

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ ЗАПОВІДНИК
«КИЄВО-ПЕЧЕРСЬКА ЛАВРА»



ІНСТИТУТ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ І ОСВІТИ ДОРΟΣЛИХ
ІМЕНІ ІВАНА ЗЯЗЮНА
НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ

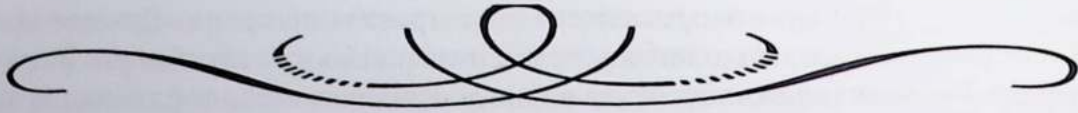


ІНСТИТУТ
педагогічної освіти
і освіти дорослих
імені Івана Зязюна
НАПН України

МУЗЕЙНА ПЕДАГОГІКА – проблеми, сьогодення, перспективи

*Матеріали Дванадцятій
науково-практичної конференції
(25–26 вересня 2024 р.)*





Новосельський Андрій Михайлович

науковий співробітник

Королевська Ганна Віталіївна

старший науковий співробітник
Національний музей «Чорнобиль»

МЕТОДИКО-ПЕДАГОГІЧНА ІДЕЯ ГРИ-ВІКТОРИНИ «НА ПОВНУ ПОТУЖНІСТЬ!» У НАЦІОНАЛЬНОМУ МУЗЕЇ «ЧОРНОБИЛЬ»

У сучасній музейній діяльності набув популярності широкий спектр заходів, серед яких ігри, квести, конкурси тощо, в загальному сенсі, як «добровільна, неформальна освіта відповідна до зацікавлень окремих категорій відвідувачів, яка суттєво відрізняється від традиційних шкільних занять» [1, 187]. Одним із важливих елементів «відкритої освіти» є музейна педагогіка, адже дослідники описують сучасний музей не лише як місце збирання предметів, дослідження, створення колекцій та забезпечення їхньої функціональності, а насамперед як місце зустрічей, циклічних подій, діалогу, розваги, критичних роздумів, формування нових поглядів на реальність [2, 55]. Музей усе більше сприймають як експерта, який просуває методологію та приваблює учнів знаннями, замість одностороннього нав'язування [2, 41]. Враховуючи потенційні можливості культурно-освітньої діяльності та розуміючи різні потреби відвідувачів, Національний музей «Чорнобиль» чутливо реагує на сучасні виклики.

На початку 2024 року науковими співробітниками сектору науково-дослідної та освітньої роботи А. Новосельським, Г. Королевською була розроблена і впроваджена гра-вікторина для підлітків з назви «На повну потужність!». Сама назва вже дає меседж учасникам на включення активного розумового процесу на кшталт того, як працює потужний атомний реактор, пропонуючи замість електрики генерувати думки. В цьому ж контексті працює просторове рішення – гра-вікторина проходить безпосередньо на макеті плити верхнього біологічного захисту атомного реактора (РВІПК-1000) сумнозвісного 4-го енергоблока ЧАЕС, відтвореної у натуральну величину (масштаб 1:1) в одному з експозиційних залів (іл. 1–2). Загалом музейна експозиція створює відповідну атмосферу, сприяє пошуку відповідей на питання, крім того, є джерелом додаткової інформації.

Гра-вікторина «На повну потужність!» розрахована на такі цільові аудиторії, як школярі середніх та старших класів, студенти фахових коледжів. Вона розроблена з метою:

- підвищувати обізнаність щодо історії Чорнобильської аварії та її ліквідації, Зони відчуження, радіації і енергетики, зокрема щодо повсякденної безпеки життя людини;
- розвивати інтерес до музейної експозиції та експонатів;
- активізувати пізнавальний інтерес;
- розвивати логічне мислення, увагу, інтелект;
- спонукати до певних роздумів.

Слід також зазначити, що ігри та вікторини відносять до особистісно-орієнтованої освіти у музеї, де її загальна якість, як зазначають німецькі фахівці музейної справи [3, 46], полягає у комунікативних навичках і предметних знаннях відповідних співробітників, котрі у таких випадках застосовують монологічні, діалогічні, модераторські, орієнтовані на дію та залучення форми навчання.

Кількість учасників кожної гри до 25 осіб, з яких 9 – це гравці, а 10–15 – глядачі, які також беруть участь у грі. Почергово грають три трійки учасників, кожен з яких має власну ігрову до-

ріжку. Учасники почергово обирають одну з рубрик гри та номер питання. Якщо учасник відповідає правильно, то робить крок уперед на своїй доріжці, тобто на одну клітинку (іл. 1). Якщо основний гравець не має відповіді або відповідає невірно, то в гру включається глядач, який знає відповідь. Той учасник, який першим відповідає на питання, дійшовши до «фінішу», тобто переступивши за третю клітинку своєї доріжки, вважається переможцем раунду. Останній – 4-й раунд – це фінал, де грають переможці трьох попередніх раундів. Окремо обирається переможець і серед глядачів. По закінченню гри усі переможці отримують пам'ятні дипломи (іл. 2) і змогу скористатися сучасним дозиметричним приладом. Також щодо заохочення, слід запланувати, за можливістю, тематичні видання, сувеніри тощо. Учасникам необхідно обирати питання з шести запропонованих тематичних рубрик, таких як «Назви Чорнобиля», «Роботи і техніка Чорнобиля», «Чорнобиль у творчості», «Радіація і людина», «Природа і Чорнобиль» та «У світі електроенергетики». І, безперечно, кожна з них привертає увагу до конкретної теми. Питання вікторини розраховані не тільки на звичайні базові знання, а й на розуміння, логіку. Відповіді на такі питання потребують активного включення логічного мислення, аналізу, вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, тобто можливість проявити власні здібності.

У гри-вікторині використовуються кілька варіантів подання питань, що за допомогою проєктора виводяться на екран, а саме: з окремими зображеннями, варіантами відповідей із певними фотографіями або зображеннями. Приміром, одне із питань рубрики «Роботи і техніка Чорнобиля» таке: «У ліквідації наслідків аварії була залучена різноманітна техніка з дистанційним керуванням, яка виконувала багато функцій. Яку техніку не обладнали дистанційним керуванням?» (іл. 3). Як варіанти відповіді представлені чотири автентичні фотографії, на яких зображена відповідна техніка, що використовувалась для ліквідації наслідків аварії. Інший приклад, питання з рубрики «Радіація і людина», де представлена відповідна фотографія: «Чому знак “Обережно радіація” має саме такий вигляд? Що означає трилисник (крила) навколо маленького центрального кола?» (іл. 4).

У травні наукові співробітники-розробники провели перші три гри-вікторини з різними віковими групами: школярі 7-го та 10-го класів, студенти 1-го курсу медичного ко-



Іл. 1. На ігровому полі учасники гри-вікторини «На повну потужність» – учні 10-го класу Київського ліцею № 214



Іл. 2. Учасники та переможці гри-вікторин – школярі 7-го класу Київської спеціоли № 31 із поглибленим вивченням предметів природничо-математичного циклу

У ліквідації наслідків аварії була задіяна різноманітна техніка з дистанційним керуванням, яка виконувала багато функцій.

Питання Яку техніку не обладнали дистанційним керуванням?

а) гелікоптер



в) тепловоз



б) підйомний кран



г) бульдозер



Іл. 3. Питання рубрики «Роботи і техніка Чорнобиля»

Чому знак «Обережно радіація» має саме такий вигляд?

Що означає трилисник (крила) навколо маленького центрального кола?



Іл. 4. Питання рубрики «Радіація і людина»

ливу ігрову форму та позитивні емоції. Участь у грі-вікторині спонукає до подальшого зацікавлення та знайомства з музейною експозицією, тематичними публікаціями тощо. Наразі гра-вікторина впроваджена у музейну діяльність, її можна замовити в секторі екскурсійного обслуговування.

Примітки

1. Вайдахер Ф. Загальна музеологія: посібник / Пер. з нім. В. Лозинський, О. Лянґ, Х. Назаркевич. – Львів: Літопис, 2005. – 632 с.
2. Музейна педагогіка в науковій освіті: монографія / за ред. С. О. Довгого. – Київ: «Мала академія наук України», 2020. – 334 с.
3. Розвиток освіти та залучення громадськості в музеях: посібник / Пер. з нім. – Берлін: NEMO (Мережа європейських музейних організацій), Асоціація музеїв Німеччини та Німецька асоціація музейної освіти, 2023. – 91 с.

леджу. Завдяки апробації отримано всебічний досвід, а також позитивні відгуки від самих учасників та викладачів, котрі їх супроводжували.

Серед іншого досвід проведення чіткіше визначив роль ведучого заходу (модератора), насамперед у створенні сприятливої та невимушеної атмосфери, драйві, активної комунікації. Модератор гри-вікторини повинен вдало підводити учасників до розв'язання питань, зокрема використовуючи експозицію, додаткові факти, фотографії або зображення. Він також має вміти пояснювати, наводити різні цікаві факти. Отриманий досвід доводить, що гру-вікторину рекомендовано проводити як окремий захід, утім за необхідності можливо у поєднанні з екскурсією (до або після; оглядовою чи тематичною).

Отже, успіх проведення першої подібної музейної гри-вікторини насамперед полягає в орієнтації на аудиторію, для самих учасників – у розширенні кола знань через сприят-