

**Світлана Сластеннікова,  
Ірина Супрунюк**

## **РОЗВИТОК ПСИХІЧНИХ ПІЗНАВАЛЬНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ ТА ПРОЦЕСІВ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ПІД ЧАС ІНТЕРАКТИВНОЇ ЕКСКУРСІЇ (НА ДОСВІДІ ЕКСКУРСІЇ-КВЕСТУ «ДАРИ БОГІВ»)**

У травні 2015 р. в НМІУ стартувала нова екскурсія-квест «Дари богів», яка за півроку була проведена понад 40 разів, отримавши велику кількість позитивних відгуків відвідувачів.

Перші організовані квести в Україні відбулися в Києві у 2002 р. [1] і завоювали прихильність, як серед дорослих, так і серед дітей. Нині існують різні форми квестів: квест-кімната, вело-квест, веб-квест, екстремальний, пошуковий, ігровий та інтелектуальний. Сьогодні музеї України пропонують різноманітні інтерактивні програми, у яких поєднання екскурсії з елементами гри дає змогу відвідувачам стати учасниками екскурсії та у ненав'язливий спосіб сприймати нову інформацію.

Співробітники науково-освітнього відділу НМІУ впродовж останніх років вважають одним із провідних напрямків своєї діяльності створення та проведення інтерактивних екскурсій, квестів для школярів, студентів та дорослих. Зараз НМІУ пропонує відвідувачам близько 20 постійно діючих програм: «Таємниці дружинного скарбу» (авт. Лихицька Н.), «Козацькими стежинами» (авт. Павленко Л.), «Код героїв» (авт. Сластеннікова С.), «Град Кия» та «Дари богів» (авт. Сластеннікова С., Супрунюк І.); «Артефакти Бабусі Яги»; «В пошуках скарбу», «Шляхами археологів. «Музейні етюди» та «Тіні забутих предків» (авт. Коцар Л.); майстер-класи «З історії писемності», «З історії первісного мистецтва», «Барви Трипілля» (авт. Вітрик І.).

Найбільш чисельною категорією відвідувачів музею є школярі. Створюючи програму «Дари богів», ми орієнтувалися на учнів віком від 7 до 11 років. У 6–7 років дитина переживає одну з вікових криз. Початок навчання у школі є своєрідним стресом для дітей, що передбачає кардинальну зміну провідної діяльності дитини з ігрової на навчальну. Дитина починає відчувати, що виконує суспільно важливу роль, що її оцінюють люди, які її оточують, в свою чергу це впливає на зміну самооцінки дитини [2, 165–190]. Тим не менш, у молодших школярів зберігається потреба у грі, тому що ігрова діяльність має велике значення для розвитку спонукальної сфери дитини. А також у дітей цього віку зберігається велика потреба у русі.

Темою нової екскурсії-квесту на прохання вчителів шкіл та батьків є «Стародавній Київ». Оскільки НМІУ знаходиться на місці колишнього Княжого граду, ми маємо можливість знайомити дітей з історією міста, застосовуючи археологічну колекцію, представлену в експозиції музею, та задіяти реконструкції на території садиби НМІУ. Таким чином, діти під час захопленої гри на території Княжого граду можуть візуалізувати стародавні пам'ятки, про які дізналися в музеї.

Метою екскурсії-квесту є знайомство дітей з історією міста Києва, формування уявлення про релігійні вірування – язичництво та християнство, ознайомлення зі світоглядом та побутом давніх слов'ян. Відбувається це в ігровій формі: діти, відповідаючи на питання, вирішуючи завдання та розгадуючи загадки, знаходять шлях до скарбу.

Під час роботи над програмою, ми намагалися розробити завдання, які були б цікавими та доступними для сприйняття дітьми, впливали на розвиток основних пізнавальних психічних процесів та властивостей: сприйняття, уваги, пам'яті, уяви, мислення та мовлення. Умовно екскурсію-квест «Дари богів» можна поділити на дві частини:

I. екскурсійна (експозиційні зали «Діорама давнього Києва», «Історія Києва» та «Формування давньоруської держави»);

II. квестова (територія садиби НМІУ). Особливістю цієї інтерактивної програми є те, що з групою працюють 2 екскурсоводи. Перший проводить екскурсійну частину, другий виконує роль модератора квесту.

Перша частина починається із знайомства, встановлення контакту між екскурсоводом і дітьми. Для заохочення дітей ми використали елемент змагання: під час екскурсії діти отримують фішки (у вигляді монет-срібляників Володимира) за правильні відповіді на питання екскурсовода; ті діти, які назбирають більше фішок, на фініші отримують призи від музею. Оптимальна тривалість екскурсії для дітей молодшого шкільного віку – 20 хвилин. Отже, завданням при створенні екскурсії є представлення інформації в доступній формі з акцентами на фактах, які діти зможуть згодом використати під час квесту на території садиби музею.

На цьому етапі слід враховувати особливості сприйняття дитини цього віку. Нова діяльність дитини (навчання), в яку вона вперше поринає в молодшому шкільному віці, вимагає довільності і вибірконості. Дітям заважає емоційність: їм важко зосередитись.

Завданням екскурсовода є деталізування, виокремлення особливостей об'єкту, що розглядається. Перш за все, треба показати дітям те, з чим вони знайомі. Наприклад, при показі діорами Давнього Києва звернути увагу на правий та лівий берег Дніпра, місце розташування НМІУ, спитавши, як вони дісталися до музею; можна показати їм їх шлях на діорамі. При цьому можна одразу використовувати стратегії запам'ятовування, притаманні для цього віку:

1. Пошук інформації в пам'яті. Можна запитати дітей, які легенди вони знають про заснування міста Києва? Як правило, оповідь про Кия, Щека та Хорива в цьому віці знають всі. Якщо ж діти самі її відтворять, це краще сприятиме запам'ятовуванню. Так само, можна запитати і про князів Русі – Володимира, Ярослава Мудрого. В цьому віці діти же знати, що за Володимира було прийнято християнство, а за Ярослава була заснована перша бібліотека. До цих відомостей екскурсовод додає іншу цікаву інформацію. Через те, що діти самі почали розповідь, наступна почута інформація для них актуалізується, що сприяє кращому запам'ятовуванню.

2. Семантичне опрацювання матеріалу. Замість простого відтворення наявної в пам'яті інформації, можна задати питання так, щоб діти самі дійшли логічного висновку для реконструкції подій. Наприклад: «Чому місто укріплювали?», «Чому будували на горі?», «Чому робили ворота до міста?».

3. Повторення матеріалу наприкінці екскурсії.

Є загроза неправильного використання пам'яті в цьому віці. Важливо не перевантажити дітей інформацією (на прикладі діорами – де яка будівля знаходилася, роки заснування тощо): дитина намагаючись запам'ятати більший обсяг матеріалу, послаблює роботу над його осмисленням [3].

Після огляду діорами та знайомства з історією Києва переходимо до теми релігійних вірувань слов'ян – однієї з найскладніших тем для екскурсовода, яка вимагає максимальної толерантності та об'єктивності. Особливо складно подавати цю тему для дітей молодшого шкільного віку, які не зовсім розуміють, що таке релігія і чим відрізняється християнство та язичництво. Ми вирішили піти у зворотному хронологічному порядку, починаючи з більш знайомого дітям християнства, адже вони ходять до церкви і знають про релігійні свята. Кращим способом донести інформацію для дітей молодшого шкільного віку про язичництво, як показує досвід, є проведення аналогій з богами грецької міфології, про яких діти знають з дитячих мультфільмів та книжок.

Екскурсовод з дітьми «досліджують» ще дві експозиційні зали, роздивляються археологічні пам'ятки, виявлені під час розкопок Десятинної церкви, язичницькі амулети-обереги, уявляють, як виглядало язичницьке святилище, оглядають копію Збруцького ідола (кам'яна статуя, ймовірно, слов'янського бога Рода-Світовида). Деякі експонати є у відкритому доступі, тож діти можуть доторкнутися до них, що дає дитині уявлення про відкритість та доступність музею. Екскурсовод пропонує роздивитися висічені з чотирьох боків Збруцького ідола зображення богів, мотивує дітей заглянути за Збруцького ідола, де вони знаходять записку від імені бога Сонця – Дажбога, в якій учасникам екскурсії пропонується знайти скарб та вказується напрямок пошуку. На цьому екскурсійна частина завершується і починається квест.

При розробці квестових завдань ми ставили мету розвинути у дітей вміння аналізувати нову інформацію та використовувати її під час гри; виховати спостережливість та вміння приймати рішення, розвивати комунікативні якості учнів через вміння працювати в команді.

Перша підказка спонукає дітей вийти на територію садиби музею, де на них чекає модератор квесту, який відповідає за безпеку дітей на вулиці, слідкує, щоб діти, шукаючи скарб, йшли у правильному напрямку, за необхідності допомагає їм. Модератор знайомиться з дітьми та розповідає про правила квесту, першим з яких є заборона виходити за межі окресленої території. Також модератор наголошує на тому, що учасники за бажання можуть отримати підказки, проте після кожної підказки їхній «скарб» буде зменшуватися. Це стимулює учасників квесту шукати рішення самостійно.

Залежно від віку учасників, модератор так чи інакше бере участь у квесті. Якщо це школярі 1–3 класу, він допомагає дітям протягом всього квесту: читає завдання, спрямовує тощо. Школярі 4–5 класу усі завдання виконують самостійно. Щоб знайти скарб та зрозуміти, у якому напрямку треба рухатись по території садиби НМІУ, учасникам квесту необхідна карта. Щоб її отримати, діти повинні продемонструвати бойовий дух та видати гучний рев чи крик. Це завдання спрямоване на позбавлення комплексів та на налаштування дітей на гру. Для розшифрування карти, учасники використовують інформацію, отриману під час екскурсії. Це дасть змогу краще засвоїти новий матеріал: дослідження Національного тренінгового центру (США, штат Меріленд) продемонстрували, що використання щойно здобутих знань дозволяє засвоїти близько 90% інформації [4, 20–21].

Рухаючись по знайденим підказкам та орієнтуючись по карті, діти досліджують об'єкти (реконструкції архітектурних споруд давньоруського часу) на території садиби музею. Всі завдання спрямовані не лише на закріплення знань з історії, а й сприяють розвитку спостережливості, кмітливості, вмінню орієнтування на місцевості, винахідливості, формуванню командного духу та взаємодопомоги.

Подолавши весь маршрут та знайшовши фінальну підказку, учасники знаходять горщик зі «скарбом», в якому перебуває і остання записка від імені Дажбога, який вітає учасників квесту з перемогою, але наголошує, що дружба – найцінніший скарб.

Після закінчення квесту модератор запрошує дітей до музею, де їм пропонує приміряти копії шоломів давньоруських воїнів та сфотографуватися. Таким чином, закріплюються позитивні враження від відвідування музею.

Під час розробки квесту велику увагу ми приділяли реквізиту, який виготовляли самотужки: фішки у вигляді срібляників князя Володимира, шкіряну карту, сувій – сторінку з літопису, глиняні фігурки, кістки тварин тощо. Адже незвичні, загадкові речі завжди викликають цікавість дітей, сприяють концентрації їхньої уваги, та й тактильний контакт сприяє кращому запам'ятовуванню та осмисленню інформації.

За час проведення програми «Дари богів» співробітникам науково-освітнього відділу НМІУ доводилося працювати з дітьми різного віку, з різними здібностями, які інколи приїжджали з далеких куточків України. Однак, жодна з проведених екскурсій не лишила школярів байдужими. Найважливішим є те, що діти йшли з музею із позитивними емоціями та бажанням повернутися знов і дізнатися щось нове.

### Джерела та література

1. **Освітній портал Класичного приватного університету** [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.zhu.edu.ua/ht> - Назва з екрана
2. *Савчин М., Василенко Л.* **Вікова психологія**. Київ, 2006.
3. *Дуткевич Т.* **Дитяча психологія**. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.medbib.in.ua> – Назва з екрана
4. *Кожаненко О.* Застосування інтерактивного методу на виставці «Від ядра до снаряду» в НІАМ «Київська фортеця» // **Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи. Мат. 3-ї наук.-практ. конф.** Київ, 2015.