

Образовательная среда в музее? Да, если этот музей — детский детский

Музей как способ организации образовательной среды

Макарова Наталья Петровна — директор Детского музея г. Ноябрьска, кандидат педагогических наук
Чичканова Татьяна Анатольевна — заведующая кафедрой эстетического воспитания Самарского государственного педагогического университета ФНО, кандидат исторических наук

Каковы инвариантные (сущностные) характеристики детского музея, особенности его образовательной среды (ОС) и её структурных элементов, образовательные функции и формы воплощения этого института? В этой статье мы попытались рассмотреть эти вопросы, а также обосновать актуальность создания такой ОС и её изучения (см. схему 1).

Схема 1



В настоящее время определились *четыре типа моделей* ДМ:

1. *Американская*, в её основе лежит концепция так называемого интерактивного музея, где дети осваивают предметную среду, непосредственно взаимодействуя с ней. Основное внимание уделяется развивающей, социально-адаптационной деятельности при минимальном использовании предметов-подлинников. Музейный экспонат способствует расширению представлений детей о реальном мире, обогащает общение с ним. Такой ДМ начинает свою деятельность «с чистого листа», т.е. без коллекций, переданных «взрослым» музеем.

2. *Европейская*, для которой более характерна модель ДМ, возникающего в рамках структуры традиционного «взрослого» музея (при этом используются его коллекции и сохраняется его профессиональная ориентация). Европейский музей использует идею погружения в историко-культурный контекст, поэтому здесь большое значение придаётся не только образовательной, но и классической музейной ценности коллекций. Основной вид работы с детьми — специальные программы на основе предметных экспозиций.

3. *Авторская*, характерная для ДМ России начала XX в., когда стиль работы, формы подачи музейного материала, весь процесс развития музея определялись личностью автора — основателя музея, его индивидуальным нетрадиционным подходом.

4. *Смешанный тип*: используются интерактивные экспозиции с обязательным вклю-

чением раритетного компонента. Сегодня это самый распространённый тип ДМ.

Каковы формы воплощения идеи ДМ? Они достаточно многообразны: отделы при традиционных музеях, музеи, совмещающие экскурсионную и студийную (клубную, кружковую и т.д.) работу на базе традиционных музеев, самостоятельные ДМ, музеи-лаборатории, музеи-мастерские, музеи детского творчества (детские картинные галереи), передвижные.

Однако музеи в классической форме детского ещё не получили широкого распространения в России. Причины такой ситуации очевидны — это особенности исторического хода развития взглядов на образовательную функцию музея, трудоёмкость процесса его организации, а также отсутствие разработанной модели образовательной среды этого института. Последнюю задачу отчасти решает практика Детского музея города Ноябрьска Ямало-Ненецкого округа (ДМН).

Для уточнения понятия проведём сравнение деятельности ДМ с работой таких институтов, как *традиционный музей* и *школа*.

Сравнение деятельности традиционного и детского музеев

Т — традиционный музей

Д — детский музей

Преобладающая функция

Т: Сохранение коллекций (охранительно-исследовательская)

Д: Образовательная (и организация досуга — «здорового отдыха», а также «нетрадиционное использование традиционных функций», с учётом специфики аудитории)

Образовательная роль

Т: Передача знаний («посредники в передаче знаний»)

Д: Развитие личности ребёнка

Фонды

Т: Раритеты или ценные предметы

Д: Любые предметы, даже выполненные детьми (главное, «чтобы они сохраняли прошлое, иллюстрировали настоящее и освещали будущее»): 1) выбранные для детей; 2) выставленные для детей; 3) интерпретируемые для детей; 4) в пространстве для детей

Здание

Т: Стационарное

Д: Любое пространство, особым образом организованное (может и отсутствовать — «музей в чемодане»)

Содержательная направленность деятельности музея

Т: Определяется специальной отраслью знания (специализацией музея)

Д: Определяется спецификой аудитории

Ведущий характер исследований

Т: Научный (профессиональный)

Д: Экспериментальный и интегративный (акцент на социально-педагогических исследованиях для планирования и учёта результативности воздействия)

Ведущая деятельность музейных специалистов

Т: Профессиональная (согласно специализации музея)

Д: Педагогическая (задача освоения музейной реальности в её педагогическом аспекте)

Характер работы музейных специалистов

Т: Регламентирован специализацией музея

Д: Творческий

Основные формы работы с посетителем

Т: Экскурсии

Д: Интерактивные (вовлечение посетителя в активную деятельность); комплексные (лого-аналитическое, чувственное, психомоторное восприятие): свободный выбор содержания и форм освоения самим посетителем

Адресность

Т: Недифференцированный подход к посетителям

Д: Обращение к определённой социальной группе: детям, подросткам и сопровождающим их взрослым (ориентация на индивидуального посетителя)

Характер общения с посетителем

Т: Как с объектом воздействия (пассивный посетитель)

Д: Как с субъектом — равноправным участником коммуникативного процесса, диалога (активный посетитель)

Тематика экспозиций

Т: Соотносится с коллекциями

Д: Не граничена (диктуется потребностями посетителей)

Способы экспонирования

Т: Постоянные и сменные выставки

Д: Разнообразные (мероприятия для детей и с участием детей, игровые пространства)

Сравнение деятельности детского музея и школы как образовательных институтов

Ш — школа

Д — детский музей

Организация образования

Ш: Регламентированные учебные программы (по предметам или курсам) и классно-урочная система, контроль уровня знаний

Д: Вариативность и свободная форма присвоения знаний разнородной публикой (сфера неформального образования), общедоступный характер

Характер образования

Ш: Базовое среднее образование во всех областях знания, дифференциация по дисциплинам

Д: Избирательное образование (поскольку это ещё и место отдыха), «самостоятельное и добровольное», междисциплинарный подход

Основной путь образования

Ш: Через присвоение информационных эталонов и формирование способностей к самостоятельному развитию в профессиональном и общекультурном планах

Д: Через ценностное отношение личности и расширение чувственного опыта («мультисенсорный опыт») в процессе общения с музейным предметом (прямой опыт общения с объектом)

Ведущий характер общения

Ш: Вербальный

Д: Интерактивный (деятельность с экспонатом и в экспозиции как основной способ получения знания)

Основной характер отношений

Ш: Субъект-объектный (учитель—ученик), регламентированный, существование иерархии

Д: Субъект-субъектный, неформальный, коммуникация, диалог (соответственно выше степень свободы личности), самостоятельность

Организация пространства

Ш: Специальное здание со структурой классных и других помещений

Д: Любое помещение без строгой структуры с легко трансформирующимися компонентами и обучающими игровыми пространствами; нет жёстких стандартов и рамок

Итак, сформулируем *инвариантные (сущностные)* характеристики ДМ, присущие всем его формам:

1. Основной функцией детского музея является *образовательная* (при сохранении и корректировке традиционных). Все направления деятельности ДМ — формирование и организация коллекций, создание экспозиций и приёмы экспонирования, проведение исследований, методы и формы работы с аудиторией, даже здание — рассматриваются как элементы его образовательной политики («принцип концентрации вокруг ребёнка всех элементов детских музеев в образовательных целях»). Причём образование в рамках ДМ общедоступно, вариативно, присвоение знаний проходит в свободной форме, самостоятельно.

2. Деятельность музея ориентирована на конкретную социальную группу (*адресность*) детей, подростков и сопровождающих их взрослых (предпочтение индивидуальным и семейным посетителям). Специфика аудитории, её интересы определяют формы и способы экспонирования, содержательную направленность всей деятельности ДМ, который является местом для постоянной экспериментальной музейной работы.

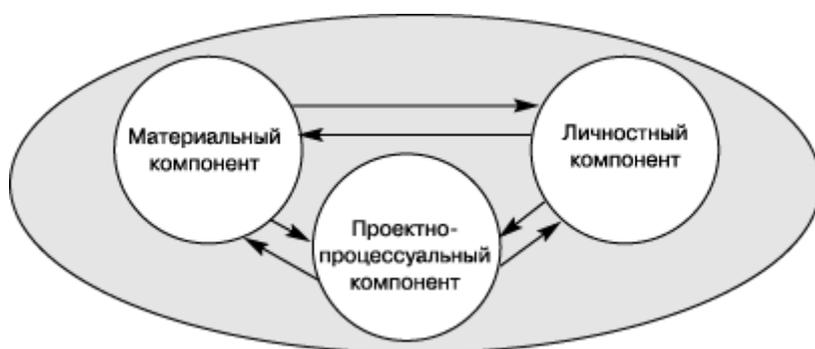
3. В музее создаются условия для проявления активности детей. Принцип *интерактивности* (*hand's on* — знание через руки) предполагает приобретение опыта личного соприкосновения с реальностью истории и культуры через предметный мир. В «деятельных» экспозициях дети получают возможность «работать» с предметом, проявлять себя в творчестве. Этому способствуют предметы, стимулирующие развитие (они могут не быть музейными предметами в строгом смысле слова). Ребёнку предоставляется свободный выбор со-

держания и форм освоения. При комплексном принципе приобщения «работают» все каналы восприятия (логико-аналитический, чувственный, психомоторный). Тем самым значительно расширяются рамки традиционных представлений о формах музейной презентации («музей-лаборатория», «музей-театр», «музей—игровое пространство» и т.д.).

4. *Диалог* является основой музейно-педагогической деятельности (между памятником и посетителем, музейным сотрудником и аудиторией и т.д.). Это касается не только социальных контактов со значимыми для ребёнка людьми. Посетители в ДМ из пассивных зрителей становятся активными участниками происходящего, получая возможность пропустить через «линии внутреннего переживания» всё, что предлагает им музей.

На схеме 2 представлена структурная модель образовательной среды детского музея (ОСДМ). Её особенность — гибкая, недетерминированная иерархия элементов. В процессе разработки модели учитывалось, что ОС необходимо иметь развивающий характер, педагогические задачи каждого этапа должны опережать развитие ребёнка, содержание материала и видов деятельность — соответствовать уровню развития учащихся, методы работы — отвечать его содержанию, а для оптимального индивидуального развития ребёнка должны быть обеспечены условия.

Схема 2. Структурная модель образовательной среды детского музея.



Структура ОС имеет три основных компонента: *проектно-процессуальный, материальный и личностный.*

Материальный компонент структуры ОСДМ: здание музея, дизайн внутренних помещений, их размер и пространственная структура, фондовые коллекции музея, оборудование.

Проектировать новое здание ДМ (или выбирать готовое) следует таким образом, чтобы оно способствовало престижу и популярности музея.

Принцип аттрактивности. Музей должен привлекать внимание, выделяться из окружающей застройки (яркие, привлекательные архитектурные детали). Название ДМ, его логотип (графическое изображение) должны быть легко запоминающимися, присутствовать во всей рекламной продукции. На ближайших к музею улицах желательно расположить указатели (рекламно-информационные щиты).

Принцип доступности. Здание музея должно располагаться недалеко от центральных магистралей, иметь удобный подъезд.

Освоение окружающей музей территории (качество и привлекательность, обустроенность и подчинённость образовательной функции которой также повышает рейтинг ДМ).

Организация внутреннего пространства ДМ тоже чрезвычайно важна (специфика диалога на его площадке, количество реальных и потенциальных участников, многовариантность проектов, отсутствие формальных ограничений тематики, размер помещений). От этого зависит, будет ли экспозиция стационарной, динамичной (ежедневная смена «декораций») и т.д. В ДМН применяется инновационная система «естественного зонирования», т.е. выделение функциональных зон: творческая («ТворДвор»), зоны игр — ИгроЦентр и адаптации в музее (привходовые зоны), экспозиционная, «ЭкоСад» с фонтаном и живым уголком. Эти зоны являются организующими «узлами» музейной среды, постоянно действующими элементами. В них реализованы основные из известных типов детских музейных пространств (му-

зей-мастерская, игромузей и т.д.).

Вопрос о **структуре фондов** в ДМ решается несколько иначе, чем в традиционных музеях. Их комплектование и использование направлено на максимальное отражение многообразия окружающего мира для удовлетворения интересов и запросов маленьких посетителей, побуждения к самостоятельным исследованиям и открытиям. Экспонатом может стать любой предмет при условии его целевого присутствия на экспозиции. Важны не столько раритетные, сколько типичные предметы хорошего качества — главное, чтобы они сохраняли прошлое, иллюстрировали настоящее и освещали будущее. Основным критерий отбора — способность экспонатов вызвать интерес, удивить, спровоцировать желание задавать вопросы и искать ответы (как заметил К. Хейдекен, определяя роль музеев, они «служат великолепным местом для удовлетворения человеческой любознательности»^{*}).

^{*} Хейдекен К. Художник в роли хранителя в музее города // Museum. 1996. № 187. С 17–21.

Кроме традиционных фондов ДМ имеет интерактивный и игровой. Интерактивный состоит из музейных материалов, знакомство с которыми происходит в процессе непосредственного манипулирования с ними для реализации музейной или образовательной функции (подлинные объекты, технические устройства и механизмы с движущимися частями; копии, новоделы; специально сконструированные дидактические, демонстрационные макеты, тренажёры и т.п., моделирующие (или имитирующие) объекты, процессы или явления реальной жизни).

В отличие от интерактивного игровой фонд моделирует не сами объекты окружающего мира, а формы общественных отношений, опосредованные (или означаемые) соответствующими предметами. В фонд входят всевозможные детские игрушки, а также предметы, непосредственно для игры не предназначенные (например, «взрослые» бытовые). Однако, используя их, ребёнок «пробует себя» в роли его будущей реальной жизни.

В ДМН используется разнообразная классификация коллекционного материала: профильно-тематическая (естественнонаучные коллекции; бытовые вещи; коллекции игр и игрушек; произведения изобразительного искусства, книги), тематическая («Мой музей», «Мой регион», «Мой город», «Мир природы», «Мой народ», «Моя семья», «Я и мой организм», «Мир детства», «Современное детское творчество», «Моя будущая профессия») и др.

Проектно-процессуальный компонент структуры ОСДМ: информационный элемент (особое внимание уделяется первоисточникам — музейным предметам); технологический (образовательные технологии); **результативный элемент** отражает многообразие достигнутых уровней развития, совокупность способов и форм их оценки, анализ и диагностику.

Программы и услуги, предлагаемые детским музеем, достаточно разнообразны, но существует ряд общих черт и типичных форм работы с аудиторией:

- основное внимание уделяется интерактивным выставкам;
- работа ведётся комплексно, с привлечением широкого круга специалистов (штатных сотрудников, экспертов в области образования, учителей, психологов, дизайнеров) и детей;
- основа любых проектов — создаваемая в музее выставка или экспозиция, вокруг которой разворачивается разнообразная деятельность. Одновременно могут существовать несколько разнопрофильных образовательных проектов, каждый из которых реализуется на основе стационарной экспозиции или временных выставок;
- на материале одной и той же экспозиции могут применяться сценарии работы с детьми разных возрастов и уровней развития (критерий доступности) или каждый проект адаптируется для определённой возрастной группы посетителей;
- отличительной чертой экспозиций является их способность к быстрой трансформации — «быстрое реагирование» — в процессе текущей коррекции, согласно данным диагностики.

Образовательные проекты разрабатываются на конкурсной основе и ориентированы на интересы детской аудитории с обязательным «опережающим» эффектом задач развития, проходят рецензирование музейного психолога, победитель определяется методическим

объединением музея.

При работе над проектами необходимо учитывать следующие моменты: **определение основной цели и конкретных образовательных задач**, способствующих развитию ребёнка; **творческое использование составляющих проекта, мотивации (стимулов) для привлечения посетителей и активизации их деятельности; адаптация составляющих частей проекта** для каждой группы посетителей; **свобода выбора алгоритма** освоения территории экспозиции. Кроме того, при построении проектов учитывается, что уровень интеллектуально-творческих способностей, темп их развития могут существенно различаться у разных детей, т.е. нужен **индивидуальный подход**.

Личностный компонент ОСДМ: ДМ позволяет детям быть активными, бережно относясь к предмету, даёт возможность узнать, не заучивая что-то, раскрывая свои потенциальные творческие способности. Отличие ДМ от «взрослого» состоит прежде всего в способе погружения в знания и овладении миром через общение с другими, совместную деятельность и самостоятельный поиск ответов. Ребёнок как посетитель экспозиции волен сам выбирать темп, формы усвоения материала и темы программы, что повышает воздействие образовательной среды, результативность воспитательных задач.

В связи с этим нужен **музейный специалист** нового типа, способный творчески освоить музейную реальность в её педагогическом аспекте. Его роль — учить посетителя самостоятельно понимать язык предметов и пользоваться этим языком. В условиях ДМ взрослый для ребёнка — не наставник или контролёр, а партнёр, в лице взрослого, как заметил Д.Б. Эльконин, ребёнок находит не образ другого человека, а образ себя через другого*. Сотрудник подключается к созданию экспозиций, разрабатывает и реализует программы, ищет новые формы и методы работы с посетителями, проводит социально-психологические исследования. Совмещение функций экспозиционера, интерпретатора, экскурсовода, даже актёра способствует высокой результативности функционирования ОСДМ.

* Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.

Коллектив ДМ г. Ноябрьска (ДМН) использует как традиционные **методы** работы (беседа, экскурсия, рассказ, др.), так и обусловленные музейной спецификой (музейные праздники, интерактивные элементы экспозиции, организация работы по путеводителю и др.). Учебная деятельность достаточно разнообразна: от узнавания о существовании каких-то предметов до соотнесения этой информации с известными фактами. Музейные педагоги ДМН побуждают детей самим искать ответы на вопросы, наблюдать и устанавливать связи между предметами и явлениями, решать проблемы, определять свои предпочтения. Одна из методик — вопросы, заставляющие детей более пристально взглянуть на предмет — **«сократовский способ»** интерпретации экспонатов.

Поисковая или **исследовательская стратегия** заключается в специальном и последовательном наборе мыслительных операций: постановке проблемы, выдвижении гипотезы, её проверке и поиске фактов, её подтверждающих. Дети активно осваивают материал, взаимодействуют с предметной средой музея и друг с другом.

Метод **чувственного восприятия (сенсорный опыт)** («чувственная грамотность») — один из ведущих в ДМ: прямой опыт общения с предметами, когда главными становятся не сами предметы, а выраженные ими значения, культурные ассоциации, детей в процессе активного освоения музейного пространства.

Практически все предметы в музее можно трогать руками, изучать, раскладывать, разбирать — примерить каску пожарного, «почитать» древний манускрипт или «поработать» на станке XIX в. Физические и эмоциональные ощущения от общения с предметом (его фактура, вес, запах, вкус, размер, специфические черты, ценностный смысл и переживания по их поводу) больше, чем слова, дают представление об особенностях материалов, об их сходстве или различии, о способах освоения.

ДМН использует документальные источники, помогающие **персонафицировать материал** и проиллюстрировать, как отразились те или иные события, даты, личности на судьбе

других людей. Свидетельства о рождении, письма, дневники, старые семейные фотографии оказывают непосредственное эмоциональное воздействие. Кроме того, изучение подобных материалов развивает аналитические и творческие способности, помогает детям осознать понятие исторического времени, уяснить, что история существует в виде разных интерпретаций.

Другой обучающей методикой являются различные *деятельностные формы*: «строительство» города, «работа» в диспетчерской авиапорта, «приготовление» еды, «ловля» рыбы, «изготовление» бумаги и т.д. Использование ролевых игр и других форм креативной деятельности помогает установить невербальный контакт ребёнка с музейным предметом: он постигает взаимоотношения вещей, обретает способность анализировать и физически переживать музейный предмет, «оживляя» его. Как средство замены прямого педагогического воздействия на детей, игра облегчает образовательный процесс в музее и является особым методом стимулирования активности детей, обеспечивая трансформацию ребёнка из «объекта» воспитания в «субъект» деятельности. Игра должна иметь непосредственное отношение к теме занятия или к конкретному музейному предмету, а не быть случайной.

Музейному педагогу нужно владеть актёрской игрой и импровизацией (в случае совместных действий с детьми) — он одновременно направляет игру и наблюдает её, его основная задача — научить детей самостоятельно, творчески и с удовольствием играть. Игры могут быть использованы для разных целей: релаксации (чтобы побудить детей свободней чувствовать себя в обстановке музея), ориентации (стимулировать процесс зрительного знакомства с предметом), социализации (помочь общению детей с музейным педагогом и друг с другом), организации (сформировать детей в группу), мотивации (стимулировать познавательную активность ребёнка).

В ДМН достаточно часто применяется такой метод работы, как *театрализация* (кукольное действо, актёры, дающие представление в музее, или просто костюмированный экскурсовод). Этот метод значительно увеличивает количество посетителей в музее, но и требует от музейных педагогов высокого профессионализма — и в постановочной, и в сценарной части.

Одна из перспективных форм музейной работы ДМН — массовые мероприятия каждой выставки, которые становятся кульминационными в «Календаре событий». Среди них можно выделить два основных направления: *театрализованные праздники*, театрализованное шоу-представление, где ещё раз обыгрывается содержательная сторона экспозиционной части проекта, задаются творческие ситуации, для решения которых участникам и зрителям необходимо использовать информацию, полученную на выставке; *тематические мероприятия* (общение с музейными предметами или показ приуроченной к этому мероприятию мини-выставки).

Таким образом, ДМ как образовательное внешкольное учреждение даёт возможность практического претворения новых педагогических идей и методик. Познание многообразия мира истории и культуры через игру, творчество, самостоятельность детей, ориентация на их возрастные особенности и «включение» всех органов чувств в процесс познания — эти основные принципы работы детских музеев позволяют относить их к наиболее перспективным формам образовательной деятельности.

Канадский учёный Д. Камерон полагает, что современный музей должен отвечать задачам культурной политики, цель которых — демократизация культуры (в том числе и музейного дела) и обеспечение всем равенства культурных возможностей*. Музей действительно становится культурным, образовательным центром. Посетитель воспринимается как равноправный собеседник, партнёр, а музей — как место диалога культур, школа «визуального, пространственного восприятия, где осваивается язык вещей, постигаются их скрытые культурные значения и факт их антропогенности, рукотворности, неочевидной для ребёнка, особенно в наш век»**.

* Камерон Д. Музей: храм или форум? // Музейное дело. М.: МК РФ Музей Революции, 1992. С. 267–268.

** Гнедовский М.Б. Музей и образование (Проектная концепция) // Музей в системе непрерывного образования. Музейное дело и охрана памятников. Экспресс-информация. Вып. 1. М.: Информкультура, 1990. С. 9.

Детский музей с его уникальными коллекциями, специалистами в различных областях, междисциплинарными подходами и мультисенсорным опытом действительно имеет огромные возможности для того, чтобы стать идеальной современной учебной средой.