

Лариса Коцар

**ІНТЕРАКТИВНІ УРОКИ ДЛЯ УЧНІВ МОЛОДШИХ КЛАСІВ
В ЕКСПОЗИЦІЇ МУЗЕЮ «ДАВНЯ ІСТОРІЯ УКРАЇНИ»**

З експозиції «Давня історія України» зазвичай починається огляд відвідувачами НМІУ і саме з цієї теми треба починати огляд музею для дітей молодшого віку. Досвідчені екскурсоводи знають, що складно розповісти про найдавніші періоди історії дошкільнятам та дітям молодшого шкільного віку – віковим категоріям, які свої уявлення про час і простір базують лише на власному досвіді. Ця проблема існувала завжди, тому наші пращури для розповіді про минулі часи застосовували казку, а замість обтяження згадками дат та століть робили часову прив'язку «...давню це було...» або «...ще як дід мій був малим...». Це ж стосується географічних орієнтирів: «...за високими горами, глибокими ріками та темними лісами...». Казка, на думку дитячих психологів, лишається універсальною у спілкуванні з дитячою аудиторією, оскільки передає інформацію тим способом, який дитина може сприйняти. Переживання, що виникають у дитини, стимулюють процес запам'ятовування та створюють ланцюг асоціативних вражень, які можуть містити як власний досвід дитини, так і досвід інших людей (реальних, чи казкових персонажів).

Співробітник, який починає працювати з учнями молодшої вікової категорії в музейній експозиції, повинен усвідомлювати, що події давньої історії дитина буде вписувати в зрозумілі для неї межі власного досвіду, пов'язані із членами її родини. Все, що є давнішим за схему «за дідуся-бабусі», буде прив'язуватися у часі до «давню це було», тобто набувати казковості. Працівник музею може зробити вибір: намагатися переконати дитину в реальності давніх подій, надавши свідчення та факти, або, застосувавши знайому для дитини форму казки, дати інформацію, що закріпиться у вигляді ланцюга позитивних вражень, стане базою для подальшого усвідомлення безперервності плину історії.



Рис. 1.

Ще одна проблема, з якою часто стикаються музейні працівники, пов'язана з об'єктами показу, а саме з археологічними матеріалами, які здебільшого ілюструють «Давню історію України» в експозиції музеїв. Деякі з експонатів, які викликають захват і вражають дорослу аудиторію, маленькими відвідувачами лишаються непоміченими. Пов'язано це з тим, що у дітей ще не сформувалася шкала оцінювання. Такі критерії, як унікальність, рідкісність, древність для них – абстрактні поняття, що не стимулюють зосередження уваги на об'єкті показу. Відповідно, діти запам'ятовують ті з експонатів, які вразили їх за іншими критеріями: великий (посудина, кістка мамонта), коштовний (скарб, прикраси), небезпечний (меч, жертвник). Поняття «цінний» у маленьких дітей переважно асоціюється з «красивий, яскравий, коштовний» і рідко пов'язується з матеріалами археологічних розкопок. Як донести до маленьких відвідувачів інформацію про цінність музейних експонатів, сформувати уявлення про плин часу, історичні періоди тощо? Складність сприйняття молодшими школярами експозиції «Давня історія України» спонукала співробітників науково-освітнього відділу до пошуку нових форм роботи. Нині близько 10 інтерактивних програм розроблені для археологічних відділів музею [3, 47–49]. Для роботи з учнями застосовуються методики, які мають недоліки та переваги. Пропонуємо проаналізувати їх на прикладі програм, що діють зараз в НМІУ.

Інтерактивна екскурсія «Артефакти Баби Яги» (авт. Коцар Л.) розрахована на учнів 7–10 років. Головна мета – ознайомлення з археологічними матеріалами експозиції музею (I-й поверх). Завдання екскурсовода: розповісти про зародження мистецтва та релігії, дати уявлення про племена та етноси, що населяли територію України від найдавніших часів до розпаду Київської Русі. Екскурсія-гра проводиться двома тематичними блоками. Інтерактивна форма екскурсії передбачає взаємодію відвідувачів музею та музейного працівника. На відміну від інших типів екскурсій, заснованих на розповіді, способом подачі матеріалу й показу експозиції під час інтерактивної екскурсії є гра.



Рис. 2.

Відповідно до музейного працівника висуваються певні вимоги: вміння працювати з дитячою аудиторією, імпровізувати, вирішувати питання підтримки дисципліни тощо. Для реалізації завдань екскурсовод застосовує такі методи роботи, як елементи гри та театрального дійства. Екскурсовод в образі Баби Яги водночас відіграє роль аніматора, керівника гри, судді, провідника групи залами музейної експозиції. Образ Баби Яги є одним з найдавніших персонажів світової міфології. У казках про Бабу Ягу відобразились дохристиянські вірування різних племен та етносів, що заселяли територію України, зокрема, в доісторичний період.

Оскільки Баба Яга – казковий персонаж, вона вписується в асоціативну послідовність: «най-давніша – давнина». Діти 6–7 років здогадуються, що перед ними не справжня казкова відьма, а музейний співробітник. Однак, умовність театрального дійства дає свідка, який, через досвід власного, казково-міфічного життя, подає інформацію про реальні події. Власна бабуся дитини не могла жити за часів мамонтів, але є очевидець: давня богиня Баба Яга. Перший ланцюг дослідження вектору часу встановлено.



Рис. 3.

Однак, не всі діти вірять в Діда Мороза або у Зубну Фею. Останнім часом зростає кількість дітей з критичним та аналітичним мисленням. Зазвичай, вони раніше за однолітків переживають кризовий вік, переходять від сюжетно-рольових ігор (за шкалою Л. Виготського) до навчання [4, 7–10]. Ознакою таких дітей є раннє освоєння читання, вміння вирішувати складні математичні задачі, будувати ланцюги логічних послідовностей. «Ерудити» найчастіше ходять до шкіл раннього розвитку, відвідують разом з батьками різноманітні тематичні освітні заходи в музеях, театрах, тощо. Діти з критично-аналітичним мисленням охоче вступають у гру з Бабою Ягою, вони здатні сприймати інформацію, аналізувати, будувати логічні послідовності, що є ознакою періоду зрілого дитинства. Часто вони намагаються доводити оточуючим свою дорослість, тому з такими дітьми доцільніше розмовляти «дорослою» мовою, запевнити їх у важливості та правдивості інформації, яку вони отримують, використовувати потяг до пригод та таємниць.

Для таких дітей значно вдалішим є формат нової квестової екскурсії «Шляхами археологів». Оскільки екскурсія розрахована на молодших школярів, вона враховує той малий обсяг історичної інформації, яким володіють учні, і складається з інформаційної (15–25 хв.) та ігрової частин (10–15 хв.). Мотивацією є пошук скарбу, захованого в експозиції. Знайти його зможуть ті, хто помітить «історичні» підказки. Квестова форма екскурсії допомагає учням зорієнтуватися у векторі часу, запам'ятати ознаки різних історичних періодів, засвоїти археологічну термінологію. Особливістю квеста є те, що більшість підказок має вигляд предметів (кістки, шматки кременю, металеві прикраси), а гра (маніпулювання) з предметами пришвидшує процес пізнання.



Рис. 4.



Рис. 5.

У останнє десятиліття в музейній практиці утвердилась така форма інтерактивної роботи, як майстер-клас. Не секрет, що краще один раз власноруч зробити горщик (виготовити хліб, зробити ляльку), аніж кілька раз почути про процес їх виготовлення. Для сприйняття людини (особливо дитини) власний досвід є кращим способом навчання. Майстер-клас як форма роботи з відвідувачами з'явився в 50–60 рр. ХХ ст., коли набула популярності теорія когнітивного розвитку здібностей швейцарського психолога Ж. Піаже, відповідно до якої маніпулювання з предметом є основою формування інтелекту дитини. Занурення у предметне середовище минулих часів (музейна експозиція) разом з можливістю виготовити щось власноруч, дає досвід

та нове розуміння історії [5, 24–26]. Особливістю програм майстер-класів, що пропонується в НМІУ («З історії первісного мистецтва» та «Барви Трипілля», авт. Вітрик І.) є комплексний підхід [6], який поєднує практичну частину (майстер-клас) з інформаційною [1, 46–47]. Так створюється творчо-образне мислення дитини; її уявлення про життя давніх людей поєднує в одному асоціативному ланцюгу знання, одержані від екскурсовода і здобуті власним досвідом.

Розповідь екскурсовода «від першої особи» (наприклад людини часів трипільської археологічної культури), застосування методів театрального дійства, збільшує тиск на емоційну сферу дитини та сприяє запам'ятовуванню одержаної інформації [2, 13–14].

Незалежно від того, яку форму роботи з дітьми оберуть музейні працівники, творчий підхід до справи допоможе їм досягти основного результату – залишити позитивний настрій від відвідування музею, який спонукатиме маленького відвідувача відкривати для себе таємниці рідної історії.

Джерела та література

1. Вітрик І. «Первісне мистецтво» дітям! // **Музейний простір**. 2013. № 2 (8).
2. Вітрик І. Форми роботи з музейної педагогіки в НМІУ (з досвіду роботи) // **Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи**. Мат. Третьої наук.-практ. конф. Київ, 2015.
3. Вітрик І., Коцар Л. Програми інтелектуального дозвілля у НМІУ // **Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи**. Мат. Другої наук.-практ. конф. Київ, 2014.
4. Выготский Л. **Психология развития человека**. Москва, 2005.
5. Коцар Л. Музейні уроки як складова формування історичного світогляду // **Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи**. Мат. Третьої наук.-практ. конф. Київ, 2015.
6. Vitryk I., Kotsar L. Trypillian Classes for Children at the Museum // **Trypillian Civilization Journal** [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.trypillia.com/index.php?option=com_content&view=article&id=148:class-about-trypillia-for-children&catid=69:events-2013&Itemid=82 – Назва з екрана.