

УДК 379.8:069.15

*А. В. Караманов***ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ МУЗЕЙНОЙ СРЕДЫ:
ОТ МЕТОДОВ К МОДЕЛЯМ**

Современное мировое образовательное пространство представлено различными дидактическими моделями, формами и средствами, позволяющими оптимально использовать весь потенциал среды обучения. Это обусловлено тем, что основной целью образования является предоставление возможности всем людям проявлять таланты и способности, а также раскрывать свой творческий потенциал. В соответствии с вышесказанным, задачи системы образования сегодня, – не только формирование индивида с широким мировоззрением, развитым интеллектом, высоким уровнем знаний, но и духовной личности, от культурного уровня которой зависит будущее общество. Одной из важнейших черт современной личности является ее внутренняя культура, определяющая ценностные ориентации и установки.

Эффективность среды обучения определяется уровнем активности ее участников и результатами межличностного взаимодействия. В частности, когда речь идет о среде музея, мы можем определять ее эффективность путем отбора соответствующих моделей обучения и способов взаимодействия.

Многообразие вариантов организации эффективного педагогического взаимодействия в музейной среде в последнее время обретает новое смысловое значение, благодаря развитию современных подходов к использованию коммуникационных стратегий, усовершенствованию работы с разновозрастной аудиторией в музее, а также применению более гибких дидактических технологий. Среди них особая роль принадлежит интерактивной технологии обучения, ориентированной на личностное и профессиональное развитие личности.

Целью нашего исследования является определение уровней интерактивности учебной среды музея и обоснование соответствующих дидактических моделей взаимодействия. Интерактивность – это взаимодействие, процесс коммуникации, предусматривающий двусторонний диалог между учителем и учащимися (преподавателями и студентами), целью которого является преобразование общей информации в личностные знания.

Учебная (образовательная) среда может быть определена как «постоянно расширяющаяся сфера жизнедеятельности растущего человека, включающая в себя все большее богатство опосредствованных культурой его связей с окружающим миром, учащая извлекать познания из собственной деятельности, из наблюдений и восприятий, раскрывать жизненное значение изучаемых объектов, постигать принципы собственных действий и руководствоваться ими в новых ситуациях»¹.

Для интерактивной технологии обучения характерны: концептуальные основы, предполагающие активные, диалогичные формы организации занятий; содержательная часть, определяющая цели обучения и содержание учебного материала; процессуальная часть,

¹ *Бим-Бад Б. М., Петровский А. В.* Образование в контексте социализации // Педагогика. 1996. № 1. С. 6.

включающая организацию учебного процесса, методы и формы учебной деятельности учащихся.

Сущность интерактивного обучения заключается в постоянном и активном взаимодействии всех его участников. Совместная деятельность учащихся, студентов в процессе познания, овладения новым материалом означает, что каждый вносит в этот процесс свой индивидуальный вклад, способствуя более качественному обмену знаниями, идеями, основами деятельности. Все это происходит в атмосфере доброжелательности и взаимопомощи, что позволяет не только получать новые знания, но и развивать саму познавательную деятельность, переводить ее на более высокий уровень кооперации и сотрудничества.

Интерактивный процесс характеризуется высокой интенсивностью коммуникации, общения, обменом информацией, сменой и разнообразием видов деятельности, процессуальностью (изменением состояния участников), целенаправленной рефлексией участниками своей деятельности, взаимодействия, представляя «усиленную целенаправленную деятельность педагога и учащихся по организации взаимодействия между собой в целях развития»².

Согласно общим представлениям, интерактивность может происходить в следующих случаях: во-первых, в процессе линейного взаимодействия, когда она имеет ограниченный характер, обусловленный почти полным отсутствием связи между посылаемым сообщением и предварительными сообщениями; во-вторых, во время реактивного взаимодействия, когда сообщение связано только с одним предыдущим сообщением; в-третьих, в ходе множественного (диалогического) взаимодействия, когда сообщение связано со многими предыдущими сообщениями и образует тесные взаимосвязи между ними.

Как известно, в основе музейно-педагогического процесса лежат следующие исторически сформировавшиеся педагогические принципы:

интерактивность, ибо человек запоминает только то, что делает;

комплексность, означающая здесь включение всех каналов восприятия (чувственный, логико-аналитический, психомоторный);

программность, которая обеспечивает усвоение информации и приобретение умений на основе специально разработанных программ³.

Исходя из того, что интерактивность отображает характер и уровень (степень) взаимодействия между объектами, необходимо отметить, что в среде музея она способствует усилению роли самих посетителей (в частности, учащихся и студентов) путем разнообразного моделирования их активности, организации различных форм сотворчества (например, в ходе дискуссии, диспута на выставках, инсталляциях, презентациях, хеппенингах, квестах, флэшмобах, перформансах и т.д.); раскрытию эстетического потенциала развития личности.

Современные исследователи классифицируют методы интерактивного обучения следующим образом: *методы создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации* (своей процессуальной основой имеют «коммуникационную атаку», организуемую педагогом для оперативного включения в совместную деятельность); *методы обмена деятельностью* (предполагают сочетание групповой и индивидуальной деятельности участников педагогического взаимодействия); *методы мыследеятельности* (создают

² *Кашлев С. С.* Интерактивные методы обучения педагогике: Учебное пособие. Минск, 2004. С. 37.

³ *Столяров Б. А.* Музейная педагогика. История, теория, практика: Учебное пособие. М., 2004. С. 108.

благоприятную атмосферу, способствуют мобилизации творческих потенций учащихся, стимулируют активную мыслительную деятельность); *методы смыслотворчества* (ведущей функцией имеют создание учащимися своего индивидуального смысла изучаемых явлений, проблем, обмен этими смыслами); *методы рефлексивной деятельности* (направлены на фиксирование участниками педагогического процесса состояния своего развития); *интегративные методы* (интерактивные игры) (являются интегрированным методом, объединяющим все ведущие функции вышеназванных активных педагогических методов)⁴.

В качестве иллюстрации вышесказанного можно привести примеры интерактивного взаимодействия в музее с учащимися младшего, среднего и старшего школьного возраста. В основе такого взаимодействия обязательным является сотрудничество учителя и музейного педагога.

Первым таким примером может быть использование методики ТРИЗ (теории решения изобретательских задач), позволяющей научить детей младшего школьного возраста составлять устные или письменные рассказы на основе картин.

Данная методика представляет последовательность разнообразных форм совместной работы, которые учитель может «наполнять» различным содержанием, исходя из конкретных возможностей своего класса, учитывая программные требования и индивидуально-возрастные особенности учащихся⁵. В ходе ее реализации учащимся предоставляется возможность составлять определенные типы рассказов на основе картины: от обычных рассказов-фиксаций, описаний конкретного объекта, составления рифмованных текстов по содержанию картины до фантастических рассказов, повествования от имени изображенного объекта, сказки по мотивам изображений на картине. Используя приемы «охота за подробностями», «найди ошибку», «вслушивание», «личная аналогия», «подзорная труба», учитель вместе с музейным педагогом сосредотачивают внимание детей на деталях картины, и просят их интерпретировать увиденное: выразить свои чувства, составить рассказ-фантазию, сказку.

Например, прием «вслушивания в картину» обращен к многообразию чувственного опыта ребенка, развивает у детей художественное восприятие произведений изобразительного искусства, учит их понимать смысл картины, знакомит со средствами выражения собственных чувств. Прием «превращения во времени» рассматривает картину в образе застывшего мгновения, предусматривая развитие сюжета во времени.

Важным является также составление монолога или диалога героев картины с помощью метода «личная аналогия», позволяющего «вжиться» в образ определенного объекта, описать свои ощущения путем акцентирования на эмоционально-оценочных моментах и собственных переживаниях.

Сопоставляя элементы художественного восприятия с применением методов ТРИЗ на занятиях в музее, можно эффективно использовать следующие направления: 1) Определение содержания картины и выделение на ней соответствующих объектов; 2) Установление взаимосвязи между объектами на картине; 3) Составление загадок и метафор по содержанию картины; 4) Преобразование объектов картины во времени; 5) Составление

⁴ Кашлев С. С. Интерактивные методы ... С. 41-42.

⁵ Телячук В. П., Лесіна О. В. Сходінками творчості. Методика ТРВЗ в початковій школі. Харків, 2007. С. 63.

рассказов с различных позиций и точек зрения; 6) Творческое преобразование сюжета картины; 7) Написание рассказа по содержанию картины.

В ходе интерактивного взаимодействия с подростками на уроках истории в музее нам представляется возможным освещение реальных исторических событий с позиций различных перспектив. Использование музейной среды, разнообразных мест памяти помогает проиллюстрировать, как люди в разные времена понимали исторические события, искусство, культурное наследие, межкультурные влияния, аспекты повседневной жизни⁶. В соответствии с этим, общение с музейными экспонатами – свидетелями памяти и исторических событий стимулирует к размышлениям, дискуссии, взаимной эмпатии.

В европейских музеях активно используются современные подходы к преподаванию истории. Они рассматривают прошлое с позиций мультикультурности и мультиперспективности (анализ исторических событий с точки зрения различных этнических и религиозных сообществ); сбалансирования объема знаний, исторических умений, системы ценностей, умений анализа и оценки; демонстрации альтернативности, многовариантности путей исторического развития; многоаспектности (включение в процесс изучения истории политических, социальных, культурных, экономических аспектов повседневной истории); очеловечения истории (человек как цель исторического познания, а не средство); развития у личности умения воспринимать отличные от собственных политические взгляды, особенности других культур, разные взгляды на одно и то же историческое событие⁷.

Следующий пример иллюстрирует проект по музейной педагогике для мексиканских и американских учащихся старшей школы в ходе документации истории и культуры своей общины. Своеобразие проекта заключалось в том, что учащиеся, которые принимали в нем участие, не просто освещали событие в музее, а выступали в роли историков, повествуя о собственной культуре и истории. Решающим для формирования учебного опыта во время проекта было прийти к пониманию, что осознание того, кто мы есть, определяет наш смысл идентичности и истории.

Рассказы и художественные работы детей становились экспонатами музейных проектов, а также главными средствами развития собственного понимания истории, языка и идентичности во время проекта. Со временем их произведения становились метафорическими, политическими и более насыщенными осознанием собственной идентичности. Интересно, что, по мнению организаторов проекта, опыт участия в этом мероприятии побуждал школьников к пересмотру контекста собственных семейных рассказов. Кроме того, претерпела изменения и сама интерпретация мексиканско-американской общины с точки зрения истории ее повседневности⁸.

Очевидно, что последний проект способствовал большей самостоятельности воспитанников, поскольку в нем были задействованы учащиеся старшей школы. Они не были пассивными наблюдателями в течение урока, а пытались на основе собственного опыта создавать и интерпретировать музейные экспонаты, отображающие историю их сообщества.

Обобщая приведенные примеры, следует отметить, что интерактивность выступает в качестве базового принципа музейно-педагогической деятельности и акцентирует вни-

⁶ Вербицька П. В. Європейські підходи до історичної освіти в умовах полікультурного суспільства // Наук. вісник Волинського нац. ун-ту ім. Л. Українк. Педагогічні науки. 2011. С. 79.

⁷ Там же. С. 78.

⁸ Брайс Л. Організація громадянського дискурсу у процесі навчання // Педагогіка для громадянського суспільства / За заг. ред. д-ра пед. наук Т. Кошманової. Львів, 2005. С. 171.

мание на необходимости создания эффективной дидактической среды в музее. Ее уровень (степень) будет определяться скоростью и удобством достижения целей учебной, воспитательной и развивающей деятельности, элементами будут все компоненты системы, благодаря которым происходит педагогическое взаимодействие с посетителями, а уровнями – способы взаимодействия между учащимися / студентами и содержанием или предметом обучения. Такие способы соответствуют различным методам и приемам общения, по уровню взаимодействия делящимся на традиционные, активные и интерактивные.

Как правило, традиционные методы в основном представляют однообразные экскурсии, характерной особенностью которых является отсутствие обратной связи между музейными работниками и посетителями, выступающими в роли пассивных слушателей. Таким образом, происходит процесс интеллектуального взаимодействия с экспонатами, когда учащиеся «проговаривают про себя» новые впечатления об увиденном в музее. Активные методы обучения стимулируют к выполнению различного рода задач (например, в процессе разных тактильных действий), которые разрабатывает и определяет учитель в основном в рамках школьной программы. Они пытаются поддержать интерес к учебному материалу, вызвать дополнительную мотивацию к обучению. В отличие от них, интерактивные дидактические методы способствуют организации самостоятельной поисковой деятельности в среде музея между самими посетителями, когда весомым становится взаимодействие в группе и практическое применение учебной информации.

В процессе организации и проведения занятий в музее для всех трех моделей возможно применение универсальных дидактических методов, позволяющих использовать различные уровни интерактивности. К примеру, возможна следующая их интерпретация:

метод одного экспоната – позволяет акцентировать внимание на наиболее значимом особенном, оригинальном и аттрактивном экспонате в течение всего музейного занятия, а также использовать его в качестве символа, образа определенной темы;

метод двух экспонатов – предусматривает постоянное сравнение и проведение параллелей между двумя музейными памятниками, использование приемов контраста и «зеркала», высказывание различных предположений;

метод трех экспонатов – дает возможность логического комбинирования музейного занятия на основе перехода от вступления (первый экспонат) к основной (второй экспонат) и заключительной части (третий экспонат), в данном случае делается акцент на истории процесса, изменениях, обусловленных причинно-следственными связями, возможности дополнения информации;

метод четырех экспонатов – определяет условия для эффективной работы в микрогруппах по сопоставлению, обобщению, поиску этапов в исторической ретроспективе, сходства и различия, общих тенденций в различных музейных ценностях на основе творческого взаимодействия в интерактивной музейной среде;

метод пяти экспонатов – способствует полноценному использованию музейного пространства в ходе поисковой и исследовательской деятельности разного уровня интерактивности для более глубокого понимания содержания музейной экспозиции, создания новых моделей коммуникации, выявления различных количественных и качественных характеристик исследуемой темы;

множественный метод – ориентирован на быстрое погружение в музейную среду обучения путем широкого использования разнообразных приемов общения в ходе работы с большим количеством экспонатов. Данный метод позволяет выработать «индивидуаль-

ную учебную траекторию» для разных групп учащихся / студентов с целью обмена личностным опытом, организации широких дискуссий и достижения определенных результатов на основе последовательного выполнения поставленных заданий.

Все представленные методы способствуют активному вовлечению в деятельность, а также стимулируют коллективные дискуссии об искусстве, истории, литературе. Они логично сочетаются с такими методами музейно-педагогической деятельности, как «погружение» в историческую среду, сравнительный анализ, театрализация, метод проблемных ситуаций, «ролевое проживание» исторических событий, реконструкция, моделирование, исследовательский, ассоциативный, информационный и репродуктивный методы⁹.

Следует подчеркнуть, что именно интерактивные методы раскрывают новый уровень музейной интерактивности – «музей 2.0» (participatory museum – Н. Саймон), ориентированный на общение в среде музея, выявление разнообразных черт и свойств личности через ее включение в непосредственную деятельность. Таким образом, музей выступает платформой для организации коммуникации, получает возможность обновлять и менять свой контент, а музейный предмет становится своеобразным катализатором коммуникации между различными посетителями.

Определенное значение для этого имеют социальные объекты, позволяющие людям сконцентрировать свое внимание на определенных вещи, а не друг на друга, что делает межличностное взаимодействие более комфортным. Эти объекты, то есть музейные экспонаты, могут служить общими ориентирами для обсуждения.

Н. Саймон выделяет такие способы музейного проектирования, которые в условиях интерактивной среды способны активизировать артефакты в роли социальных объектов:

предложение для посетителей ответить на вопросы относительно увиденных объектов;

предоставление различных интерпретаций объектов для быстрого установления личностной связи с ними;

проектирование выставок с провокационными методами презентации, отображение объектов в сопоставлении, конфликте или диалоге;

предоставление посетителям четких инструкций о том, как взаимодействовать друг с другом относительно объекта¹⁰.

Подтверждением этому является убеждение, что музейный педагог должен иметь глубокие знания в области возрастной психологии, философии образования, педагогической теории, а также истории и искусства. Кроме этого, он должен обладать хорошими организаторскими способностями и незаурядным интеллектом, быть креативным, выступающая в роли посредника между музейным экспонатом и зрителем.

В ходе интерактивной музейно-педагогической деятельности активно формируются личностные качества воспитанников, их умение говорить и презентовать себя. Использование разного рода знаков, ассоциативных символов, создание условий, максимально приближенных к жизненным ситуациям, делает возможным непроизвольное запоминание материала, приближает процесс обучения к непринужденному восприятию. Также сти-

⁹ См.: Артемов Е. Г. Музейно-педагогические технологии. Пособие-справочник. Изд. 2-е, доп. СПб., 2006. С. 17-18.

¹⁰ Simon N. The Participatory Museum. Santa Cruz, 2010. P. 115-133.

мулируется интерес к прошлому, осуществляется передача культурного опыта, а музей становится посредником между посетителем и культурной средой.

Важная роль в данном процессе принадлежит развитию визуального мышления, основами которого являются:

опосредствованное и обобщенное отображение человеком предметов и явлений объективной действительности в музейной среде;

созерцание, базирующееся на осмыслении посетителем музея произведений искусства;

творческая уникальность, формирующаяся в процессе и результате творчества, когда личность выходит за рамки социокультурных стереотипов, становится творцом ценностей, целей и смысла своего бытия;

творческая инициатива – стремление создать индивидуальный и неповторимый образ мира через взаимодействие и организацию диалога в музее;

взаимодействие наглядного и вербального мышления в процессе перехода от конкретных понятий на уровень вербальных абстракций, выражающихся в эстетическом и эмоциональном увлечении¹¹.

Проанализированные уровни интерактивности в музее, в равной степени, как и методы, соответствуют аналогичным по содержанию дидактическим моделям взаимодействия – традиционной, активной и интерактивной. Для первой модели характерным является ориентация на учащегося как на объект обучения, что предусматривает линейное взаимодействие, выражающееся в усвоении учебного материала, предложенного учителем, минимальном общении и незначительных творческих заданиях.

Вторая модель предполагает использование методов, стимулирующих познавательную активность и самостоятельность учащихся во время музейных занятий, когда они выступают в роли субъектов обучения. Это позволяет разрабатывать различные творческие задания, организовывать непосредственное взаимодействие с учителем.

Третья, собственно интерактивная модель, позволяет создавать максимально комфортные условия обучения в музее, когда учащиеся могут ощущать свою успешность, а также активно взаимодействовать между собой в процессе творческого выполнения поставленных учебных заданий. При этом возможно моделирование различных жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем путем анализа обстоятельств и соответствующих моментов. Данная модель действует по принципу активного вовлечения в деятельность (*participatory museum*), создавая атмосферу сотрудничества, взаимопонимания и конструктивного взаимодействия.

Путем моделирования данных уровней в музеях разного профиля можно достигать эффективных результатов учебной деятельности.

¹¹ Караманов О. В., Сайко Х. Психологічні основи візуального мислення у музейній комунікації // Науковий вісник Чернівецького університету. Серія «Педагогіка та психологія». 2011. Вип. 556. С. 47-48.

Информация о статье

Автор: Караманов Алексей Владиславович – канд. пед. наук, доцент, Украина, Львовский национальный университет имени Ивана Франко, akaramanov@gmail.com

Заглавие: Организация интерактивной музейной среды: От методов к моделям.

Абстракт: В современном образовательном пространстве важная роль принадлежит среде обучения, которая позволяет выявлять таланты и способности личности, раскрывает ее творческий потенциал. Эффективность такой среды часто определяется активностью ее участников, способствующей разрешению дидактических заданий. Особая роль при этом принадлежит интерактивной среде общения в пространстве музея, что предусматривает наличие различных уровней взаимодействия учителя с учащимися. Данные уровни соответствуют общим представлениям об интерактивности, рассматриваемой через линейное, реактивное и множественное взаимодействие. Применение интерактивной методики в музейной среде способствует организации качественной совместной работы педагога с учащимися, достижению целей обучения, более гибкому использованию универсальных дидактических методов. В соответствии с этим интерактивность рассматривается как базовый принцип организации педагогической деятельности в музее, ее уровни соответствуют традиционным, активным и интерактивным методам обучения, что дает возможность выделить аналогичные дидактические модели. Наиболее приемлемой из них является интерактивная модель «музея 2.0» (participatory museum).

Ключевые слова: музей, интерактивность, образовательное пространство, музейная среда, обучение, методы обучения, уровни интерактивности, дидактические модели взаимодействия.

Information on article

Author: Karamanov Alexey Vladislavovitch – Candidate of Science in Pedagogy, Associate Professor, Ukraine, Ivan Franko National University of L'viv, akaramanov@gmail.com

Title: Organizing interactive museum environment: From methods to models.

Abstract: In modern education milieu the important part is devoted to the problem of educational environment, which helps to reveal hidden talents and creative potential of the individual. The effectiveness of the educational environment is defined by the participant's activity which also assists in fulfilling important didactical tasks. A special role in this process belongs to the interactive communication environment that means the availability of various levels of teacher-student cooperation. These levels correspond with general understanding of cooperation as linear, reactive and multiple interactions. Application of interactive methodology in the museum environment helps to organize effective cooperative work of a teacher with her/his students, assists in achieving the educational aims and promotes more flexible usage of universal didactical methods. According to this, interactivity is viewed as a basic principle of pedagogical activity in the museum. Its levels correspond to the traditional active and interactive methods of teaching which help to define analogical didactical models. The interactive model «museum 2.0» (participatory museum) is considered the most applicable among them.

Key words: museum, interactivity, educational environment, museum environment, teaching, methods of teaching, levels of interactivity, didactical models of interaction.