

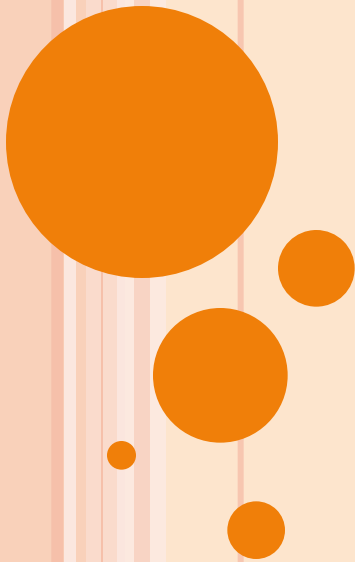
Посетитель в музее

Какими знаниями и умениями должен обладать современный музейный педагог, работающий с посетителем.



Музейно-педагогическая ТЕХНОЛОГИЯ-

**обобщённый опыт наиболее
эффективной практики работы
музейного педагога с различными
категориями посетителей.**



Мера освоенности музейно-педагогической технологии характеризует и уровень профессионального мастерства, и степень владения музейным педагогом необходимыми ему для работы с группой знаниями в области музееведения, психологии, социологии, педагогики, культурологии и профильных дисциплин.



ВЫБОР ТЕМЫ

Процесс выбора темы может проходить через следующие стадии.

- Обоснование целесообразности выбора предлагаемой музейным педагогом темы, проблемы.
- Главные содержательные составляющие темы. (краткая тематическая структура)
- Краткая характеристика возможностей её реализации (наличие фондового обеспечения, музейного пространства, технических и иных средств).
- Краткий анализ основных особенностей данной темы и её восприятия предполагаемой аудиторией.



АУДИТОРИЯ

- группа, воспринимающая речь

Краткая характеристика

- Младший школьный возраст,
- Средний школьный возраст,
- Старший школьный возраст,
- Студенческая аудитория,
- Взрослая аудитория,
- Детская дошкольная аудитория,
- Дети с родителями,
- Родители без детей,
- Иностранцы.

Другие особенности:

1. Возрастные.
2. Интеллектуальные.
3. Психологические.
4. Побудительные.
5. Запросные.
6. Профессиональные.



ЦЕЛИ работы с группой

Цель — осознанный образ предвосхищаемого результата, на который направлено действие музейного педагога.

Поэтому ЦЕЛЬ, сформулированная музейным педагогом, является СИСТЕМООБРАЗУЮЩИМ элементом музейно-педагогической задачи.

1. Образовательная
2. Воспитательная
3. Учебная
4. Познавательная
5. Ознакомительная
6. Развлекательная.
7. Рекреационная



ЗАДАЧИ, ВЫТЕКАЮЩИЕ ИЗ ПОСТАВЛЕННОЙ ЦЕЛИ

Задача — то, что требует разрешения, исполнения

1. Формирование исторического сознания.
2. Пробуждение интереса к истории России.
3. Воспитание бережного отношения к культурно- историческому наследию Отечества.
4. Привитие музейной культуры.
5. Знакомство с основами музееведения.
- б. Обучение навыкам "добывания" знаний из исторических источников.
7. Воспитание личностного отношения и ценностного подхода к культурно-историческим явлениям.
8. Формирование уважительного отношения к музеям, как к уникальным хранилищам предметного мира истории и культуры.



ПРИНЦИПЫ музейной коммуникации

Принцип — руководящая идея, основное правило поведения.

- ▣ **ДИАЛОГ** - главный инструмент музейной коммуникации вообще и музейной педагогики в частности. Профессиональное использование данного принципа обеспечивает равноправное и наиболее эффективное взаимодействие музейного педагога и посетителя и служит своеобразным приглашением к сопереживанию культурно-исторических событий.
- ▣ Диалог в музейном пространстве многомерен - его участниками являются посетитель, музейный педагог, музейный предмет, музейное пространство, и, наконец, прошлое и настоящее.
- ▣ **ЦЕЛЕПОЛАГАНИЕ** — в процессе музейной коммуникации позволяет предусмотреть и осуществить целенаправленный выбор комплекса мер и соответствующих методов и приёмов работы с группой для достижения конкретной цели.
- ▣ **АДРЕСНОСТИ, ИНДИВИДУАЛЬНО-ЛИЧНОСТНОЙ ОРИЕНТАЦИИ** — требует от научного сотрудника точного учёта в методике, приёмах, формах работы с посетителем его индивидуальны , возрастных, психологических, интеллектуальных, образовательных, физических и иных особенностей.
- ▣ **ВАРИАТИВНОСТИ** - предполагает, что научный сотрудник в своём общении с группой, учитывая многовариантность отражения окружающего мира, исходит из своеобразия и специфики экспозиции, коллекции и профиля музея, его места расположения и, наконец, системы научных взглядов и сложившейся практики работы данного научного коллектива.
- ▣ **ПРЕЕМСТВЕННОСТИ** - предполагает такую организацию работы с посетителями, при которой обеспечивается постепенное, поэтапное освоение музейного пространства, своеобразное восхождение по ступеням исторических, культурных и иных знаний. Это "восхождение" осуществляется с обязательной опорой на личный опыт посетителя, его знания и интеллект.



- ▣ **КОМПЛЕКСНОСТИ** - предусматривает применение научным сотрудником знаний, фактического материала и информации из различных областей человеческой деятельности. Одновременно с этим учёт требований данного принципа обеспечивает в процессе работы с аудиторией необходимый и достаточный набор форм, методов и приёмов, позволяет предусмотреть их многообразные сочетания для эффективного решения поставленных задач.
- ▣ **ЭФФЕКТИВНОСТИ** - позволяет предусмотреть и использовать в работе с аудиторией новейшие музейно-педагогические технологии, с одной стороны, и осуществлять проверку их эффективности в ходе самой работы музейного педагога, с другой стороны.
- ▣ **ИНТЕРАКТИВНОСТИ** —предполагает, что его применение в музейно-педагогическом процессе обуславливает активное взаимодействие посетителя в музейном пространстве со средой, партнерами по группе, научным сотрудником.
- ▣ **ИНТЕГРАТИВНОСТИ** - позволяет музейному педагогу показать, выявить такую особенность музейных предметов, как наличие в каждом из них интегрированного содержания, проявления одновременно свойств категорий общего, частного и особенного. Музейные предметы, предлагаемые научным сотрудником к обозрению и изучению в этом контексте, интерпретируются как своеобразная точка пересечения истории, культуры, социологии, эстетики и искусства.
- ▣ **УНИКАЛЬНОСТИ** своеобразие социокультурного потенциала музея - действие этого принципа проявляется в том, что почти каждый посетитель любого музея настроен на встречу с чем-то редким, загадочным, символичным, на то, что в музее он получит новую, необычную, как по форме, так и по содержанию информацию. Этот принцип требует от музейного сотрудника конструирования такой методики работы с группой, которая позволит оправдать эти ожидания.
- ▣ **ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ**- предполагает определённую логику и целесообразный порядок в подаче материала, в освоении его посетителем, в определении ему места в долгосрочных программах работы с посетителем циклы, абонементы и т. д.
- ▣ **КРЕАТИВНОСТИ** -подразумевающий такое поведение научного сотрудника, при котором посетитель вовлекается в процесс извлечения из музейного предмета и музейной среды нужной исторической информации и её самостоятельного творческого освоения.
- ▣ **СМЫСЛОВОГО И ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ЕДИНСТВА** - следование этому принципу требует от музейного педагога выстраивания такого диалога с посетителем, при котором объём, характер и способ подачи материала находятся в гармонии с его эмоциональным чувственным содержанием.
- ▣ **ПРИНЦИП ОБРАТНОЙ СВЯЗИ** - предполагает, что научный сотрудник закладывает в сценарий работы с группой такие формы и приёмы, которые обеспечат проверку освоения посетителями поставленных задач.



ФОРМЫ РАБОТЫ С ПОСЕТИТЕЛЕМ

ФОРМА — СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОГО, РЕКРЕАЦИОННОГО И ДРУГИХ ПРОЦЕССОВ ОБЩЕНИЯ МУЗЕЙНОГО ПЕДАГОГА С ПОСЕТИТЕЛЕМ.

- Экскурсия: обзорная, тематическая, проблемная, учебная, иллюстративная, специализированная и т.д.
- Музейная лекция (в т. ч. за пределами музея).
- Музейный урок.
- Музейное занятие.
- Музейная игра.
- Досуговое мероприятие.
- Цикловое занятие. Абонемент.
- Публичное мероприятие.



МЕСТО РАБОТЫ С ПОСЕТИТЕЛЕМ

- Экспозиция.
- Выставка.
- Музейно-педагогическая среда.
- Рекреационная зона музея.
- Комплексная среда.
- Специальная среда фонды, библиотека, комната для занятий и др.



МЕТОДЫ

используемые музейным педагогом для реализации поставленной цели

Метод — способ достижения цели, система музейно-педагогических приёмов для решения образовательно-воспитательных задач.

- 1. **"Погружение"** в историческую среду - позволяет обеспечить посетителю символический доступ в пространство иной культуры. Этот метод позволяет аудитории не только ощутить аромат эпохи, но и "задействовать" почти все органы чувств посетителя.
- 2. **Ролевое "проживание"** исторических событий - предполагает такую форму пребывания посетителей в музейном пространстве, при которой каждый из них или большинство получают роль исторических персонажей. В ходе общения друг с другом, с помощью научного сотрудник посетителя исполняют соответствующие социальные функции. Этот метод позволяет включить в работу и разум, и чувство, и фантазию посетителя.
- 3. **Информационный** — сообщение готовой информации.
- 4. **Продуктивный** - предусматривающий постановку проблемы.
- 5. **Репродуктивный** - предусматривающий использование в работе с посетителем системы заданий.
- 6. **Исследовательский** - побуждающий посетителей обращаться к первоисточнику, к музейному предмету, к Добыванию и обобщению информации своими силами, предполагающий активизацию деятельности собственного интеллекта посетителя и опору на его жизненный личный опыт.



- **7.Реконструкции** - предусматривающий как умозрительное, так и предметное, при помощи экспонатов, макетов, вспомогательных материалов, компьютерных технологий, воссоздание конкретного исторического факта, ситуации, события.
- **8.Сравнительных аналогий** — предполагающий такую форму диалога, при которой знания, полученные на основании рассмотрения сходства известных фактов, событий, понятий в прошлом и в настоящем, позволяют сделать новые умозаключения и выводы об исторических явлениях в более широком, обобщённом виде.
- **9.Ассоциативный** - предусматривающий выстраивание научным сотрудником в процессе общения с группой временных, пространственных или иных ассоциаций, которые помогают посетителю выявить реальные связи предметов, событий, явлений.
- **10. Моделирования** - это такой тип музейного диалога, когда научный сотрудник предлагает группе осуществить музейное исследование при помощи мысленного построения ситуаций, событий, явлений, исторических процессов, включая в работу память и воображение посетителей. Моделирование позволяет группе не только проверить полноту своих знаний, но и способствует развитию умения свободно пользоваться ими.
- **11. Сравнительного анализа** - требует от музейного педагога умения направить познавательные, мыслительные усилия членов группы на рассмотрение и сопоставление отдельных сторон, свойств, составных частей тех предметов и явлений, которые являются главной темой данного музейного диалога.
- **12.Опережающего поощрения** - чаще всего используется при работе с дошкольниками и младшими школьниками. Однако при тактичном использовании даёт положительный эффект и в работе с более старшими категориями посетителей! Метод состоит в том, что музейный сотрудник выстраивает свой диалог с группой на поощрении и стимулировании любой активности посетителя, пытаясь вызывать положительные эмоции, добиваясь у детей и подростков чувства радости и переживания успеха. Коротко сформулировать требования этого метода можно так опираясь на поощряемую в процессе общения уверенность посетителя в себе превратить возможность в действие. Такой подход в работе с посетителем, по нашему мнению, может вызвать у него положительные эмоции, желание самосовершенствования.



ПРИЁМЫ РАБОТЫ С ПОСЕТИТЕЛЕМ

- **1. Беседа** - приглашение группы посетителей к равноправному сотрудничеству в музейном пространстве, к размышлению, к использованию в рассуждениях жизненного личного опыта посетителя, имеющихся у него знаний.
- **2. Коллективная дискуссия** - целенаправленное вовлечение посетителей в активный диалог, в обмен мнениями, взглядами, идеями. Дискуссия наиболее эффективна в работе со старшеклассниками, которые в этом возрасте охотно не только провозглашают, но и отстаивают свою точку зрения на окружающий мир и его историю. Этот приём также может быть использован и с детьми среднего и младшего возраста, если дискуссию проводить в конце музейного занятия, в виде краткого подведения итогов, одновременно закрепляя полученные знания. В этом случае этот приём может служить и подведением итогов и закреплением пройденного.
- Недостатком данного приёма является то, что в дискуссии участвуют не все и задача музейного педагога включить в диалог и "молчаливых" посетителей.
- **3. Комментарий** - приём, при котором осуществляемый посетителем самостоятельный осмотр экспозиции, выставки, музейной среды, сопровождается объяснениями, помогающими определить смысл музейных экспонатов.
- **4. Диспут** - сознательные действия музейного педагога, научного сотрудника, способствующие столкновению различных точек зрения посетителей. Отстаивание ими друг перед другом своих взглядов, использование в процессе общения музейных сведений для аргументации своих позиций. При этом ведущему важно помнить, что его преждевременная оценка может помешать развитию диспута.
- **5. Тест** - разработанная научным сотрудником система заданий, рассчитанных на вполне определённый уровень знаний и подготовленности музейного посетителя. Этот приём позволяет ему проверить и самостоятельно оценить свои творческие способности, объём и качество знаний.

- **6. Игра** - своеобразная форма пребывания в музейном пространстве, позволяющая музейному педагогу смоделировать, воссоздать условную ситуацию и обеспечить посетителю возможность условного проживания, прочувствования исторического опыта. Эффективность этого приёма во многом зависит от режиссёрских и актёрских способностей музейного педагога, от умения точно выбрать игровой сюжет, яркие и привлекательные исторические персонажи, включить в музейное действие посетителя и включиться самому.
- **7. Локализация** — приём концентрации внимания группы, сё познавательного интереса на чём-то конкретном, за счёт каких-либо условно принимаемых ограничений (пространственные, временные, другие).
- **8. Активизация внимания группы** — обращение к особо интересным, особо эмоциональным фактам, наиболее аттрактивным экспонатам .
- **9. Обращение к знаниям посетителя** - от общеизвестного факта - к более сложным явлениям.
- **10. Обращение к первоисточнику** - цитирование документа, самостоятельное или с помощью научного сотрудника извлечение информации из музейного предмета, экспозиции, выставки, музейного пространства.
- **11. Задания** (коллективные, командные, индивидуальные, устные, письменные, разовые, долговременные, домашние).
- **12. Объяснение** — совокупность приемов, позволяющая установить достоверность, истинность исторической информации, обеспечивающая доступность и более чёткое и понятное представления о малоизвестных фактах, событиях, явлениях.
- **13. Анализ и разбор проблемных ситуаций.**
- **14. Сочетание показа и рассказа.**
- **15. Проверка реакции на музейно-педагогическое воздействие.**
- **16. Включение нового понятия в ряд уже известных фактов.**



СРЕДСТВА, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ МУЗЕЙНЫМ ПЕДАГОГОМ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛИ

Под музейно-педагогическими средствами мы подразумеваем всю совокупность вещественных предметов, используемых музейным педагогом для реализации образовательно-воспитательных и рекреационных целей. К тому могут быть отнесены музейные экспонаты, муляжи, копии, наглядные пособия, модели, макеты, технические средства и, наконец, среда.

- Основные и вспомогательные музейные предметы.
- Иконографические материалы (*Под иконографией понимают также совокупность изображений какого-либо лица (писателя, политического деятеля и т. д., например В. И. Ленина, А. С. Пушкина). Иконографией называется и совокупность сюжетов, характерных для какой-либо эпохи, направления в искусстве и т. д. Иконграфией называется также совокупность изображений однотипных биологических объектов (например, насекомых), выполненных по определённым правилам.*)
- Аудио и видео аппаратура.
- Программный продукт.
- Различные технические средства и приспособления.
- Наглядные пособия.
- Рабочие тетради и творческие задания.



ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ РАБОТЫ

- Краткое обоснование необходимого времени.
- Распределение бюджета времени по маршруту, проблемам, задачам и формам работы.



ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОЦЕНКА

- Под музейно-педагогическим результатом необходимо понимать относительно устойчивые ассоциации, представления, образы, знания, навыки, умения, сформированные у посетителя в процессе музейных занятий, уроков, экскурсий. От музейного педагога на этом этапе требуется умение определять и объективно оценивать степень решения поставленной им предварительно музейно-педагогической задачи.

