

КАК МАЛЫШ ХОДИЛ В МУЗЕЙ

С 2001 г. в Самарском областном историко-краеведческом музее им. П.В. Алабина на экспозиционных площадях начали использовать интерактивные формы работы с посетителем.

Естественно специальные проекты и разовые акции (например, физическое шоу), связанные с темой текущей выставки, служат привлечению новых посетителей.

Элементы нетрадиционного общения экскурсовода с посетителем присутствовали давно: это диалог, свето-видео игра с пространством, костюмированные представления (Масленица, Новый год).

В настоящее время востребован новый тип музейного специалиста, способного освоить музейную реальность в ее педагогическом аспекте. Деятельность музейного работника приобретает все более творческий характер. Его многопрофильность - совмещение функций исследователя, экспозиционера, интерпретатора, экскурсовода, даже актера должна обеспечивать высокую результативность функционирования образовательной среды¹.

Развитием музейной педагогики как науки на сегодняшний день занимаются Лаборатория музейного проектирования Российского института культурологии, Лаборатория эстетического образования Московского института развития образовательных систем, лаборатория "Музейная педагогика".

В начале XX в. в России происходило теоретическое осмысление образовательной деятельности музея. В 1920-е годы А.У. Зеленко и его коллеги по музейно-выставочной комиссии Института методов внешкольной работы создавали специальные детские программы. Основным методом работы стали "музейные игры" с дубликатами музейных экспонатов, которые насыщали детскую фантазию образами исторической эпохи².

Так поступали и мы во время работы выставки, посвященной Григорию Осиповичу Засекину "И повелел государь крепость заложить...". В ходе игры на тему "Кто был ты в прошлом, молодец?" дети имели возможность примерить подлинную кольчугу, представив себя стрельцом, подержать в руках специально изготовленный для выставки шлем и т. д.

Современный ребенок - это развивающаяся личность, которую мы хотим видеть мыслящей, чувствующей, открытой для контактов с окружающим миром и обладающей развитыми способностями к общению³.

Современный музей обязан решать такие образовательные задачи, как создание условий для саморазвития ребенка; развитие

произвольных сторон его памяти, внимания и воображения; активизацию познавательной деятельности; развитие эмоциональной сферы; решение умственных задач, связанных с преобразованием предметного мира и др.

На выставках интерактивные программы в сочетании с лекцией в настоящее время дают наилучший результат. В их разработках были использованы разные приемы и методы - театрализация, креативные игры, ролевые игры, творческая деятельность, воздействия на чувства, знакомство с правилами поведения, развитие способности "читать" информацию, заложенную в музейном предмете, задания, приобщающие к коллекционированию, моделирование и "изобретение" чего-либо.

Имеются разные формы работы с посетителем, как традиционные (экскурсия, рассказ), так и специализированные (музейные праздники, интерактивные элементы, работа с путеводителем).

Наиболее интересной можно считать обучающую методiku - использование ролевых игр и средств креативной деятельности. Игра облегчает образовательный процесс и служит методом стимулирования активности, делает ребенка соучастником процесса. Сегодня, приходя в музей, выполняя задания и надевая кольчугу, он становится воином, а завтра моряком, "травящим байки" и вяжущим морские узлы, или мастером оригами, складывающим из бумаги волшебных зверей. Так происходит своего рода примерка исторической роли ребенком на себя.

Элементы игры могут стать самыми яркими и интересными, самыми запоминающимися для посетителя музея.

Театрализация, креативные и ролевые игры стали практически обязательными элементами при подготовке экскурсий выставочного отдела СОИКМ им. П.В. Алабина.

Так, например, в интерактивной игре "Кто был ты в прошлом, молодец?" (авторы Т. Чехова, Т.В. Васильева) по выставке "И повелел государь крепость заложить..." посетители имели возможность выступить в роли стрельца, казака или кочевника-ногая.

Мы работаем не только со своими фондовыми, но и гостевыми выставками. В ходе работы гостевой выставки "От Колумба до наших дней" была разработана интерактивная экскурсия "В гостях у боцмана" (автор Т.В. Васильева), посетители учились вязать морские узлы, писать послание другому кораблю при помощи азбуки морзе и флажковой азбуки, "травили морские байки", используя для этого карточки с различ-

ными морскими терминами, упоминавшимися в экскурсии, даже "строили" свой корабль из бумаги (оригами) или других материалов. Самые маленькие посетители рисовали свои корабли, заранее определившись, командой какого судна они будут (торгового, военного или пиратского). В конкурсе "Я – кок" по карточкам со списками продуктов и блюд ребята должны были определить, что можно приготовить в условиях жизни на корабле, а что нельзя, обосновывая при этом свой выбор. Для "погружения" в атмосферу жизни корабля им выдавались элементы костюмов (тельняшки, банданы, повязки и т.п.)

И.А. Колесникова отмечает: "В группе действует принцип информационного дополнения, когда у тех, кто включен в активное слушание и восприятие других, из мозаики разрозненных впечатлений и образов складывается "объемное" впечатление от увиденного"⁴. Ребят "заводили" соревновательные моменты, проявлялся состязательный дух, выставка превращалась в шоу.

На выставке "Праздник оригами" из московского музея оригами проводились мастер-классы, на которых посетители могли научиться делать фигуры из бумаги. Во время работы выставки родилась идея провести к Международному дню музеев акцию в поддержку детей, больных лейкемией. В итоге акция выросла в нечто большее: к Международному дню защиты детей в Музей мира в Хиросиме из СОИКМ им. П.В. Алабина была отправлена гирлянда из 1000 журавликов, выполненных ребятами. Они прошли путь от ремесла к искусству. Это была не игра ради игры, а действие, позволяющее исполнить мечту.

В музее также проводятся разовые интерактивные акции и фестивали, среди последних можно назвать презентацию детской игровой площадки с физическим шоу (обмен опытом со специалистами из Великобритании). В качест-

ве подобного примера в музейном сообществе служат пикники в Тольятти, отметившие в 2006 году свое десятилетие.

Весной 2006 г. в СОИКМ им. П.В. Алабина работала "От-ЧАЯ-нная выставка". Для нее специально был разработан мобильный интерактивный блок "Великая китайская стена", который включал в себя ряд оригинальных заданий (магнитные пазлы, комнатка прошлого, стену образов, сеть-лабиринт и др.). Впервые интерактивные элементы стали неотъемлемой частью самой выставки.

Даже взрослый человек, приходя в музей, может снова, пусть и не надолго, почувствовать себя молодым или даже малышом. Вы начинаете лучше понимать своих детей, они тянутся к Вам и хотят внимания. Так почему бы и не подарить семье ДЕНЬ в МУЗЕЕ? И тогда игра уже не будет просто действием, она станет связующей нитью между человеком и музеем, между прошлым и будущим, между родителями и детьми.

Примечания:

¹ Макарова Н.П., Чичканова Т.А. *Маленькая дорога в большой мир, или Пособие для энтузиастов детского музейного движения*. Самара. 2005. С.119.

² Там же. С.43.

³ Ванюшкина Л.М., Копылов Л.Ю. *Образовательная программа "Образ и мысль". Пояснительная записка // Музей и школа: диалог в образовательном пространстве. Выпуск 2: "Образ и мысль". СПб., 1997. С.99.*

⁴ Колесникова И.А. *Гуманитарная миссия программы "Образ и мысль" в современной образовательной ситуации // Музей и школа: диалог в образовательном пространстве. Выпуск 2: "Образ и мысль". СПб., 1997. С.21.*