструмент освіти //Міжнародна наук.-пр. конф.: Україна–Світ: від культурної своєрідності до спорідненості культур: Зб. мат. між. н.-практ. конф. Київ, 25-26 травня 2006 р. –К.: ДАКККІМ, 2006. –Ч.-1. – С.225–228.
8. Крейн А.З. Жизнь в музее. –М.: Радуга, 2002. –608 с.
9. Николаюк И. В., Капанина Е. Е. Информационные коммуникационные технологии в образовании: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей. Забайкальский гос. Гуманитарно-пед. ун-т. Им. Н. Г. Чернышевского. –Чита, 2010. –129с.
10. Салтанова М. В. Игровые принципы в организации экспозиционного пространства музея// Вопросы музеологии. – 2010. –№1. – С.133-140.
- 11.Социальная сеть работников образования. Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2013/12/21/interaktivnye-metody-obucheniya>.
12. Фернандас Г., Бенльонч М. Интерактивные экспозиции: реакция посетителя// Museum. –2001. –№2 (208). –С.53-59.

## ~~ТЕНДЕНЦІЯ РОЗВИТКУ ТА ЗАГАЛЬНА СТРУКТУРА ВІРТУАЛЬНОГО 3D МУЗЕЮ~~

~~Юрій Синичків, магістр, Мелітопольський Державний  
університет ім. Б. Хмельницького~~

~~У реальному світі музейні виставки потребують простору, іноді у немалих масштабах. Тому фізично не вистачає простору для висвітлення на загал всіх музейних експонатів. Це є однією з причин, чому більшість з них зберігається у фондах музею. Ще однією причиною є те, що експозиції, обмежені часом, тому не можуть бути постійними, аби їх побачила якомога більша~~