

Синяк Наталья Николаевна,

*директор Любанского государственного музея народной славы
(г. Любань, Минская область)*

Совместные проекты музея и учреждений образования (из опыта работы Любанского музея народной славы)

Деятельности музея за последние годы происходили серьезные изменения, связанные с осознанием его социальной роли. В наше время музей не только собирает, сохраняет и экспонирует культурные и исторические ценности, произведения искусства, но и осуществляет целенаправленное образовательно-воспитательное воздействие на человека, является центром культуры и важнейшим институтом социализации детей и подростков.

Такое направление в работе музеев как музейная педагогика в последнее время стало особенно популярным. Тяжело найти музей, в котором не существовали бы специальные образовательные проекты для посетителей разной возрастной категории. В основе многих из них лежит традиционная культура, использованы элементы театрализации, которые придают проекту эмоциональность и яркость, превращая музейный предмет в предмет второго плана, а посетитель музея становится участником своеобразного аттракциона. В связи с этим возникает вопрос: аттракцион — символ новой музейной эпохи? Хотелось бы ответить на этот вопрос отрицательно.

В последние годы в практике зарубежных музеев появилось новое направление музейной педагогики, которое обозначают английским термином «edutainment». Термин состоит из двух слов — «education» (образование) и «entertainment» (развлечение) — и относится к таким формам работы, где сочетается образовательный процесс и развлечение. На наш взгляд, это и есть то, что позволяет музею «идти в ногу» с современным посетителем и немного его опережать.

Именно при разработке образовательных программ и проектов для школьников на вооружение были взяты методы «edutainment». Только последняя часть английского термина нами переведена как «развлечение», а не как «игра». Элементы игры позволяют музейному педагогу превращать обычную экскурсию или лекцию в занимательное путешествие по страницам истории.

Работа с детьми и подростками является приоритетным направлением в деятельности музея. Основная цель музейно-педагогических

программ и проектов для школьников — сформировать вдумчивого, любознательного, активного посетителя музея. Достичь этой цели возможно при условии поэтапного приобщения школьников к музейным программам с учетом их познавательных интересов и возрастных особенностей.

В музее накоплен значительный опыт по использованию музейно-педагогических технологий в работе с детской аудиторией. Первоначально музейно-образовательные программы существовали автономно, были рассчитаны на небольшой срок. Со временем мы пришли к выводу о необходимости систематизации существующих наработок по музейно-педагогической деятельности. Так появился комплекс музейно-образовательных программ и проектов «Музей +». Знак «+» символизирует многозначность: это и детские школьные учреждения, семья, молодежные общественные организации, другие партнеры, которые готовы сотрудничать с музеем в деле воспитания детей и молодежи. Комплекс состоит из программ музейных уроков «Край над Арэсай» и «Любаншчына гістарычная», краеведческих олимпиад, интерактивных проектов «Прыгоды каменнай сякеры» и «Лялькі нашых бабуль», музейной игры «Пазыўны "Зыслаў"».

Благодаря поддержке отдела образования Любанского райисполкома программа краеведческих уроков «Край над Арэсай» стала обязательной, и учителя 4-х классов при планировании учебного курса «Мая Радзіма — Беларусь» включают музейные уроки в свои планы. Музейные уроки дают ученикам дополнительные знания, которые невозможно получить на школьных уроках. Каждый урок музейной программы проходит в определенном разделе экспозиции музея. Музейный предмет выступает не только как иллюстрация в диалоге между музейным педагогом и учениками, но в первую очередь является источником для изучения. Неформальность, эмоциональная окраска занятий, возможность для самовыявления детей — вот что характеризует данную музейно-образовательную программу.

Долгосрочный совместный с учреждениями образования проект «Краязнаўчая алімпіяда» осуществляется с 1997 г. В его проведении кроме музея принимают участие отдел образования и отдел по делам молодежи Любанского райисполкома, БРСМ. Участвуют в олимпиаде ученики старших классов. Особенность этого проекта заключается в том, что на протяжении всего учебного года школьники ведут поисковую и научно-исследовательскую работу, а в конце учебного года собираются в музей, чтобы представить свои конкурсные исследовательские работы и принять участие в интеллектуальной игре на знание истории края. Тематическая направленность работы определяется Положением, которое согласовывается со всеми заинтересованными сторонами. Олимпиады проводятся один раз в два года.

Особенной формой внедрения инноваций и организации музейно-образовательной деятельности, а также эффективной формой партнерства является партнерская деятельность музея. Проекты, которые разработаны в 2010—2012 гг. учитывают, что в современной детской музейной аудитории значительно выросла доля посетителей, которые привыкли слушать интерактивное радио, смотреть интерактивные телепрограммы — словом, жить в интерактивном пространстве.

Проекты разработаны как альтернатива многочисленным компьютерным играм, мультфильмам, которые погружают детей и подростков в фантастический мир сказочных существ, доисторических людей и животных. Мир захватывающий, но не всегда правдивый. Главная цель проектов — при помощи музейных предметов показать настоящую историю и ее закономерности.

Образовательный проект «Прыгоды каменной сякеры» разработан в 2010 г., рассчитан на школьников младших классов. Проект состоит из музейного занятия «Першыя жыхары краю і іх заняткі», мультимедийной презентации «Адзін дзень з жыцця дагістарычнага хлопчыка» с интерактивными элементами и компьютерной игры с таким же названием — дополнением к проекту, для самостоятельных работ. В основе проекта — коллекция археологии. Музейное занятие и просмотр построены таким образом, что дети на некоторое время отправляются в неолитический поселок, где они проводят один день, наполненный путешествиями.

Интерактивная игра «Пазыўны "Зыслаў"» разработана в 2010 г. Игра рассчитана на школьников старших классов и востребована среди учителей истории во время подготовки школьного факультативного курса «Вялікая Айчынная вайна савецкага народа». Группе школьников предлагается стать на время выполнения заданий членами подпольных групп (по 2—3 человека) и отправиться в «тыл врага». Только правильное выполнение заданий, ответы на которые можно найти в экспозиции музея, помогут им найти связь с «резидентом». Пароль связи — цифры мобильных телефонов. Условием выполнения заданий является также своевременность выполнения задания. Тот, кто не справился с заданиями, не сможет выйти на время встречи, а значит «погибает». После встречи члены групп рассказывают о том, что они видели в «тыле врага» — выполняют интерактивный тест по истории партизанского движения.

Образовательное пространство проекта — стационарная экспозиция музея и компьютерные классы образовательных учреждений. Участники игры должны знать историю партизанского движения в Беларуси и на Любанщине в контексте истории Великой Отечественной войны, иметь навыки работы с ПК.

Проект содействует не только освоению знаний, но и позволяет сформировать у подростков способность понимать историческую обусловленность, развивает логическое мышление, активизирует творческий потенциал, формирует умение использовать полученные ранее знания в знакомой и измененной ситуации.

Интерактивный проект «Лялькі нашых бабуль» разработан в 2012 г. Проект был рожден на основе выставки текстильной славянской народной куклы (совместный с Республиканским молодежным общественным объединением «Студенческое Этнографическое Общество»). Учителя образовательных учреждений после посещения выставки предложили разработать программу музейных занятий, чтобы подробнее ознакомить школьников с народными традициями. Проект пилотно осуществляется на базе первого класса гимназии № 1 г. Любань в 2012—2013 гг. Он состоит из музейного занятия по ознакомлению с коллекцией кукол и нескольких занятий по изготовлению нитяной и лоскутной кукол. По результатам работы в конце учебного года планируется проведение выставки детских работ, с которой познакомятся школьники и их родители как участники проекта.