

Департамент освіти і науки Сумської облдержадміністрації
Комунальний заклад Сумської обласної ради –
обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю

Реалізація методико-педагогічної ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти

Навчально-методичний посібник

Матеріали для участі
у Всеукраїнському конкурсі рукописів
навчальної літератури для позашкільних
навчальних закладів системи освіти

Категорія «Навчальна література
за військово-патріотичним та туристсько-
краєзнавчим напрямками позашкільної освіти»

Профіль: краєзнавчий

Автори:

Перепелиця Ніна Володимирівна,
методист інформаційно-методичної служби

Сліпченко Тетяна Володимирівна,
методист за туристсько-краєзнавчим напрямом
позашкільної освіти, керівник зразкового
обласного музею туризму і краєзнавства

м. Суми – 2018

Рецензори:

Сєрих Л. В., кандидат педагогічних наук, доцент, завідувачка кафедри дошкільної та шкільної освіти КЗ Сумської обласної ради – Обласний інститут післядипломної педагогічної освіти;

П'ятаченко Ю. В., старший викладач кафедри соціально-гуманітарної освіти, керівник лабораторії з проблем національно-патріотичного виховання КЗ Сумської обласної ради – Обласний інститут післядипломної педагогічної освіти

Іванова В. О., кандидат історичних наук, вчений секретар Сумського обласного краєзнавчого музею

Перепелиця Н. В., Сліпченко Т. В. Реалізація методико-педагогічної ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти: навчально-методичний посібник / Н. В. Перепелиця, Т. В. Сліпченко – Суми, 2018. – 147 с.

У посібнику розкрито сутність методико-педагогічної ідеї «Живий музей», висвітлено складові науково-методичної технології її реалізації в умовах закладу позашкільної освіти. Розробки методико-технологічних матеріалів доповнено методичними довідками, рекомендаціями, прикладами з досвіду реалізації ідеї «Живий музей» у зразковому обласному музеї туризму і краєзнавства КЗ Сумської обласної ради – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю. Акцент зроблено на методико-технологічних інноваціях у музейно-педагогічній діяльності, нетрадиційних формах і методах роботи з патріотичного виховання дітей та учнівської молоді.

Для педагогів-практиків позашкільної освіти, керівників музеїв закладів загальної середньої освіти, викладачів і студентів вищих закладів освіти педагогічного і культурно-мистецького спрямування.

ЗМІСТ

Передмова	5
1. Методико-педагогічна ідея «Живий музей»	8
1.1. Актуальність і сутність інноваційної ідеї	8
1.2. Науково-методична технологія реалізації ідеї	10
2. Сучасні НФО-технології в роботі «Живого музею»	16
2.1. Технологія майндмапінгу	16
<i>Додаток</i>	
2.1.1. Ментальна мапа реалізації ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти	18
2.2. Технологія лепбукінгу	23
<i>Додаток</i>	
2.2.1. Макет лепбуку «Особливості реалізації ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти»	24
2.3. Технологія скрайбінгу	26
<i>Додаток</i>	
2.3.1. Відеоскрайб-презентація «Живий музей»	27
3. Методичні технології «Живого музею»	29
3.1. Методична технологія «Виховуємо патріотів»	31
<i>Додатки:</i>	
3.1.1. Патріотичні настанови для юних відвідувачів музею	34
3.1.2. Патріотичні флеш-моби	36
3.1.3. Патріотичні перформанси	37
3.1.4. Майстерня Хенд мейд: виготовлення сувенірів для захисників Батьківщини	40
3.2. Методична технологія «Музей іде до школи»	42
<i>Додатки:</i>	
3.2.1. Соціально-освітній проект «Музей іде до школи»	44
3.2.2. Розробка музейного заходу «Із бабусиної скрині» (для учнів середнього шкільного віку)	50
3.3. Методична технологія «Клубна івент-діяльність музею»	56
<i>Додатки:</i>	
3.3.1. «Квітни, мово наша рідна». Розробка клубного ART-заходу до Дня української писемності та мови	59
3.3.2. «Сповідь серця». Розробка зустрічі-перформансу, присвяченого творчості поетеси Людмили Ромен	65

4. Сучасні ART-технології в роботі «Живого музею»	73
4.1. Застосування сучасних ігротехнік	74
4.1.1. Музейні ігри для юних відвідувачів	75
4.1.2. Креативні ігри і конкурси «Живого музею»	80
4.2. Педагогічний сторітелінг	82
4.3. Музейні ігри на основі квест-перформанс-сторітелінгу	84
5. Нетрадиційні форми музейно-екскурсійної роботи	85
5.1. Пазл-екскурсія	85
5.2. Екскурсійне сталкер-шоу	88
5.3. Музейна квест-екскурсія	89
5.4. Музейна буккросинг-акція	90
6. Школа юних екскурсоводів «Живого музею»	92
6.1. Освітня програма «Юні екскурсоводи»	92
6.2. Музейні ігри юних екскурсоводів	110
7. Технології навчально-методичної роботи керівника музею	114
7.1. Сценарний план відеозапису заняття у Школі педагогів-екскурсоводів	114
7.2. Розробка тематичного засідання методичного об'єднання керівників гуртків туристсько-краєзнавчого профілю	124
Матеріали для самоперевірки знань	134
Глосарій	137
Інформаційні джерела	145
Відомості про авторів	147

Перелік скорочень

ЗПО – заклад позашкільної освіти.

КЗ – комунальний заклад.

НФО – неформальна освіта.

ПО – позашкільна освіта.

ІКТ – інформаційно-комунікаційні технології.

Сумський ОЦПО та РТМ – Комунальний заклад Сумської обласної ради
– обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю.

ПЕРЕДМОВА

У наш час музеї закладів освіти розглядаються як одна із найбільш ефективних форм додаткової (позашкільної / неформальної) освіти, що має значні ресурси і потенціали для патріотичного виховання підростаючого покоління. Актуалізація музейно-освітньої роботи в закладах освіти пов'язується зі створенням адекватних умовам розвитку суспільства методико-педагогічних систем, що зорієнтовані на підвищення соціальної активності («оживлення») музейно-освітнього простору, забезпечення його привабливості для дітей та учнівської молоді.

У світі існує величезна кількість музеїв. За призначенням вони поділяються на публічні, академічні (науково-дослідницькі) й освітні. За формами представлення експозицій вирізняються *класичні музеї*, (комплексні, профільні, вузько спеціалізовані) і, як правило, є оглядовими; та *креативні музеї*, серед яких найбільш поширеними є інтерактивні, анімовані і віртуальні. Кожен із означених типів музеїв має свої секрети (арсенали засобів) підвищення інформаційно-візуальної привабливості і діяльній активності музейно-освітнього середовища; іншими словами – власні ресурси і можливості щодо його «оживлення».

Свої організаційні, методико-технологічні й педагогічні секрети мають і музеї закладів позашкільної освіти, що за спеціалізацією експозицій є історичними, народознавчими, військово-патріотичними, туристсько-краєзнавчими, мистецькими, технічними, екологічними, ін.

Секрет «оживлення» музейно-освітнього середовища Комунального закладу Сумської обласної ради – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю полягає у *застосуванні різних засобів*

*інтегрування діяльності музею в різні напрями і профілі позашкільного освітньо-виховного процесу. У закладі близько 20 років діє обласний музей туризму і краєзнавства, який з 2012 року має звання зразкового. Провідною педагогічною ідеєю роботи музею є упровадження в освітній процес методико-технологічних засад *музейної педагогіки* – важливої складової системи патріотичного виховання і творчого розвитку особистості в позашкільному / неформальному освітньому просторі.*

Розроблення і реалізація у закладі методико-педагогічної ідеї «Живий музей» дозволило здійснити оригінальне поєднання традиційних та інноваційних форм, методів і прийомів екскурсійного і музейного краєзнавства; упровадити сучасні неформально-освітні технології для організації пізнавально-творчої діяльності дітей та учнівської молоді в позашкільному музейно-освітньому просторі.

Навчально-методичний посібник створено на основі організаційних, методико-технологічних, програмних, проектних та інших матеріалів закладу щодо реалізації методико-педагогічної ідеї «Живий музей». У посібнику розкрито сутність методико-педагогічної ідеї, висвітлено основні складові науково-методичної технології щодо її реалізації в сучасних умовах діяльності закладу позашкільної освіти. Методико-технологічні матеріали доповнено методичними довідками, коментарями, рекомендаціями, практичними розробками. Матеріали з музейної педагогіки закладу подано у контексті національно-патріотичного виховання дітей та учнівської молоді.

У першому розділі посібника обґрунтовано актуальність і сутність інноваційної ідеї «Живий музей»; викладено науково-методичну технологію її реалізації. *У другому розділі* розкрито сутність деяких сучасних НФО-технологій (міндмапінг, лепбукінг, скрайбінг), що можуть з успіхом застосовуватися в роботі «Живого музею»; приведено приклади їх використання у музейно-педагогічній практиці комплексного закладу позашкільної освіти. *У третьому розділі* викладено методичні технології роботи «Живого музею», серед яких: «Виховуємо патріотів», «Музей іде до

школи», «Клубна робота музею ЗПО», ін.; додано приклади реалізації і супутні методичні матеріали.

Зміст четвертого і п'ятого розділів присвячено висвітленню особливостей використання сучасних ART-технологій в роботі «Живого музею». Зокрема, у *четвертому розділі* розкрито сутність сучасних ігротехнік, що можуть застосовуватися під час ознайомчих занять з юними відвідувачами музею та навчально-практичної роботи з юними екскурсоводами; висвітлено можливості технології педагогічного сторітелінгу, приведено схеми формування сюжетів музейних заходів на основі квест-перформанс-сторітелінгу. У *п'ятому розділі* розкрито сутність нетрадиційних форм музейно-екскурсійної роботи, зокрема: пазл-екскурсій, сталкер-шоу, музейних квест-екскурсій та буккросинг-акцій.

У *шостому розділі* посібника викладено авторську освітню програму «Юні екскурсоводи» та добірку музейних ігор і конкурсів для Школи юних екскурсоводів. У *сьомому розділі* представлено розробки, зміст яких розкриває особливості авторського підходу до навчально-методичної роботи з педагогами, які у сучасних закладах освіти організовують музейно-екскурсійну роботу з дітьми та учнівською молоддю.

Зміст посібника доповнено тематичним глосарієм, списком використаних інформаційних джерел, добіркою матеріалів для самоперевірки, а також відомостями про авторів.

Сподіваємося, що навчально-методичний посібник буде корисним для педагогів-практиків позашкільної освіти, керівників музеїв закладів загальної середньої освіти, викладачів, студентів вищих закладів освіти педагогічного і культурно-мистецького спрямування; а його публікація стане відчутним поштовхом для активізації роботи педагогічних колективів з актуалізації змісту, форм, методик і технологій музейно-екскурсійної роботи з дітьми та учнівською молоддю.

1. МЕТОДИКО-ПЕДАГОГІЧНА ІДЕЯ «ЖИВИЙ МУЗЕЙ»

1.1. АКТУАЛЬНІСТЬ І СУТНІСТЬ ІННОВАЦІЙНОЇ ІДЕЇ

Актуальність. У наш час особливої соціальної важливості набула проблема актуалізації змісту, форм, методів патріотичного виховання підростаючого покоління. Особливу роль у розв'язанні означеної проблеми відведено музеям, що діють у структурі закладів освіти.

У системі позашкільної освіти необхідність розв'язання означеної проблеми зумовила продукування методико-педагогічної ідеї «Живий музей». Її появі передували:

- активізація процесів розбудови сфери неформальної / позашкільної освіти – складової освіти впродовж життя, в якій належне місце відведено діяльнісно активному музейно-освітньому простору;
- підвищення соціальних запитів щодо пошуку нових шляхів актуалізації змісту, форм, методик і технологій позашкільної освіти, важливою складовою якої є діяльність різних музеїв, музейних куточків, світлиць, виставкових комплексів тощо;
- утвердження музейної педагогіки і соціокультурної анімації як важливих засобів удосконалення систем національно-патріотичного виховання, що діють у сучасних закладах позашкільної освіти.

Сутність ідеї полягає цілеспрямованому і систематизованому підвищенні діяльнісної активності позашкільного музейно-освітнього середовища, пошуку і активному застосуванні нових способів, засобів, ресурсів його «оживлення».

На переконання авторів, справжній «Живий музей» – це потужний інтегратор, серце закладу позашкільної освіти. Його діяльність має бути максимально інтегрованою в систему освітньо-виховної і соціокультурної діяльності закладу, що робить музейно-освітнє середовище креативним,

діяльнісно активним і соціалізуючим. Тобто таким, що, зберігаючи свідчення про минуле і сучасне, здатне формувати у дитячій свідомості уявлення про різні історичні епохи, забезпечувати наступність у навчанні, вихованні і соціальному становленні юних громадян України.

Важливим методико-педагогічним акцентом у діяльності «Живого музею» є те, що в режимі реального часу кожен відвідувач може «доторкнутися» до минулого, відчувати його вплив на сучасне життя, культуру і мистецтво рідного краю, країни. Відтак, контактність і ситуаційна включеність дітей стають основними принципами його діяльності.

Серед базових принципів діяльності «Живого музею»:

- **освітній:** ЦДК («Цікаво. Доступно. Корисно»);
- **організаційні:** систематизованість, спрямованість на різні форми комунікації і співтворчості, можливість тактильного контакту з експонатами; використання елементів соціокультурної анімації;
- **психолого-педагогічні:** інтерактивність, креативність, позитивна емоційна насиченість;
- **методичні:** інтеграційність, інноваційність;
- **соціальні:** відкритість, готовність партнерської взаємодії, спрямованість на виховання юних громадян.

Відповідно до зазначеного основу для реалізації методико-педагогічної ідеї «Живий музей» складають три взаємопов'язані складові, а саме:

- **науково-методична**, що включає традиційні і новітні технології музейної педагогіки, актуалізовані інформаційно-комунікаційними і проектними технологіями;
- **соціальна**, що характеризує практичні аспекти музейної й екскурсійної справи, доповнені сучасними технологіями соціокультурної анімації;
- **освітньо-середовищна**, що визначає умови музейної діяльності у закладі позашкільної освіти.

1.2. НАУКОВО-МЕТОДИЧНА ТЕХНОЛОГІЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ІДЕЇ

Ефективність роботи зі створення «Живого музею» залежить від визначеності нормативно-правової, теоретико-методологічної, ресурсної основ, урахування організаційно-технологічних складових і концептуальних засад оптимізації діяльності музею туристсько-краєзнавчого спрямування у ЗПО.

У відповідності до загальної технології SMART, що у наш час активно використовується в проектному менеджменті, цілі роботи ЗПО з реалізації методико-педагогічної ідеї «Живий музей» мають бути конкретними, вимірними, досяжними, релевантними і чітко визначеними у часі. Їх відповідність соціальним і педагогічним очікуванням надасть оригінальності й автентичності сформованій науково-методичній технології.

Нормативно-правова основа: Закони України «Про освіту», «Про позашкільну освіту»; нормативно-правова база діяльності музеїв закладів, які перебувають у сфері управління МОН України; рішення регіональних органів виконавчої влади та органів місцевого самоврядування.

Теоретико-методологічна основа: фундаментальні і прикладні дослідження вітчизняних і зарубіжних вчених, публікації у фахових виданнях практичних психологів і педагогів.

Науково-методичне підґрунтя діяльності «Живого музею» визначають основні положення:

- *теорії музеєзнавства*, що визначають організаційно-технологічні особливості роботи музею (праці Г. Г. Мезенцової, Н. Г. Макарової, О. У. Зеленко, Д. А. Равіковича, ін.);
- *сучасного екскурsoзнавства*, що формують навчально-методичну базу школи екскурсоводів (Б.Ємельянов, І. М. Чагайда, С. М. Грибакова, В. К. Федорченко, ін.);
- *музейної педагогіки*, що надають упровадженням навчальним технологіям соціалізуючого спрямування (праці Т. Ю. Белофастової, О. Є. Герасименко, О. І. Січкарук, Л. М. Шляхтін, ін.)

- *соціокультурної анімації й анімаційної педагогіки*, що сприяють «оживленню» освітнього середовища музеїв (праці М.Аріарського, Войзард, К. Кордеса, В. Стафійчука, Є. Прієзжевої, М. Ярошенка, Т. Божук, Л. Волик, Т. Сокол, І. Стратілатової, Л. Тарасова, ін.).

Соціокультурне підґрунтя складає вітчизняна практика ведення музейної й екскурсійної справи, доповнена різними видами соціокультурної анімації.

Середовищне підґрунтя діяльності «Живого музею» визначається умовами діяльності закладу освіти.

Примітка: для Сумського ОЦПО та РТМ – це умови діяльності закладу як комплексного освітньо-виховного, організаційно-координаційного і методичного центру розвитку позашкільної освіти в області.

Ресурсна основа: матеріально-технічне, інформаційно-методичне, кадрове забезпечення музею туризму і краєзнавства, що діє у структурі закладу позашкільної освіти.

Організаційно-технологічна основа діяльності музею туристсько-краєзнавчого спрямування, що функціонує у структурі закладу освіти:

– **музейна функція:**

- *експозиційна:* підготовка нових експозицій (тематичних, за матеріалами пошуково-дослідницької діяльності);
- *виставкова:* підготовка нових виставок (персональних, колективних; тематичних, творчих, історичних; стаціонарних і пересувних, ін.);
- *дистанційна:* ведення сторінки музею на сайті закладу;
- *фондова:* доукомплектування музейних фондів; оптимізація обліку, вивчення і зберігання музейних зібрань;

– **освітня функція:**

- *освітня діяльність:* реалізація освітніх програм і проектів;
- *пошуково-дослідницька:* організація етнографічних експедицій, оброблення, систематизація і презентація пошукових матеріалів;
- *профорієнтація і допрофесійна підготовка:* навчання юних екскурсоводів;

- **соціокультурна функція:**
 - *клубна діяльність*: організація роботи клубів музею;
 - *дозвілєва діяльність*: організація і проведення ігрових програм;
 - *ART-діяльність*: організація і проведення мистецьких, історико-краєзнавчих ART-проектів, конкурсів, ігор-реконструкцій, ін.
- **функція музейного менеджменту:**
 - *ведення основної документації*: розроблення і затвердження статуту музею чи положення про організацію його діяльності, ін.;
 - *забезпечення ефективного самоврядування*: організація роботи ради музею, учнівського і батьківського активів музею;
 - *PR-діяльність*: підтримка зв'язків із партнерськими організаціями (музеї, бібліотеки, школи, заклади вищої освіти), соціальними партнерами (батьківська громадськість);
 - *маркетингова діяльність*: підготовка рекламної продукції (буклети, альбоми, ін.), анонси подій і заходів, ін.;
 - *аналіз результативності роботи та визначення перспектив*: підготовка звітів, інформаційних довідок; розроблення концепції, підготовка і затвердження програми розвитку музею;
- **методична функція:**
 - *організаційно-методична діяльність*: організація і методичний супровід музейно-освітніх заходів, екскурсійної діяльності; виїзних форм роботи музею;
 - *методико-технологічна діяльність*: розроблення й апробація методичних технологій з відповідним забезпеченням, а саме: наочним, інформаційним, методичним, ін.;
 - *навчально-методична діяльність (робота з педагогами)*: розкриття особливостей музейної справи в ЗПО; висвітлення основ музейної педагогіки та педагогіки музейної діяльності;
 - *ІК-технологічна діяльність*: застосування сучасних мультимедійних, ІК-технологій для розроблення екскурсій, презентацій, ін.;

- *науково-методична діяльність*: участь у науково-дослідницьких проектах партнерських організацій, участь у всеукраїнських і регіональних проектах, підготовка статей до фахових видань.

Концептуальні засади оптимізації діяльності музею ЗПО мають розглядатися у контексті сучасних наукових положень музейної педагогіки і педагогіки музейної справи. Серед основних концептів:

- *музей закладу позашкільної освіти* має бути органічно інтегрованим у позашкільний освітньо-виховний процес;
- *музей закладу позашкільної освіти* має бути такою формою надання додаткової (неформальної / позашкільної) освіти, яка сприяє розвитку активності і самостійності учнів, формуванню навичок співтворчості у процесі пошуку, оброблення, оформлення і презентації музейних матеріалів;
- *музей закладу позашкільної освіти* має сприяти залученню дітей та учнівської молоді до вивчення і збереження історико-культурної спадщини українського народу; формуванню освіченої розвиненої особистості, вихованню її патріотизму.

Засоби реалізації методико-педагогічної ідеї «Живий музей» в умовах закладу позашкільної освіти:

- *освітня діяльність*:
 - опора на сучасні соціально-освітні технології, зокрема неформально-освітні (пізнавально-практичні, профорієнтаційні, дослідницькі, патріотичні, ін.), методико-педагогічні (навчальні, навчально-методичні, просвітницькі, ін.), соціокультурні (соціокультурна анімація, сучасні ігротехніки, ін.);
 - упровадження інтеграційних принципів STEAM-освіти в освітньо-виховну (музейні заняття і заходи для вихованців закладу, робота школи екскурсоводів, ін.), соціокультурну (екскурсійна, колекційно-презентаційна, клубна робота), навчально-методичну (школа професійної майстерності) діяльність;

- інтеграція сучасних методик і технологій музейної педагогіки, педагогіки музейної справи, соціокультурної анімації;
- упровадження інновацій – сучасних музейно-педагогічних технологій (сторітелінг, майндмапінг, лепбукінг, скрайбінг, ін.), нетрадиційних форм роботи (квест-екскурсії, пазл-екскурсії, скрайб-презентації, селфі-конкурси, буккросинг-акції, Web-ігри, ін.);
- **соціокультурна діяльність:**
 - упровадження сучасних івент-технологій: проведення ігор на основі музейного квест-перформанс-сторітелінгу, тематичних перформансів, флеш-мобів, інсталяцій, ін.;
 - упровадження нетрадиційних форм роботи музею: організація клубних вечорів-перформансів, реалізація соціокультурних проєктів;
- **методична діяльність:**
 - методико-технологічна діяльність: розроблення і упровадження методичних технологій за напрямками діяльності музею;
 - методико-інноваційна діяльність: методичний супровід роботи з упровадження сучасних педагогічних технологій (педагогічний сторітелінг, майндмапінг, лепбукінг, скрайбінг, ін.) і нетрадиційних форм роботи (квест-екскурсії, пазл-екскурсії, скрайб-презентації, селфі-конкурси, буккросинг-акції, Web-ігри, ін.);
 - навчально-методична діяльність: розширення контингенту шкіл екскурсоводів (діти, педагоги, аматори з числа батьків, місцевої громадськості); їх навчання традиційним та нетрадиційним формам музейно-екскурсійної (квест-екскурсії, мультимедійні екскурсії, скрайб-презентації, ін.) і соціокультурної (презентаційні, тематичні мистецькі, соціокультурні перформанси, флеш-моби, інсталяції, ін.) роботи;
- **музейний менеджмент:**
 - ефективна робота самоврядування: підвищення ролі учнівського і батьківського активу музею;

- *соціально-партнерська діяльність*: розширення форм співпраці з закладами загальної середньої освіти (реалізація спільних освітніх і соціокультурних проєктів, розвиток виїзних форм роботи музею, ін.);
- *маркетингова діяльність*: розширення асортименту рекламної продукції (буклети, альбоми, лепбуки, значки, візитівки, постери, ін.), підготовка рекламних флеш-мобів, ін.;
- *PR-діяльність*: співпраця із ЗМІ, застосування сучасних ІК-технологій для реклами, висвітлення діяльності музею, розширення контингенту відвідувачів і соціальних партнерів;

Перспективність методико-педагогічної ідеї «Живий музей» визначається можливостями підвищення соціально-освітнього потенціалу закладу позашкільної освіти. Важливими у цьому контексті є можливості щодо:

- інтегрування напрямів освітньо-виховної роботи засобами музейної педагогіки;
- підвищення активності музейно-освітнього середовища;
- збагачення форм і напрямів соціально-партнерської взаємодії;
- зацікавлення батьківської громадськості.

Особливо важливим є формування технологій STEAM-освіти, що в умовах діяльності «Живого музею» ЗПО можуть реалізовуватися через систему цікавих, емоційно насичених, діяльнісно активних заходів, серед яких:

- історично-краєзнавчі ігри-реконструкції, у яких гуртківці є не лише учасниками, а й проєктантами, кураторами, менеджерами з маркетингу тощо;
- відео і селфі-експозиції «Я і мій край», ін., що можуть суттєво підвищити громадський інтерес до сторінки музею на сайті закладу;
- конкурси тематичних скрайб-презентацій, що можуть бути яскравим підсумком реалізації дитячих проєктів (природничих, туристсько-краєзнавчих, мистецьких, народознавчих, ін.);
- тематичні музейні ART-проєкти, громадянські акції, ін.

2. СУЧАСНІ НФО-ТЕХНОЛОГІЇ В РОБОТІ «ЖИВОГО МУЗЕЮ»

Методичний коментар. Сучасні НФО-технології є важливими складовими як позашкільної роботи з дітьми та учнівською молоддю, так і навчально-методичної роботи з педагогами, культурно-просвітницької роботи з батьками, соціальними партнерами закладу.

2.1. ТЕХНОЛОГІЯ МАЙНДМАПІНГУ

Методична довідка. *Майндмапінг* (англ., *Mind Mapping*) – сучасна технологія, орієнтована на використання *Манд мап* (*Mind Map*) – ментальних мап (синоніми: мапа думок, мапа пам'яті; асоціативні карта, інтелект-карта). Застосування цієї технології в освіті дозволяє оптимально структурувати й унаочнити інформацію, що сприяє спрощенню її сприйняття. Основні функції: навчальна (навчання, викладання), організаційна (збирання ідей, планування роботи, протоколювання, структурування тексту), презентаційна.

Ментальні мапи є зручним інструментом для відображення ходу роздумів автора чи авторської групи; структуризації і візуалізації будь-якої інформації.

У центрі ментальної мапи – об'єкт, про який іде мова. Від нього відходять лінії-відгалуження різних кольорів. Це – смислові блоки, що мають логічні розгалуження декількох порядків. Кожне розгалуження має пояснювальний надпис та ілюстрацію (малюнок, символ, знак). Умовні позначки, загальна технологія складання і основні правила читання карти, як правило, розташовуються в одному з вільних кутів сторінки або на звороті аркуша. Вектор читання ментальної карти – за ходом стрілки годинника.

Автором ідеї створення ментальних карт був Тоні Бьюзен, видатний американський письменник, лектор, консультант у сфері психології навчання. В Україні прототипами цих карт були звичні для творчих педагогів опорно-логічні схеми, що доповнювалися різними знаками і малюнками.

Відповідно до зазначеного вище, **ментальна мапа або інтелект-карта «Живого музею»** – це схема розгалужень і візуальних об’єктів, що структурує інформацію про напрями діяльності, тобто освітньо-культурне життя музею.

У робочому варіанті ментальної мапи «Живого музею» товстими лініями різних кольорів відображаються основні смислові блоки (напрями), а тоншими лініями – розгалуження (піднапрями), характерні для його діяльності. У презентаційному варіанті – розгалуження у смислових блоках є зумисно незавершеними, що дає можливість слухачам (педагоги ЗПО, шкіл, гімназій, ліцеїв) доповнювати схему на власний розсуд (фіксувати подробиці, думки, ідеї, асоціації). Цей прийом дозволяє слухачам сформувати власний погляд на реалізацію ідеї «Живий музей» у закладі освіти.

Методична рекомендація. Під час складання ментальних карт музеїв, що діють у структурі закладів освіти, доцільною є опора на загальну технологію майндмапінгу, відображену в авторському трактуванні на рис. 1.



Рис. 1. Загально-технологічні кроки майндмапінгу музеїв ЗПО

Ментальна мапа реалізації ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти

Методична довідка. Ментальна мапа «Живий музей» (див. рис. 2) є складовою комплексу презентаційних матеріалів зразкового обласного музею туризму і краєзнавства КЗ Сумської обласної ради – Обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю. Звання «зразковий» музею присвоєно Наказом МОН України від 22.02.2012 р. № 213, підтверджено Наказом МОН України від 21.04.2017 р. № 622.

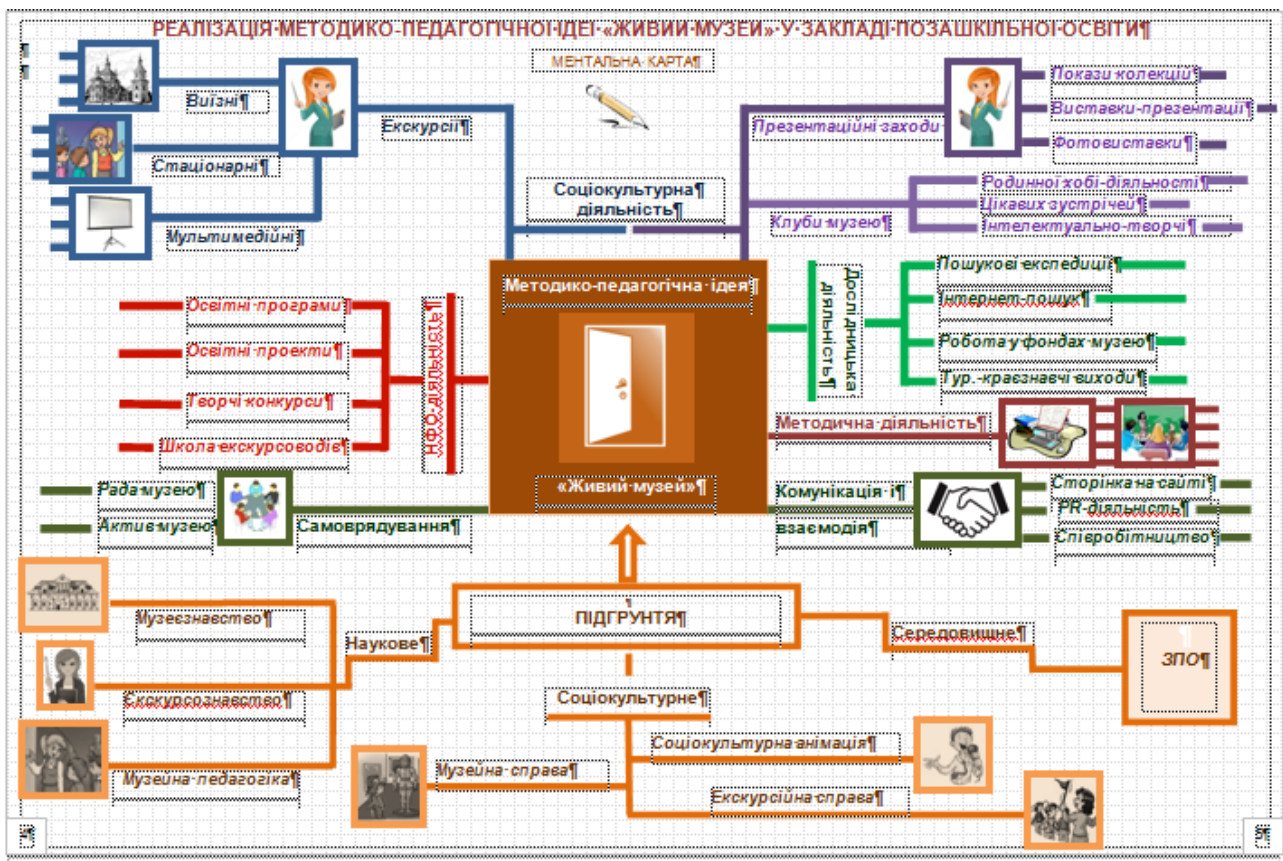


Рис. 2. Ментальна мапа «Живого музею» КЗ Сумської обласної ради – Обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю

Перший (нижній) смисловий блок ментальної мапи визначає підґрунтя методико-педагогічної ідеї, розкриваючи сутність всіх його складових.

Науково-методичну основу складають основні положення: *теорії*

музеєзнавства, що визначають організаційно-технологічні особливості роботи музею; *сучасного екскурсовознавства*, що формують навчально-методичну базу школи екскурсоводів; *музейної педагогіки*, що надають навчальним технологіям соціалізуючого спрямування.

Соціокультурне основу роботи щодо реалізації ідеї «Живий музей» складає вітчизняна практика ведення музейної й екскурсійної справи, доповнена різними видами соціокультурної анімації.

Середовищне підґрунтя «Живого музею» визначається умовами діяльності закладу освіти. Для Сумського ОЦПО та РТМ – це умови діяльності як комплексного освітньо-виховного, організаційно-координаційного і методичного центру позашкільної освіти в області.

Основними принципами діяльності «Живого музею» є: *освітні*, що позначаються аббревіатурою ЦДК – «Цікаво. Доступно. Корисно»; *психолого-педагогічні*, серед яких: інтерактивність, креативність, позитивна емоційна насиченість освітньо-виховного процесу; *соціальні*, що включають відкритість, готовність партнерської взаємодії, спрямованість на патріотичне виховання юних громадян України.

Другий смисловий блок ментальної карти окреслює організаційні особливості самоврядування в «Живому музеї».

У музеї Сумського ОЦПО та РТМ модель організації самоврядування є традиційною: працює Рада музею; дієвими є педагогічний, учнівський і батьківський активи. До функцій Ради музею належить: планування роботи, координація експедиційної та клубної діяльності, ініціація освітніх проєктів, створення нових експозицій, і виставок; організація господарських робіт, співпраця з соціальними партнерами.

Третій смисловий блок ментальної карти «Живого музею» розкриває основні напрями організації музейно-педагогічної діяльності, що має чітко виражений НФО-аспект. Мова йде про проведення циклів музейних занять для різних вікових категорій, реалізацію освітніх і соціально-освітніх проєктів, орієнтованих на участь і дітей, і дорослих.

Акценти у НФО-діяльності «Живого музею» зроблено на:

- *обов'язковій підготовці команди креативних екскурсоводів з числа педагогів і вихованців закладу, оскільки саме вона застосовуватиме сучасні техніки екскурсоведення і соціокультурної анімації;*
- *урізноманітненні конкурсної діяльності музею, що забезпечить стале інтегрування музейно-екскурсійної роботи в різнопрофільний освітньо-виховний процес та підсилить можливості патріотизації музейно-освітнього середовища закладу позашкільної освіти.*

Стосовно освітніх та соціально-освітніх проектів «Живого музею»: всі вони є різними за тематикою, видами діяльності, охопленням, термінами реалізації, проте розробленими у відповідності до спільних вимог. Це вимоги технології SMART – основи сучасного проектного менеджменту. Відповідно до них цілі будь-яких проектів мають бути конкретними, вимірними, досяжними, відповідними дитячим очікуванням та чітко визначеними у часі (рис. 3).



Рис. 3. Проектна діяльність «Живого музею»

Четвертий смисловий блок ментальної карти «Живого музею» розкриває особливості організації соціокультурної діяльності, до якої належать екскурсійна, колекційно-презентаційна і клубна робота.

Висвітлення роботи з означених напрямів потребує акцентування на їх проектних та інтеграційних потенціалах. Зараз багато говорять про STEAM-

освіту як про щось надзвичайне для школи. А в сфері позашкільної освіти її принципи щодо інтегрування різних сфер знань і діяльності – зовсім не новина. *Так, інтегрування екскурсійної й освітньої діяльності* (методична технологія «Спільно створюємо книжку») дозволило створити навчальні посібники «Я розкажу тобі про Суми» та «Абетка про Суми». Малюнки краєвидів і пам'ятних місць міста, вірші, цікаві завдання – результат співтворчості активу музею з числа вихованців і педагогів туристсько-краєзнавчого і художньо-естетичного відділів. Обидва посібники видано у 2017 році Сумським видавництвом ЮРАЙТ (див. п. 5.4). А на честь 20-річчя музею (2018 р.) реалізується новий проект під назвою «Розповідаємо про Живий музей» (методична технологія «Спільно опановуємо нове»). Відповідно до проекту зусилля юних краєзнавців, художників та техніків спрямовуються на опанування технології скайбінгу, необхідної для створення цікавих презентацій і ілюстрованих розповідей з життя «Живого музею».

Клубна робота «Живого музею» теж базується на поєднанні неформально-освітньої і соціокультурної складових і, на погляд педколективу, має значний виховний потенціал. Клуб цікавих зустрічей, інтелектуально-творчий і родинний клуби стали привабливою соціальною платформою, важливою для набуття дітьми та учнівською молоддю багатого досвіду комунікації і навчально-творчої взаємодії. Прийоми і методи музейної педагогіки і соціокультурної анімації, доповнені розкриттям можливостей профільних творчих об'єднань, стали основою для формування незабутніх особистих вражень про рідний край, його історію і сучасність, видатних особистостей.

П'ятий смисловий блок ментальної карти Живого музею демонструє:

- а) спрямованість пошуково-дослідницької діяльності юних краєзнавців;
- б) залученість до цього виду навчально-творчої діяльності вихованців гуртків та інших творчих об'єднань художньо-естетичного, еколого-натуралістичного, науково-технічного напрямів, членів територіального відділення МАН України.

Інформацію про види, напрями, результати пошуково-дослідницької діяльності «Живого музею» представлено на сайті закладу (<http://www.ospo.sumy.ua>).

Шостий смисловий блок ментальної карти Живого музею висвітлює систему методичної роботи, спрямовану на забезпечення якісного методико-технологічного супроводу всіх складових діяльності «Живого музею». Насамперед йдеться про планування і облік роботи, упорядкування музейних фондів, підготовку екскурсій та експедицій, розроблення освітніх і соціокультурних проектів, підготовку музейних занять і клубних заходів, ведення тематичного підрозділу на сайті закладу. Не менш важливим є розроблення ефективних методик навчання дорослих і юних екскурсоводів, а також стратегій і методик маркетингової, іміджевої, соціально-партнерської діяльності, співпраці із місцевими ЗМІ.

Сьомий смисловий блок ментальної карти «Живого музею» розкриває особливості організації його комунікації і взаємодії. Насамперед йдеться про співпрацю з батьківською громадськістю, соціально-партнерськими організаціями, якими традиційно є місцеві заклади культури і мистецтв, загальноосвітні заклади, громадські організації, місцеві спілки художників, журналістів, майстрів народної творчості, а також засоби масової інформації. Саме цей напрям забезпечує відкритість позашкільного музейно-освітнього середовища, що стало важливою складовою сфери діяльності комплексного закладу позашкільної освіти обласного підпорядкування.

Отже, складання ментальної карти дозволило: *по-перше*, концептуалізувати методико-педагогічну ідею «Живий музей»; *по-друге*, висвітлити основні особливості її реалізації у комплексному закладі позашкільної освіти обласного підпорядкування.

Проте, кожен творчий педагогічний колектив ЗПО має власні погляди і методико-педагогічні напрацювання щодо активізації діяльності музеїв, світлиць, музейних куточків, кімнат. Відтак, актуальності набуває питання щодо їх наукового аналізу, узагальнення методико-технологічних засад, що є важливим як для розвитку теорії музейної педагогіки, так і підвищення неформально-освітнього і соціокультурного значення практичної діяльності сучасного позашкільного музейно-освітнього середовища.

2.2. ТЕХНОЛОГІЯ ЛЕПБУКІНГУ

Методична довідка. *Лепбукінг* – технологія виготовлення і використання *лепбуків* – тематичних інтерактивних книжечок-саморобок, що містять невеликі вставки: прості і фігурні міні-книжки, альбоми, кишеньки, гармошки, фігурки тощо, які систематизують матеріали з теми чи проблеми, що висвітлюється чи досліджується. Застосування технології лепбукінгу дає змогу оптимізувати інтеракцію з кожним із учасників заняття, тренінгу, презентаційного заходу, ін.

У роботі керівника «Живого музею» тематичні лепбуки можуть використовуватися як:

- *оригінальні навчальні засоби*, що забезпечують інтерактивність різних організаційних форм роботи, зокрема навчальних екскурсій, занять у школі юних екскурсоводів, методико-технологічних заходів авторської Школи професійної майстерності для педагогів, тематичних неформально-освітніх занять з батьківським активом та соціальними партнерами;
- *одна із форм організації навчального чи презентаційного матеріалу*, що дозволяє виокремити складові теми чи проблеми, розкрити їх різні аспекти, спрямувати самостійну діяльність цільової аудиторії на їх дослідження чи пошук шляхів розв'язання.

Методична рекомендація. Упровадження в практику навчально-методичної роботи тематичних лепбуків є доцільним для: а) забезпечення кращого опанування педагогами складовими навчально-презентаційних технологій; б) кращого сприйняття й усвідомлення сутності пропонованих методико-педагогічних ідей (концептів).

Примітка: приклад використання лепбуку для презентації методико-педагогічної ідеї «Живого музей» у форматі роботи авторської «Школи професійної майстерності» подано у додатку.

Макет лепбуку

«Особливості реалізації ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти»

Які, на Вашу думку, з продемонстрованих елементів методичних технологій доречно використовувати в музейній роботі Вашого закладу позашкільної освіти?

- ☐ технологія складання ментальних карт
- ☐ технологія «Музей-іде-до-школи»
- ☐ технологія портфоліо
- ☐ технологія проведення пазл-екскурсії
- ☐ технологія скрайбінгу
- ☐ технологія мультимедійної презентації
- ☐ технологія лепбукінгу
- ☐ технологія візуалізації оціночних суджень

Ваші нотатки



Контакти: 40007
м. Суми, вул. Серпнева, 14-а
E-mail: kraevedu@ukr.net

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ СУМЬСЬКОЇ ОБЛАСТІ
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД СУМЬСЬКОЇ ОБЛАСТНОЇ РАДИ – ОБЛАСНИЙ ЦЕНТР
ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ ТА РОБОТИ З ТАЛАНОВИТОЮ МОЛОДІЗЬЮ

Особливості реалізації
методико-педагогічної ідеї «Живий музей»
у закладі позашкільної освіти
(Лепбук – тематична інтерактивна книжка)

Суми, 2018

Ментальна карта «Живого музею»
(внутрішня розгортка лепбуку, що на стор. 4-5)

Умовні позначки і правила читання:

- 1) центри – об'єкти презентації
- 2) кольорові лінії, що відходять від об'єкту – змістові блоки діяльності музею
- 3) малюнки, символи, знаки – засоби візуалізації інформації
- 4) лінії, що розгалужуються – логічні піднапрями, які походять після презентації; можна доповнювати або замінювати на власний розсуд, що дозволить створити свою версію «Живого музею»
- 5) вектор читання – від основи діяльності музею (нижня частина схеми) і далі – за ходом стрілки-годинника

Загальна технологія складання ментальних карт:

Ментальні карти – зручний інструмент для відображення процесу мислення і структуризації інформації у візуальній формі. Інформаційне джерело: <http://ltpclass12.dp.ua>



Принципи діяльності «Живого музею»

- освітній: ЦДК (цікаво-Доступно-Корисно);
- організаційні: систематизованість, спрямованість на різні форми комунікації і співтворчості, можливість тактильного контакту з експонатами; використання елементів соціокультурної анімації;
- психолого-педагогічні: інтерактивність, креативність, позитивна емоційна насиченість;
- методичні: інтеграційність, інноваційність;
- соціальні: відкритість, готовність партнерської взаємодії, спрямованість на виховання юних громадян.

Діти малюють «Живий музей»

Перспективність
методико-педагогічної ідеї «Живий музей»

Розширення соціально-освітніх можливостей закладу позашкільної освіти:

- інтегрування напрямів освітньо-виховної роботи засобами музейної педагогіки;
- підвищення активності музейно-освітнього середовища;
- розширення форм і напрямів соціально-партнерської взаємодії;
- зацікавлення батьківської громади.

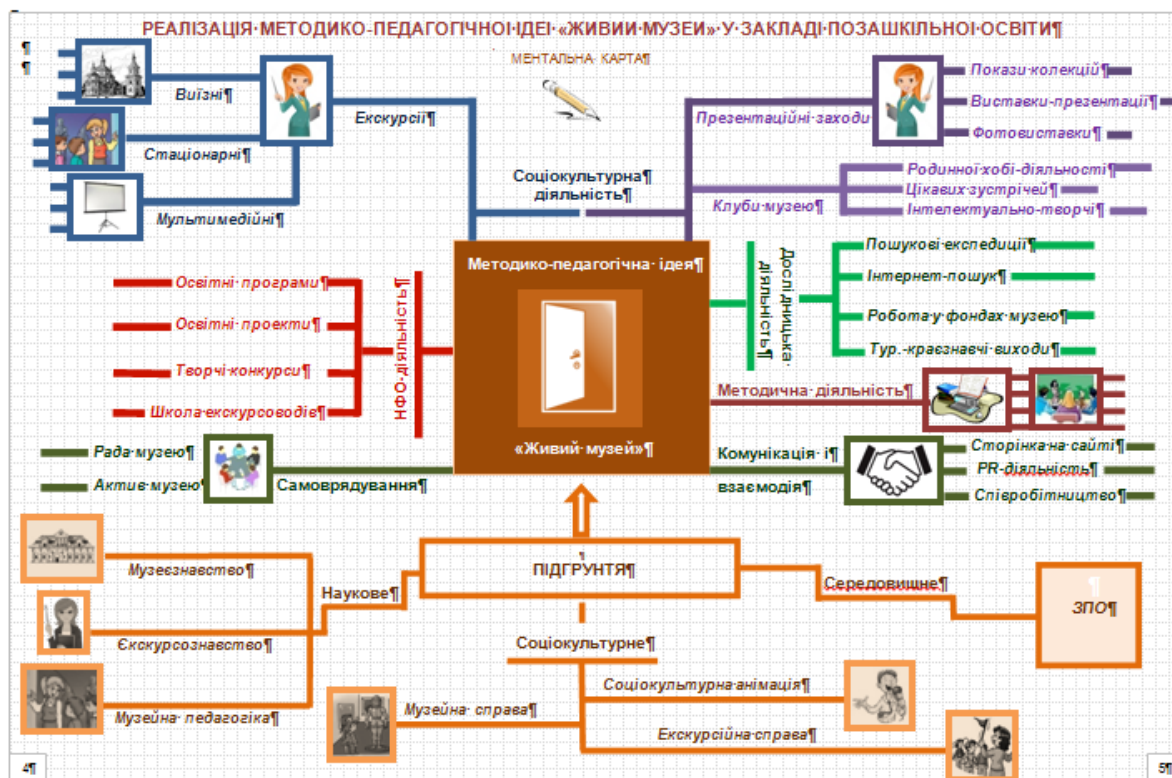
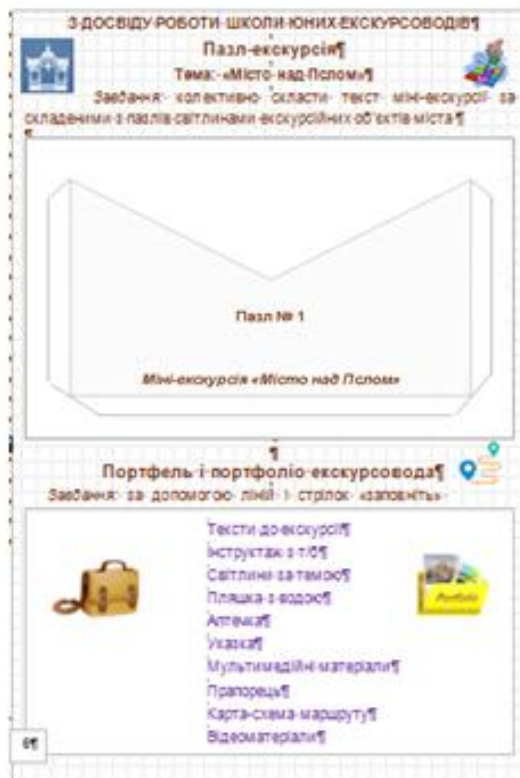


Рис. 4-7. Макет лепбуку «Особливості реалізації ідеї «Живий музей» у ЗПО.

2.3. ТЕХНОЛОГІЯ СКРАЙБІНГУ

Методична довідка. *Скрайбінг* (англ., *scribe* – накидати ескізів або малюнків) – 1) одна із сучасних форм візуалізації навчального матеріалу, винайдена британським художником Ендрю Парком; 2) технологія створення презентації, за якої промова ілюструється створенням малюнків на дошці, аркуші паперу або екрані, що створює ефект «паралельного слідування».

Варіанти скрайбінгу:

- *ручний*: озвучений текст супроводжується показом процесу малювання (на аркуші паперу, на фліп-чарті олівцями, фломастерами, маркерами, фарбами) або аплікації; малювання піском на склі тощо;
- *комп'ютерний*: створюється за допомогою сервісу *PowToon* і програми *VideoScribe*.

Скрайб-презентація – це презентація, подана чи виконана в одному із варіантів скрайбінгу, що візуалізує ключові поняття розповіді і взаємозв'язки між ними.

Основні етапи створення скрайб-презентації:

- *складання плану*: визначення основних моментів, які необхідно висвітлити;
- *аналіз*: співставлення основних ідей та візуальних образів презентації, що мають бути простими і зрозумілими всім;
- *візуалізація*: застосування рисунків, фото-, аудіо- та відеоряду;
- *таймінг*: визначення проміжків часу для висвітлення різних аспектів теми.

Установлення хронометражу у всіх варіантах скрайбінгу є запорукою того, що під час його презентації буде гарантовано розглянуто всі аспекти теми.

Примітка. Приклад створення відеоскрайб-презентації на тему «Живий музей» подано у додатку 2.3.1..

Відеоскрайб-презентація «Живий музей»

Мета створення: презентація роботи музею закладу позашкільної освіти.

Особливості організації роботи: співтворчість педагогів і вихованців закладу (юні екскурсоводи); творча взаємодія ініціативної групи з керівником і вихованцями студії образотворчого мистецтва;

Технологічні особливості підготовки і виконання: використано техніку аплікації, яка у відеоскрайбі складається у режимі реального часу з завчасно намальованих і вирізаних елементів. Процес складання аплікації синхронізовано з текстом віршованих рядків про «Живий музей».

Обладнання:

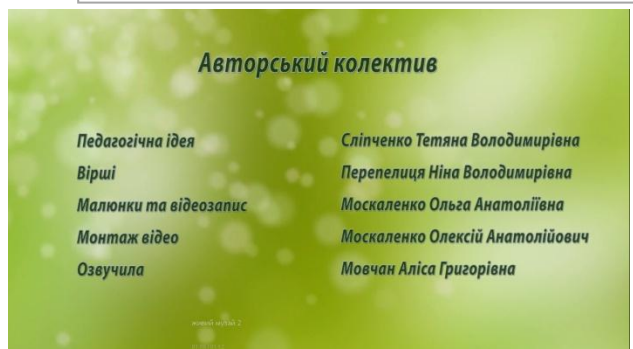
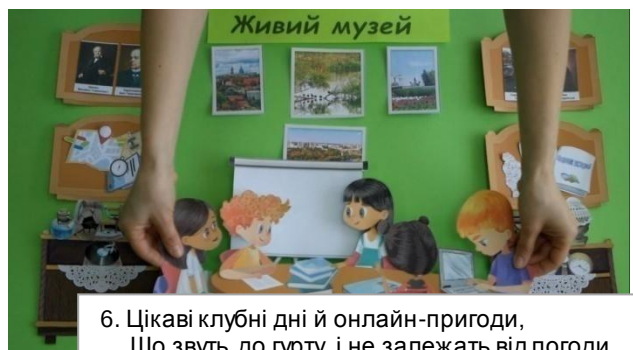
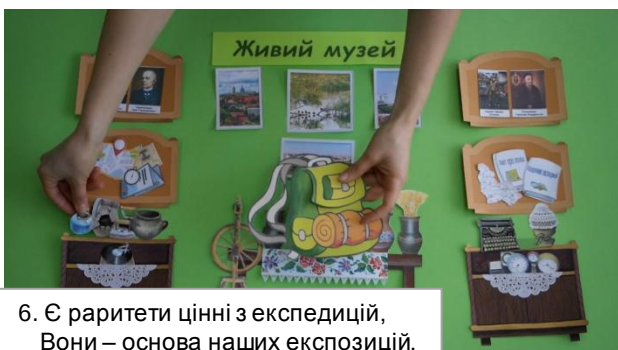
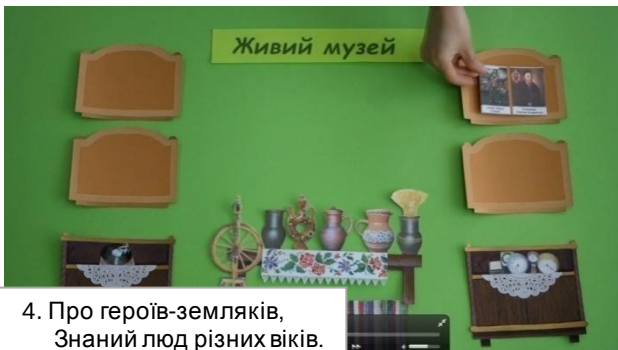
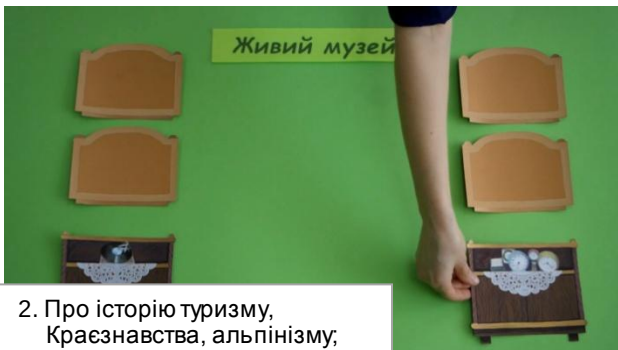
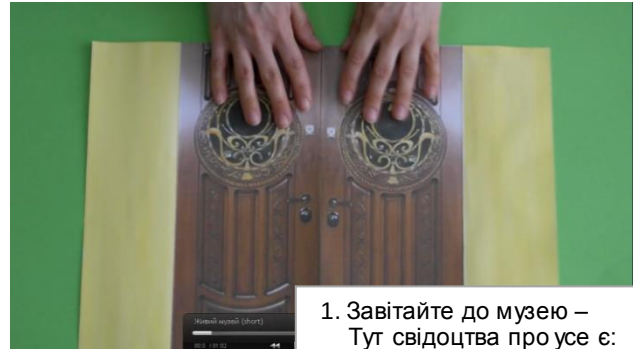
- *елементи візуалізації:* комплект елементів тематичної аплікації;
- *технічне:* відеокамера, ноутбук;
- *технологічне:* програма VideoScribe.

Сценарний план відео зйомки

Закадровий текст	Дії з елементами аплікації
Завітайте до музею – Тут свідоцтва про усе є:	<i>По центру поля викладаються елементи:</i> двері музею, що відкриваються двома руками
Про історію туризму, Краєзнавства, альпінізму;	<i>Рукою додається (зліва, по вертикалі):</i> два стенди, а під ними – тумби-стелажі
Про життя в прадавній час, Про сучасність і про нас;	<i>Додається по центру:</i> народознавчі експонати: лава з рушниками, прядка із колесом, стелаж із горщиками, ін. <i>Додається по вертикалі справа:</i> 3 стенди, під ними – тумби-стелажі
Про героїв-земляків, Знаний люд різних віків.	<i>Додається на стенди зліва:</i> фото портретів І.Герасимова, І.Харитоненка, світлини сучасних героїв-захисників Батьківщини
Є свідоцтва про екскурсії, походи, І світлини Матінки-природи.	<i>Додається на стенди справа:</i> маршрутна книжка, звіт про похід, карта <i>Додається по центру:</i> світлини природи рідного краю
Є раритети цінні з експедицій, Вони – основа наших експозицій.	<i>Додаються від центру:</i> Речі з рюкзака, що розкладаються на стелажах (почергово: справа і зліва)
Цікаві клубні дні й онлайн-пригоди, Що звуть до гурту і не залежать від погоди.	<i>Внизу від центру:</i> Прибираються речі, ставиться мультимедійний екран, перед ним – круглий стіл, за яким сидить група дітей
Усе-усе, що так захоплює дітей, Покаже вам «Живий музей».	Загальний вид на аплікацію

Живий музей

Кадри з відеоскрайб-презентації, виконаної у техніці аплікації



3. МЕТОДИЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ «ЖИВОГО МУЗЕЮ»

Методичні коментарі.

1. Серед сучасних методичних технологій, що застосовуються в роботі музеїв ЗПО, найбільш поширеними є педагогічні (освітньо-виховні), методичні, ІКТ, соціокультурно-анімаційні, ін. Їх упровадження дозволяє: *по-перше*: значно розширити контингент відвідувачів; *по-друге*: залучити його до різних напрямів і форм діяльності музею; *по-третє*: сформувати локальний неформально-освітній і соціокультурний простір, центром якого є музей ЗПО.

Особливу роль у означених процесах відіграють проектні технології, упровадження яких значно підвищує креативність і раціональність використання соціально-освітніх можливостей музеїв ЗПО, сприяє формуванню нових технологій музейно-педагогічної діяльності.

2. Розроблення багатьох методичних технологій музеїв ЗПО пов'язано із упровадженням нової методико-педагогічної ідеї «Живий музей», науково-методичною основою якої є:

- *концепти музейної педагогіки*, що ґрунтуються на принципах відкриття, творчості, пошуку і продуктивного спілкування;
- *сучасні ІК-технології*, що дозволяють оперативно подавати інформацію; демонструвати елементи нових експозицій і виставок; наочно висвітлювати результати пошукової роботи, конкурсів у мережах Інтернет-простору;
- *педтехнології проектної діяльності*, що дозволяють організовувати практичну навчально-творчу діяльність дітей та учнівської молоді.

Прикладами методичних технологій, упроваджених в Сумському ОЦПО та РТМ, є: «Виховуємо патріотів», «Музей іде до школи», «Клубна робота музею», «Спільно створюємо книжку» та інші.

3. Важливою складовою означених методичних технологій є соціокультурна анімація, сучасні технології якої дозволяють «оживити» освітньо-музейне середовище закладу позашкільної освіти.

Усі види соціокультурної анімації «Живого музею» призначені для реалізації фізичних і духовних потреб відвідувачів. Серед основних:

- *анімація в русі* – задовольняє потребу русі, піднятті фізичної активності;
- *анімація через переживання* – задовольняє потребу особистості у відчутті нового, невідомого, неочікуваного;
- *культурна анімація* – задовольняє потребу у духовному розвитку через залучення до сучасних проявів культури регіону, народу, країни;
- *творча анімація* – задовольняє потреби юної особистості в творчості, демонстрації своїх творчих здібностей, співтворчості;
- *анімація через спілкування* – задовольняє потребу в спілкуванні з цікавими людьми, у відкритті їх внутрішнього світу, пізнанні себе через різні види спілкування.

4. Розроблення й упровадження методичних технологій «Живого музею» дає можливість ЗПО не лише ознайомлювати дітей та учнівську молодь з музейними експозиціями, а й викликати у них різні емоції і переживання. Зокрема, застосування сучасних івент-технологій, розроблених на засадах соціокультурної анімації, дає можливість юним відвідувачам відчувати різні епохи, пережити події, що відбувалися в далекому минулому або відбуваються нині; наситити свою емоційну сферу новими враженнями, відновити духовні сили. Серед найпопулярніших форм *музейної анімації*: історико-краєзнавчі реконструкції, патріотичні флеш-моби і перфоманси, музейні квести, клубні ART-заходи: свята мови, модні покази стилі в етно, вечори-перфоманси, музейні ігри; майстерні творчих особистостей (хенд мейд, ін.) тощо.

3.1. МЕТОДИЧНА ТЕХНОЛОГІЯ «ВИХОВУЄМО ПАТРІОТІВ»

Мета розроблення: підвищення ефективності системи патріотичного виховання ЗПО засобами музейної педагогіки.

Ключові характеристики методичної технології:

- *за характером професійної діяльності* – музейно-педагогічна;
- *за видом професійної розробки* – методико-технологічна;
- *за формою реалізації* – освітня і соціокультурна;
- *за характером новизни* – упроваджена інновація.

Підґрунтя:

- *наукове:* музейна педагогіка, анімаційна педагогіка;
- *методологічне:* сучасні технології проектної діяльності, музейної педагогіки, соціокультурної анімації;
- *середовищне:* музей закладу позашкільної освіти.

Цільова аудиторія:

- вихованці гуртків та інших творчих об'єднань ЗПО, члени їхніх родин;
- діти та учнівська молодь, які не займаються у творчих об'єднаннях ЗПО, проте відвідують музей, є учасниками його клубних, виставкових та інших заходів;
- педагоги загальноосвітніх закладів, соціальні партнери ЗПО.

Складові методичної технології

1. Концептуальна частина

Основна виховна ідея: «Патріотизм юних – це все те, що йтиме на користь рідному краю; це все те, що стане основою для процвітання і сталого розвитку країни».

Принципи методико-технологічної діяльності:

- патріотична спрямованість всіх напрямів освітньої і соціокультурної роботи музею;
- актуальність змісту, адекватність добору форм і методів у роботі з різними віковими категоріями музейної аудиторії;

- інтерактивність, спрямованість на формування патріотичних цінностей, емоційне виховання і всебічний розвиток особистості в освітньо-музейному середовищі;
- оптимальність поєднання традиційних та інноваційних напрямів, форм, методів, методик і технологій музейно-педагогічної діяльності.

2. Процесуальна частина

- ***розширення освітньої складової музейно-педагогічної діяльності:***
 - наскрізний принцип реалізації основної виховної ідеї;
 - розроблення патріотичних настанов для юних відвідувачів музею;
 - застосування специфічних методів освітньої діяльності: створення ситуацій, що моделюють історичну реальність («занурення у минуле»), перформанси (театралізації, «живі композиції», ін.), реалізація освітніх проєктів (пізнавальні, пошуково-експедиційні, ін.) патріотичного спрямування;
 - удосконалення теоретичної і методико-технологічної підготовки юних екскурсоводів та активу музею;
- ***збагачення соціокультурної складової музейно-педагогічної діяльності:***
 - *розширення системи клубної роботи:* проведення тематичних ART-та Івент-заходів до національних свят, зустрічей із воїнами-захисниками Батьківщини; презентація нових видань (героїко-патріотичні, історичні, ін.), проведення буккросинг-акцій тощо;
 - *упровадження нетрадиційних форм роботи:* організація квест-екскурсій, пазл-екскурсій, скрайб-презентацій, Web-ігор, ін.);
 - *підвищення громадянської активності:* організація патріотичних перформансів, флеш-мобів, інсталяцій героїко-патріотичної, історико-культурної, сучасної соціальної та ін. тематики;
 - *організація креативних заходів патріотичної тематики:* конкурси селфі, скрайб-презентацій, телефонних відео-сюжетів, інсталяцій ін.; робота майстерень з виготовлення патріотичних сувенірів тощо;

- **удосконалення методичної складової музейно-педагогічної діяльності:**
 - інтеграція сучасних методик і технологій з музейної педагогіки, педагогічної і соціокультурної анімації;
 - упровадження в музейно-педагогічну діяльність сучасних навчальних технологій, зокрема: сторітелінгу, майндмапінгу, лепбукінгу, скрайбінгу, ін.;
 - розширення патріотичної тематики занять у авторській «Школі професійної майстерності» керівника музею ЗПО.

3. Ресурсна частина

Ресурсну основу методичної технології складають:

- *середовищна*: розширення матеріально-технічної бази діяльності музею шляхом поповнення його фондів, технічного обладнання, використання різних локацій для проведення клубної (актова зала, конференц-зала, ін.) і виїзної (навчальні приміщення загальноосвітніх закладів) роботи;
- *ІК-технологічна*: створення віртуальних експозицій патріотичної тематики на сторінці музею на сайті ЗПО; започаткування сторінки «Живого музею» ЗПО у Facebook;
- *наочно-інформаційні ресурси*: створення переносних постерів, мобільних фото-виставок, відеоеккурсій патріотичної тематики (напрями: героїко-патріотичний, народознавчий, історико-культурний, ін.); здійснення відеозаписів зустрічей із героями-захисниками, ін.;
- *методичні ресурси*: поповнення фонду тематичних розробок, зорієнтованих на різні вікові категорії музейної аудиторії, зокрема: екскурсій, музейних занять, клубних заходів тощо.

4. Контрольно-результативна частина

Основні показники ефективності технології:

- зростання інтересу дітей до героїки минулого і сьогодення;
- підвищення соціальної активності вихованців ЗПО; візуалізація їхніх патріотичних поглядів, установок, переконань.

Патріотичні настанови для юних відвідувачів музею

Будь патріотом своєї Батьківщини!

- ❖ Учись шанувати її державні символи і національні цінності, підтримуй прагнення до миру і демократії.
- ❖ Дотримуйся календаря державних і народних свят. Сміливо виражай свої патріотичні настрої, погляди і побажання у вітальних листівках, подарунках, оберегах для своїх рідних і знайомих.
- ❖ Пам'ятай, до якого б народу не належав ти, твої рідні, друзі і знайомі – усі ми єдина нація. Ми – українці!

Люби й шануй свою родину. Пам'ятай, саме з неї починається твоя Батьківщина!

- ❖ Досліджуй сторінки історії своєї родини, відвідувай заняття «Живого музею» із складання «дерев родоводів». Склади, цінуй і пам'ятай «дерево свого родоводу».
- ❖ Цікався родинними мистецтвами і ремеслами, що передавалися від покоління до покоління.
- ❖ Не забувай виявляти свою любов, увагу і турботу рідним. Завжди вітай їх із святами: як традиційними, так і сучасними.

Вивчай історію та культуру своєї Батьківщини

- ❖ Вивчай народні традиції і звичаї рідного краю.
- ❖ Шануй і вивчай рідну мову.
- ❖ Під час клубних заходів «Живого музею» спілкуйся з краєзнавцями, журналістами, літераторами, мистецтвознавцями, народними майстрами, цікавими людьми рідного краю. Так ти сформуєш свою внутрішню культуру, свій художній смак і своє світобачення.
- ❖ Слідкуй за подіями культурно-мистецького життя свого рідного краю. Це завжди надихатиме тебе на віднаходження нових ідей і мотивів для творчої діяльності у позашкільний час.

Вчися любити природну красу і велич своєї Батьківщини

- ❖ Природа – не лише середовище життя, а й джерело емоцій і творчого натхнення. Намагайся не шкодити їй, милуйся її красою.
- ❖ Вчися відображати красу природи у своїх творчих доробках.
- ❖ Під час пошукових експедицій, ініційованих «Живим музеєм», бери участь у фотофіксації фактів, складанні колекцій, мап, описів природи.
- ❖ Бери участь у позашкільних проектах та ініціативах «Живого музею» щодо збереження природних ландшафтів рідного краю, бо саме вони формують красу і велич твоєї Батьківщини.
- ❖ Пам'ятай, без любові до природи не буває любові до Батьківщини!

Зростає свідомим громадянином

- ❖ Роби добро для своєї Батьківщини.
- ❖ Під час клубних заходів «Живого музею» вчися висловлювати й відстоювати свою громадянську позицію.
- ❖ Ділися знаннями про свій рідний край, його історію, культуру, традиційні і сучасні мистецтва з дітьми інших країн. Для цього використовуй можливості спілкування в Інтернет; бери участь у міжнародних програмах і проектах, заочних і очних конкурсах.
- ❖ Вчися виражати свою патріотичну позицію у добродійних справах і громадянських акціях, ініційованих «Живим музеєм».

Шануй пам'ять героїв своєї Батьківщини

- ❖ Вивчай героїку сьогодення Батьківщини. Бери участь у клубних зустрічах «Живого музею» із військовими журналістами і волонтерами. Тобі корисно знати хто і як захищає тебе, поки ти зростаєш.
- ❖ Виражай підтримку захисникам Батьківщини у своїх творчих доробках, листах воїнам, політикам, чи представникам влади.
- ❖ Бери участь у наших клубних зустрічах із захисниками Вітчизни. Це дозволить тобі сформулювати власне бачення миру.
- ❖ Ушановуй пам'ять героїв України. Знай, що це не лише участь у заходах до державних свят і пам'ятних днів, а й присвячення своїх творчих робіт героям – захисникам Вітчизни.

Бери участь у відродженні і розвитку народних традицій

- ❖ Бери участь у заходах з відродження і розвитку народних традицій, що поводяться закладом позашкільної освіти.
- ❖ Займаючись у гуртку чи іншому об'єднанні намагайся зробити свій посильний внесок у їхнє дослідження, популяризацію, відродження і розвиток.
- ❖ Бери участь у заходах і клубній роботі «Живого музею». Так ти зможеш набути досвіду колекційної, презентаційної діяльності, що може знадобитися тобі в житті.
- ❖ Ділися творчими ідеями з рідними. Це допоможе твої позашкільні захоплення перетворити на спільні родинні хобі.

Зростає творчою особистістю, надією своєї Батьківщини

- ❖ Шануй своє позашкільне творче об'єднання, товаришів.
- ❖ Вчися бути справжнім другом, який завжди допоможе і підтримає у складний період.
- ❖ Талант і майстерність – це взаємодоповнюючі складові твоєї творчої особистості, що потребують постійного розвитку. Не зупиняйся, навчайся, твори і присвячуй свій труд Батьківщині.
- ❖ Вивчаючи наукові, культурно-мистецькі надбання інших країн, пам'ятай слова Т. Г. Шевченка: *«Чужого навчайтесь, і свого не цурайтесь»*

Патріотичні флешмоби

Методична довідка. *Флешмоб* (англ., *flash* – мить, спалах; *mob* – натовп) – спланована через Інтернет та сучасні засоби зв'язку масова акція у громадському місці. Фактично це комплекс дій, які мають символічне значення й одночасно виконуються всіма його учасниками.

За формою проведення флешмоби нагадують перфоманси, проте мають інші принципи організації (мінімум підготовки, мережеве поширення інформації). За тривалістю флешмоби є короткотривалими акціями, проте поширення їх відеозаписів в Інтернет-мережах може суттєво вплинути на формування громадської думки з висвітленої проблеми. Через стиль розгортання акції (раптовість і блискавичність) їх учасники сприймають дійство як цікаву, колективну пригоду, яка має свій соціальний меседж (думку, послання) і підвищує рівень адреналіну в крові. Різновиди: політичні, презентаційні, соціальні, мистецькі, екологічні, ін.

Переваги флешмобів, ініційованих ЗПО: *по-перше*, вони не сприймаються дітьми як традиційні виховні заходи і не викликають психологічного супротиву; *по-друге*, власні дії і досвід сильніше впливають на свідомість дітей, ніж почуті чи прочитані настанови, гасла, заклики. Події, в яких дітям доводиться брати участь, стають частинкою їхнього «Я». А вкладені зусилля й емоційні переживання є важливими для формування їхніх морально-етичних установок, поглядів, ідей.

Методична рекомендація. Цікавими патріотичними флешмобами, ініційованими музеями ЗПО, можуть бути: «Відчуй себе українцем!» (вдягнені у вишиваний одяг діти закликають до участі у святі вишиванок), «Я люблю Україну» (перша група учасників утворює літеру «Я», друга – символічне серце, третя розгортає державний прапор), «Живий ланцюг» (взявшись за руки, учасники створюють ланцюг єднання), «Ми пам'ятаємо!» (перед початком заходу вшанування захисників Вітчизни учасники викладають слова з квітів).

Патріотичні перформанси

Методична довідка. *Перформанс, перфоманс* (англ., *Performance* – вистава) є однією з форм сучасного мистецтва, в якій твором вважаються дії митця, за якими глядачі спостерігають у режимі реального часу. У певному сенсі – це продовження стародавніх традицій народного театру, вуличних вистав, а в Україні – скоморохів, ряжених, юродивих старої православної, а пізніше і середньовічної козацької Русі. Як правило, перформанси мають на меті досягнення якогось соціального ефекту (розвага, зацікавлення, акцентування на проблемі, реклама тощо) і можуть бути індивідуальними або груповими. У наш час вони часто є складовою різних флешмобів.

У роботі музеїв ЗПО перформанси є тією інтеграційною складовою, що забезпечує єдність освітньої, соціокультурної і просвітницької цілей. Патріотичними вони стають тоді, коли діти у доступних образах розповідають про свою любов до рідного краю, його народу, історії і культури; про героїв-захисників, важливі історико-культурні події, видатних особистостей тощо.

У наш час перформанси поступово утверджуються як важливі складові музейних заходів до національних свят, клубних зустрічей із воїнами-захисниками Вітчизни. Серед основних видів: театралізовані виступи, вокальні композиції, етюди (хореографічні, пластичні, літературні, ін.), модні покази у стилі етно, «живі скульптури» тощо.

Методичні рекомендації. Патріотичної спрямованості дитячим і молодіжним перформансам може надавати не лише зміст, а й символіка (символічні кольори, знаки, жести, елементи народних танців, ін.), предмети реквізиту, зокрема етнічний одяг, взуття, головні убори, аксесуари.

Організація в музейно-освітньому просторі ЗПО мистецько-освітніх перформансів, що інтегрують знання з краєзнавства, мистецтвознавства і сучасного дизайну одягу, можуть стати важливою складовою роботи з реалізації програм патріотичного виховання дітей та учнівської молоді.

Перформанс дизайн-студії «ART'ель-moda»

за результатами реалізації мистецько-освітнього проекту «Вільний птах»

Провідна ідея проекту: Кролевецький рушник – візерунковий сувій полотна, що народився для побутових потреб, а став національним символом.

Вид перфомансу: театралізований показ колекції одягу.

Підготовка колекції: керівник дизайн-студії – Л. Ванєєва, дизайнер – Л. Кохана; ткацтво – О. Петрова (кролевецька майстриня); металеві прикраси – О. Шапаренко; виготовлення моделей – старша група дизайн-студії.

Цільова аудиторія: юні екскурсоводи і відвідувачі музею, педагоги, батьківська громадськість, запрошені гості закладу позашкільної освіти.



Примітка: колекція «Вільний птах» відзначена Гран-прі Всеукраїнського (м. Київ, 2017 р.) і Міжнародного конкурсів (Іспанія, м. Барселона, 2017 р.)

Матеріали для доповнення знань дітей після перегляду перформансу «Вільний птах»



*Кролевецькі рушники – українська доля.
На роки і на віки в них любов і воля.*

Кролевецькі рушники

Слова М. Шевченка
Музика Ю. Рожкова

На білім полотні і біль, і туга, й радість,
І вибита сльоза, і виткані пісні,
Любов, любов, любов... немає тільки зради
На білім полотні, білім полотні.
І ключами журавлиними,
Легко пущені з руки,
В небесах над Україною
Кролевецькі рушники.
Пройдеш – земель чужих, небес чужих побачиш.
Та стежка рушником поманить – і збагнеш,
Як мама зустріча, пригорнеться й заплаче –
Тоді лише й живеш, тоді лише й живеш.
Із надіями, тривогами,
через далі і роки,
Пролягли у світ дорогами
Кролевецькі рушники.
Приб'є тебе печаль, зламає сіра втома,
Лиш пам'ять розбуди – розвіються жалі.
Де б не заблукав, верта тебе додому –
І в небі журавель, і стежка на землі.
І ключами журавлиними
Легко пущені з руки,
В небесах над Україною
Кролевецькі рушники.

Цікаві факти:

- ❖ Найстаріший Кролевецький рушник має виткану дату «1838» і зберігається у експозиції Кролевецького районного краєзнавчого музею.
- ❖ У 1851 році відбулася перша у Кролевці виставка-ярмарок, на якій продавали місцеві рушники.
- ❖ Для кролевецьких рушників характерним є поєднання білого і червоного кольорів. На білому фоні між густо червоними паралельними смугами виткано багатий орнамент, яким ткачі передавали навколишній світ. Зокрема, пряма горизонталь символізувала землю, хвиляста – воду, хрест – вогонь, квітка – початок життя.
- ❖ Музей кролевецького ткацтва – колишня садиба Огієвських – містить унікальні зразки рушникового мистецтва. Тут зібрано понад 700 унікальних експонатів, з яких майже 400 – рушники. Окрім рушників, в експозиції є ткани рядна, фіранки, настільники, що дійшли з глибоких часів.
- ❖ Як вважають дослідники, орнамент кролевецьких тканих виробів несе в собі інформацію з дохристиянських часів. Здебільшого це солярні знаки, квіти, дерева. Стилізовані зображення птахів і дерев, квадрати і ромби, пов'язані з давніми обрядами слов'ян. Одним з головних «героїв» є півник, який, на думку наших предків, допомагав людині боротися із злими силами. Часто зображувалося «дерево життя», «берегиня», світове дерево – міфологічний образ, притаманний світовій культурі.
- ❖ Богиня-Берегиня на кролевецьких рушниках – це посередник між сонцем і людьми, тому її часто зображали з піднесеними руками.
- ❖ Традиції, пов'язані із рушниками: молодят під ноги стелять рушники, щоб слався їм щасливий і сонцесейний шлях; рушник символізує щасливу дорогу, тому його матері дарували синам, виряджаючи з дому, на рушник приймали новонароджених; на них і досі подають хліб-сіль.
- ❖ Культуролог Ігор Моїсєєв, який кілька років займався вивченням українського рушника, пояснює символіку кольору: «Білий – це буття, чорне – це його заперечення, а червоне – це вища енергія буття: кров та вогонь. Кролевець – оптимістичний, в нього немає чорного кольору».
- ❖ Кролевецькі рушники славилися на паризькому і бельгійському ярмарках, а також за океаном – у Монреалі (Канада), Лос-Анджелесі (США), Осаці (Японія). Виставкові рушники були від 50 до 65 см шириною, а довжиною – від 3 до 5, 5-6 м.

**Майстерня Хенд мейд:
виготовлення сувенірів для захисників Батьківщини**

Методична довідка. У наш час хенд-мейд (*hand-made*) поширений у всьому світі і має найрізноманітніші техніки виконання. Це вишивка, квілінг, декупаж, розпис по тканині, карвінг, макраме, різьблення по дереву, ін. Для багатьох це прекрасна можливість національного і особистого самовираження. Вироби хенд-мейд високо цінуються людьми, адже містять в собі частинку душевного тепла автора.

НФО-складова діяльності ЗПО передбачає проведення різних майстер-класів і творчих майстерень у навчальних частинах музеїв. Застосування таких форм організації навчально-творчої діяльності дітей та учнівської молоді дозволяє: а) ознайомити їх з історичними і сучасними напрямками і техніками народного декоративно-ужиткового мистецтва; б) організувати цільове виготовлення дитячих сувенірних виробів у різних техніках хенд-мейд.

Виготовлені дитячими руками сувеніри є цінним засобом моральної підтримки земляків – захисників Батьківщини. А сама можливість самотійно зробити щось пам'ятне для воїна є важливим доповненням до вражень і емоцій від патріотичних заходів чи волонтерських акцій. Такий підхід надає природності процесу патріотичного виховання. До роботи творчих майстерень «Живого музею» можуть залучатися не лише керівники профільних гуртків ЗПО, а й майстри народних ремесел, митці, аматори.

Методичні рекомендації. Доцільним у роботі творчих майстерень музеїв є використання тематичних відео-уроків і відеоскрайб-презентацій – сучасних засобів візуалізації процесу виготовлення виробів у різних техніках Хенд мейд, прийомів кондитерського розпису, оригамі тощо. Національно-патріотичні ефекти в освітньому процесі можуть суттєво підсилюватися завдяки співтворчості з членами родин вихованців ЗПО, досвідченими волонтерами, представниками мистецьких об'єднань, громадських організацій тощо.

**Приклади патріотичних сувенірів,
виконаних у різних техніках декоративно-ужиткової творчості**



Сувенір: браслет патріота
Техніка виконання: плетіння стрічками
Матеріали: вузькі атласні стрічки
Виконавець: Павліченко Н.І. (2017 р.)



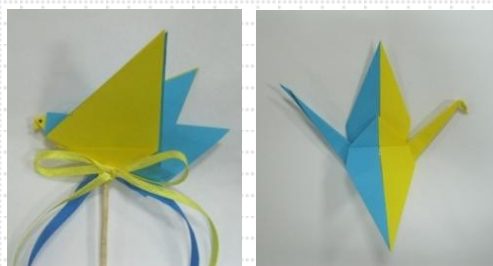
Техніка виконання: кондитерський розпис
Матеріали: основа – медовий пряник, фон – цукрова мастика, розпис – біла цукрова глазур
Виконавець: Юрченко О.М. (2017 р.)



Сувенір: знак «Захиснику нашого дитинства»
Техніка виконання: казанши
Матеріали: жовта і синя стрічки, булавка
Виконавець: Рагуліна О.О. (2017 р.)



Сувенір: «Серце патріота»
Техніка виконання: вишивка хрестиком
Матеріали: тканина, нитки, синтепон
Виконавець: Окунь О.М. (2017 р.)



Сувеніри: «Голуб миру», «Журавлик»
Техніка виконання: орігамі
Матеріали: папір і вузькі стрічки блакитного і жовтого кольорів
Виконавець: Ткаченко В.В. (2017 р.)



Сувенір: «Нерозлучні»
Техніка виконання: мотання
Матеріали: синя і жовта пряжа
Виконавець: Покуття Л.М. (2017 р.)

3.2. МЕТОДИЧНА ТЕХНОЛОГІЯ «МУЗЕЙ ІДЕ ДО ШКОЛИ»

Мета розроблення: створення ефективного механізму розширення цільової аудиторії музею, що функціонує у структурі закладу позашкільної освіти обласного підпорядкування.

Сутність методичної технології:

- *за характером професійної діяльності* – музейно-педагогічна;
- *за видом професійної діяльності* – методична;
- *за формою реалізації* – освітньо-проектна;
- *за характером новизни* – упроваджена інновація.

Підгрунття:

- *наукове:* педагогіка музейної діяльності; музейна педагогіка;
- *методологічне:* метод проектів;
- *середовищне:* музеї закладів позашкільної освіти.

Категорії музейної аудиторії:

- *традиційні (залучені до технологічного процесу):* вихованці, батьки і педагоги ЗПО;
- *нові (цільові):* учні, які не займаються у творчих об'єднаннях ЗПО, члени їхніх родин; педагоги шкіл та їхні соціальні партнери.

Складові методичної технології

1. Концептуальна частина:

- *принципи методико-технологічної діяльності:* інформаційність, оптимальність інтелектуального навантаження, інтерактивність, емоційна насиченість процесу подачі інформації;
- *форма організації методико-технологічної діяльності* – проектна.

2. Процесуальна частина

Методико-технологічний цикл проектної діяльності включає:

- *1-й етап* – концептуалізацію педагогічної діяльності (визначення теми, мети, завдань Проекту);

- 2-й етап – розроблення, затвердження, презентацію Проекту; підготовку тематичного портфолію,
- 3-й етап – реалізацію завдань Проекту;
- 4-й етап – підбиття підсумків роботи за Проектом, поширення перспективного досвіду.

3. Ресурсна частина

Ресурсну основу методичної технології складають:

- *матеріально-технічні ресурси*: переносне експозиційне і виставкове обладнання (стійки, підставки, стенди, постери, мультимедійний проектор і екран); експозиційні матеріали музею – систематизовані за розділами експонати (природничі, мистецькі, ін.), артефакти (предмети матеріальної культури, археологічні знахідки);
- *інформаційно-комунікаційні ресурси*:
 - відеозаписи екскурсій: «Історія розвитку туризму на Сумщині», «Полотняний літопис Слобожанщини», «Від бабусиноного рушника до дідусевого горщика», «Сумщина в роки II Світової війни», ін.;
 - мультимедійні екскурсії: «Сім природних чудес Сумщини» (еколого-краєзнавчий напрям), «Краєзнавчі можливості Сумщини» (історико-краєзнавчий напрям), ін.;
- *наочно-інформаційні ресурси*:
 - переносні постери: «Учнівський туризм на Сумщині», «Народознавча експозиція обласного музею туризму та краєзнавства», «Сумизнавство», ін.;
 - пересувні фото-виставки: «Природа рідного краю: погляд юного натураліста», «Історія м. Суми», «Вулицями старого міста», «Туризм – це стан душі», «Світ комах», ін.;
- *методичні ресурси*: розробки екскурсій для різних категорій музейної аудиторії, тематичні розробки музейних занять, виховних заходів, пізнавальних конкурсних-ігрових програм, ін.;

- *процесуально-технологічні ресурси*: добірка прийомів, методів, методик педагогічної діяльності на базі музею ЗПО.

4. Контрольно-результативна частина

Визначення очікувань і результатів, методів оцінювання ефективності освітньо-виховної, методико-технологічної, соціально-партнерської діяльності (щорічно, поетапно, у цілому за проектом).

Перспективність методичної технології для впровадження у ЗПО

Факторами, що сприятимуть поширенню методичної технології є:

- упровадження однойменного соціально-освітнього проекту, що є засобом розширення категорій музейної аудиторії ЗПО (див. додаток);
- підготовлена методико-технологічна база (приклади розробок, що розкривають різні аспекти роботи за Проектом – у додатках).

Додаток 3.2.1.

Соціально-освітній проект «Музей іде до школи»

Актуальність Проекту

У наш час «виховання історією» є особливо актуальним. Ознайомлення з найважливішими сторінками минулого своєї країни є необхідними як для соціалізації, так і громадянського становлення підростаючого покоління. Провідна роль у цьому процесі належить музеям, що є важливими соціальними інститутами пам'яті, інформаційно, візуально, емоційно насиченими засобами національно-патріотичного виховання дітей, учнівської та студентської молоді.

Розроблення і впровадження в закладі позашкільної освіти обласного підпорядкування соціально-освітнього проекту «Музей іде до школи» (далі – Проект) викликано необхідністю розширення форм і методів залучення дітей та молоді до освітньої і соціокультурної діяльності у сучасному музейному середовищі. Базуючись на прийомах і методах музейної педагогіки, Проект дає можливість учням не лише ознайомитися з історичними фактами, а й:

- доторкнутися до «живої історії» – геологічних та археологічних

- знахідок, старовинних предметів ужитку, що у наш час стали музейними експонатами;
- приміряти старовинний одяг свого народу і зробити фото на пам'ять;
 - спробувати свої сили у міні-театралізаціях та історичних реконструкціях, розважитися народними іграми, байками, піснями;
 - зважаючи на профіль діяльності музею, одягнути справжнє туристське спорядження і відчувти себе туристом, що мандрує країною у далеких 60-90 роках минулого століття;
 - залучитися до громадянських акцій патріотичного спрямування.

Мета і завдання Проекту

Мета: залучення дітей до вивчення і збереження історико-культурної спадщини свого народу; сприяння формуванню інтегрованого освітнього простору, важливого для всебічного розвитку підростаючого покоління, виховання в нього патріотизму, любові до рідного краю, поваги до національних історико-культурних надбань і цінностей.

Завдання:

- *освітні:* поглиблення знань учнів з національної історії, мистецтва і культури, природи рідного краю; сприяння патріотичному вихованню учнів, формуванню їхньої громадської активності;
- *соціокультурні:*
 - залучення учнів до діяльності музейного середовища ЗПО;
 - популяризація пам'яток природи, історії, культури рідного краю;
- *методичні:*
 - розширення методичної бази процесів соціалізації особистості засобами музейної педагогіки в позашкільному освітньому просторі;

- урізноманітнення форм співпраці з закладами загальної середньої, професійно-технічної освіти для розширення освітніх і виховних можливостей музейного середовища ЗПО.

Організатори Проекту

Ініціатором і основним реалізатором Проекту є педагогічний колектив туристсько-краєзнавчого відділу КЗ Сумської ОДА – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю.

Учасники Проекту

Категорії учасників Проекту:

- *учнівська*: учні закладів загальної середньої, професійно-технічної освіти;
- *педагогічна*: представники закладів загальної середньої і професійно-технічної освіти;
- *батьківська*: представники батьківських комітетів закладів освіти;
- *соціальні партнери*: наукові працівники закладів культури і мистецтв, журналісти, письменники, художники, краєзнавці м. Суми.

Терміни реалізації Проекту

Проект є довгостроковим. Період реалізації: 2012 – 2020 р.р.

Реалізація Проекту

I етап – концептуалізаційний

Період реалізації: 2012 р.

Основні заходи етапу: формування концепцій педагогічної і методико-технологічної діяльності (визначення теми, мети, завдань Проекту).

II етап – організаційний

Період реалізації: 2012 – 2013 р.р.

Основні заходи етапу: планування і моделювання роботи щодо реалізації Проекту; підготовка інформаційних та методико-технологічних матеріалів;

започаткування тематичної сторінки музею на сайті КЗ Сумської ОДА – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю; укладання угод про співпрацю з закладами освіти, культури і мистецтв, громадськими організаціями, місцевими ЗМІ.

III етап – практичний

Період реалізації: 2014 – 2019 р. р.

Основні заходи III етапу

Виїзні заходи і форми роботи	Реалізація	
	терміни	особливості
Робота з дітьми та учнівською молоддю		
Проведення занять із використанням експонатів музею: – заняття-екскурсія «Місто славить героїв»	щорічно	до дня визволення м. Суми від фашист. загарбників
– практичні заняття із застосуванням навчальних технологій декоративно-ужиткового спрямування: – «Чемодан спогадів» – «Народна лялька-мотанка» – «Солдатський трикутник – жива історія війни»	за планом роботи музею	за участі педагогів ЗПО
– заняття – заочні подорожі з застосуванням мультимедійних та ART-технологій: – «Від дідусявого горщика – до бабусиної скрині» – «Полотняний літопис Слобожанщини» – «Житло старої Слобожанщини» – «Туристичне спорядження розповідає...» – «Сумчанка: історія одного портрету»	за планом роботи музею	за участі педагогів ЗПО
Організація: – пересувних виставок (фото, хобі, ін.) – презентацій домашніх колекцій – презентацій захоплень творчих родин – творчих перформансів, інсталяцій	за планом роботи музею	залучення учнів шкіл, закладів профтехосвіти та членів їхніх родин до виставково-презентаційної діяльності
Робота з юними екскурсводами та активом музею: – цикл занять-практикумів «Музей – скарбниця пам'яток» – підготовка дітьми міні-екскурсій (за тематикою презентованих експозицій) – підготовка дітьми тематичних міні-виставок (іграшки, марки, листівки, ґудзики, ляльки-мотанки тощо) – підготовка інформаційних листків «Світ шкільного музею» для сайтів закладів освіти – основи аніматорства (розучування народних ігор, обрядів; ігри з музейними експонатами)	за планом роботи музею	використання прийомів взаємонавчання, роботи в міні-групах, реалізації міні-проектів на основі сучасних ІК-технологій

Виїзні заходи і форми роботи	Реалізація	
	терміни	особливості
Робота з педагогами-екскурсоводами		
– перформанс-підготовка	за планом роботи школи	за допомогою педагогів відділу оргмасової роботи
– опанування сучасними ігротехніками		
Робота з батьківської громадськістю		
Тематичні виступи із мультимедійним супроводом під час шкільних батьківських зборів	щоквартально	відповідно до планів роботи закладів загальної середньої та профтехосвіти
Залучення батьків до участі в підготовці і проведенні музейних занять у школі		співпраця з батьківськими комітетами
Методична робота		
Підготовка методичного і дидактичного забезпечення музейних занять у закладах загальної середньої, професійно-технічної освіти	постійно	за тематикою запланованих занять
Створення ігротеки музейних занять		
Висвітлення подій Проекту на сайті ЗПО		
Співпраця з соціальними партнерами		
Залучення фахівців музейної справи: – до участі у музейних заняттях і заходах – суддівства творчих конкурсів – експертної оцінки колекцій, презентацій, інсталяцій тощо	за планом роботи музею	за згодою сторін
Залучення зацікавлених осіб й організацій: – до спонсорської діяльності – надання експозиційних експонатів – до підготовки видавничої продукції (листівки, постери, альбоми, книги, ін.)	за планом роботи музею	за згодою сторін
Співпраця із місцевими ЗМІ щодо: – висвітлення роботи за Проектом – популяризації ідеї «Живий музей»		за згодою сторін

IV етап – підсумковий

Період реалізації: 2019-2020 навчальний рік.

Основні заходи:

- підбиття підсумків роботи за Проектом
засідання музейного активу
- узагальнення розроблених методико-технологічних матеріалів;
спільно з Інформаційно-методичною службою закладу
- висвітлення перспективного досвіду у всеукраїнських і обласних фахових виданнях
спільно з Інформаційно-методичною службою закладу

Очікувані результати роботи за Проектом

Основними соціально-освітніми очікуваннями від реалізації Проекту є:

- підвищення інтересу учнів закладів загальної середньої освіти до музеїв і виставок, що діють у структурі закладів позашкільної освіти;
- формування основ музейної культури учнів закладів загальної середньої та професійно-технічної освіти;
- залучення дітей до різних форм пошуково-краєзнавчої, колекційної, освітньо-проектної діяльності.

Основними результатами роботи щодо реалізації Проекту є:

- *неформально-освітні*: поглиблення історико-краєзнавчих, культурно-мистецьких, природничих знань учнів закладів загальної середньої освіти за тематикою, пропонованою музеєм обласного туризму і краєзнавства Сумського ОЦПО та РТМ для виїзних форм роботи;
- *методичні*: розроблення і впровадження нової методичної технології, спрямованої на популяризацію освітніх можливостей музейно-освітнього середовища сучасного закладу позашкільної освіти;
- *соціально-партнерські*: створення ефективної системи співпраці педагогічного колективу закладу позашкільної освіти з закладами загальної середньої і професійно-технічної освіти, соціальними партнерами для спільної реалізації завдань сучасної музейної педагогіки.

Фінансування Проекту

Фінансове і матеріально-технічне забезпечення Проекту здійснюється в межах витрат, передбачених на освітню діяльність Комунального закладу Сумської ОДА – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю.

Із бабусиної скрині

Розробка музейного заходу для учнів середнього шкільного віку

Методична технологія: «Музей іде до школи»:

Науково-методична основа: сучасні концепти музейної педагогіки щодо:

- підвищення інтерактивності музейно-педагогічної діяльності;
- розширення сфери музейно-освітньої діяльності.

Місце проведення: світлиці, музеї, класні кімнати закладів загальної середньої освіти;

Цільова аудиторія: учні середнього шкільного віку.

Музейно-педагогічний інструментарій:

- *неформально-освітній:* елементи навчальних інтерактивних і ART-технологій;
- *соціокультурний:* прийоми і методи екскурсійної діяльності (демонстрація, розповідь, акцентування, ін.).

Помічники: вихованці гуртків «Юні екскурсоводи» КЗ Сумської ОДА – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю.

Мета заходу:

- *соціокультурна:*
 - ознайомити вихованців з окремими експонатами народознавчої експозиції обласного музею туризму і краєзнавства;
 - сформувати інтерес до діяльності музею;
- *неформально-освітня:*
 - на основі розповідей про музейні експонати поглибити знання учнів про елементи одягу і традиції українського народу;
 - у ході освоєння дітьми матеріалу теми сприяти розвитку у них почуттів патріотизму і громадянської гідності.

Обладнання:

- *технічне*: мультимедійний проектор, ноутбук, екран; фотоапарат;
- *дидактичне*: тематична мультимедійна презентація; комплекти карток для інтерактивних вправ-ігор;
- *експозиційне*: скринька, рушник, сорочка, хустка, намисто, стрічки.

Підготовка до заходу:

- тематична теоретична і практична підготовка юних екскурсоводів;
- транспортування обладнання, музейних експонатів;
- обладнання куточка для любительської фотосесії.

Інформаційні джерела:

1. Ласкій І. Курс «Музейна педагогіка»: особливості взаємодії школи й музею // Мистецтво та освіта. – 2009. – № 3. – С. 27-32.
2. Олекса Воропай. Звичаї нашого народу: Етнографічний нарис. – Т. I, II. – Мюнхен: Українське вид-во, 1958. (Хрестоматійне видання).

Хід заходу

На мультимедійному екрані – заставка «Із бабусиної скрині».

Керівник музею ЗПО. Добрий день дорогі друзі! Мета нашої чергової зустрічі – «зачерпнути водиці з чистого джерела українського народу», звернутися до скарбниці народної мудрості, щоб повчитися шанувати свій рід, свою родину, що подарувала нам життя на овіяній славою рідній землі.

Мої помічники – вихованці гуртків «Юні екскурсоводи». Вони презентують вам матеріали, зібрані у народознавчій експозиції зразкового обласного музею туризму і краєзнавства Сумського ОЦПО та РТМ.

На мультимедійному екрані – слайд «Традиційна українська хата Слобожанщини». Інтерактивна вправа-гра «Інтер'єр української хати».

Хлопець-екскурсовод. Сьогодні ви маєте змогу доторкнутися сторінок «Живої історії» нашого народу, заглянути до пра-, пра- бабусиної скрині, в якій у і давні часи зберігалося усе найважливіше і найдорожче для родини.

На мультимедійному екрані – слайди «Внутрішній інтер'єр української хати», «Скарби бабусиної скрині».

Дівчина-екскурсовод.

Заховались в бабусиній скрині на дні
Різні речі забуті, й цікаві мені.
Хоч старенькі, але їм немає ціни.
Найрідніші для нашого роду вони.

Хлопець-екскурсовод.

Тут лежить полотна домотканий сувій
І цвіте вишиттям українським наш стрій.
І барвистий віночок, і два рушники,
Гребінець і намиста червоні разки.

Дівчина-екскурсовод.

У бабусиній скрині скарби немалі,
Найдорожчі, найкращі на цілій землі.

Керівник музею ЗПО. Неодмінний атрибут української хати – дерев'яна скриня. У дівчат на виданні були свої скрині, що слугували їм упродовж всього життя. У таких скринях зберігалося і святкове вбрання, і рушники, і прикраси, і повсякденний одяг, а у прискринку (маленькій шухлядці вгорі, уздовж бічної стінки, для збереження різних дрібничок) – різноманітне зілля.

Хлопець-екскурсовод. Цікаво, що у XVII-XVIII століттях скриню в українській хаті використовували як стіл, або, навіть, як ліжко. Доречи, скрині виготовлялися з деревини явору, дубу, ялини, сосни чи груші.

*На мультимедійному екрані – слайди вмісту бабусиної скрині.
Інтерактивна вправа-гра «Скарби бабусиної скрині».*

Дівчина-екскурсовод. Якщо ми наважимося відчинити прадавню дівочу скриню, то побачимо там є багато різних речей. Ось – яскравий жіночий головний убір, який мав обрядове значення. Цю річ дарували не хлопці дівчатам, а навпаки – дівчата хлопцям (*демонстрація і примірювання хустки*). Ви правильно здогадалися: це – хустка. А яке обрядове значення вона мала?

(Очікувана відповідь дітей: «На сватанні дівчина перев'язувала нею своєму нареченому руку на знак згоди бути його дружиною»).

На мультимедійному екрані – слайд «Дівоча весільна хустка».

Хлопець-екскурсовод. У козацькі часи поширеним був такий звичай: перед тим, як козацьке військо вирушало у похід, дівчата дарували своїм нареченим вишиті хустки – своєрідні символи любові і вірності. А якщо козака вбивали у бою, то такою хусткою йому накривали обличчя, щоб ворон не виклював очей. Під час похорону тіло вбитого козака накривали червоною китайкою, а хустку клали на сідло коневі.

На мультимедійному екрані – слайд «Проводи козака».

Дівчина-екскурсовод. Колись хустки вишивали шовком, сріблом, золотом. Рідко траплялися хустки, вишиті чорним кольором, а сині – лише у поєднанні з червоним. До ХУІІІ ст. на хустках переважали геометричні орнаменти, а з ХУІІІ – рослинні. Переважали світлі кольори хусток, а барвисті кольори були запозичені у південних слов'ян – болгар і сербів.

На мультимедійному екрані – слайд «Хустки різних регіонів України».

Керівник музею ЗПО. Ось у скрині – дві дівочі прикраси. Їх дівчатам і жінкам дарували на великі свята – Великдень, Трійцю і переддень Нового року. Якщо першу носили лише дівчата, а молодиці – ні; то друга свідчила про увагу чоловіка до своєї дружини. Здогадалися що це за прикраси? Моя підказка: згадайте «Кайдашеву сім'ю» – відому повість Івана Семеновича Нечуя-Левицького. Пам'ятаєте: Карпо задивився на Мотрю, коли вона йшла до церкви, бо на ній були ці прикраси. Саме тоді його віз і перекинувся.

(Очікувана відповідь дітей: перша прикраса – це стрічка, друга – намисто).

На мультимедійному екрані – слайд «Портрети дівчат-українок із вінками зі стрічками».

Дівчина-екскурсовод. У неділю і на свята дівчата вбиралися в стрічки. Вибравши одну найкращу дівчина обвивала її навколо голови, а до кінців пришпилювала решту, скільки б їх не було. Поверх стрічки вдягався вінок. Серед хлопців був добрий звичай дарувати дівчатам стрічки та намисто: на

Маланки перед Новим роком, на Великдень, на Трійцю. На Україні захоплювалися не червоними, а блакитними кольорами. Намисто було оздобою багатих. *(Демонстрація процесу)*

Керівник музею ЗПО. За козацьких часів поширеними були коралі, а в дочок козацької старшини та шляхти не бракувало й перлів. Було поширене і гранатове намисто. Намисто з коралів називалося «добре». У будень дівчата одягали небагато намиста, бо боялися, що нитка розірветься і тоді може статися якесь лихо, адже за народним повір'ям розсипане намисто накликає біду. Проте зовсім без намиста дівчатам бути не можна, бо існувало інше повір'я – намисто є оберегом, і тому бодай один його різочок має бути на дівочій шийці.

(Демонстрація колекції дівочих прикрас – експонатів музею ЗПО).

Хлопець-екскурсовод. Із давніх часів, як тільки в родині підросли дівчата, бабусі й матері починали складати посаг: 40 рушників, 14 сорочок, рядна, килима ... І все це мало зберігатися в дівочих скринях. Виходячи заміж, дівчина забирала з собою і скриню, яка символізувала працелюбність нареченої та її родини, бо все, що було в ній, виготовлялося власноруч.

Дівчина-екскурсовод. А ця річ, я думаю, відома вам всім. Це – традиційна жіноча сорочка-вишиванка. *(Демонструє українські сорочки із домотканого полотна XIX ст.).* Цю вишиванку одягали в понеділок, вівторок і четвер і обов'язково на чисте тіло.

На мультимедійному екрані – слайд «Українська жіноча сорочка»

Керівник музею. Жіноча сорочка належить до найдавнішого одягу наших предків. Білий колір – найхарактерніша її особливість. Жіноча сорочка довша за чоловічу і складається із двох частин: верхньої (до пояса) – з тоншого, нижньої – з грубішого полотна. Зазвичай у молодих жінок сорочки були краще та щедріше розшитими. Існує багато різновидів українських сорочок: волинські, слобожанські, полтавські ... Але у всіх них є спільне, національне.

(Дітям пропонується відчутти фактуру тканини на дотик).

Дівчина-екскурсовод. По-перше – справжня сорочка шилася із саморобного полотна: льняного чи конопляного. Полотно для буденних

сорочок було грубішим, сірим, а для святкових – тоншим, вибіленим. Святкова сорочка обов'язково мала вишивку (тому вона і називається – вишиванка). По-друге, сорочка була провідником магічної сили, прихованої у людині, тому що безпосередньо облягала її тіло, оберігала від холоду і злого ока.

Хлопець-екскурсовод. Тобто вишивка виконувала оберегову функцію. Вишивали комір або смужку, яка облягала шию, манжети рукавів та поділ сорочки, щоб людина була захищена з усіх боків. Вважалося, що сорочка, вишита матір'ю, оберігала від зла, служила згадкою про рідний дім.

На мультимедійному екрані – слайд «Портрети українок у вишиванках»

Керівник музею ЗПО. У кожній родині, в якій піростала дівчина, скриня постійно поповнювалася рушниками. Від сивої давнини і до наших днів, у радості і горі рушник був невід'ємною частиною родинного побуту. Без рушника, як і без пісні, не обходилося народження, одруження, зустріч гостей. Після закінчення жнив хліборобів зустрічали з хлібом-сіллю на рушникові. Поширеним був звичай накривати рушником хліб на столі.

Дівчина-екскурсовод. Отже, давайте будемо пам'ятати про святий обов'язок кожного українця – берегти пам'ять своїх прадідів, рідну мову, культуру і традиції нашого величного народу!

Хлопець-екскурсовод. Будемо ж гідними наших предків, бережімо свою країну, поважаймо свій народ, його мелодійну мову, історичні і культурні надбання. Шануймо себе і свою гідність, і шановані будемо іншими народами і країнами світу.

Дівчина-екскурсовод. На останок пропонуємо вам невеличку фотосесію на пам'ять про нашу зустріч.

Для всіх бажаючих проводиться фотосесія з речами з «бабусиної скрині». За згодою дітей найбільш вдалі фото розміщуються на тематичній вкладці музею на сайті Сумського ОЦПО та РТМ.

Керівник музею ЗПО. Запрошуємо віх до нашого «Живого музею», що готовий цікаво розповісти і про інші речі із бабусиної скрині, і про ті експозиції, що були зібрані поколіннями юних туристів і краєзнавців.

3.3. МЕТОДИЧНА ТЕХНОЛОГІЯ «КЛУБНА ІВЕНТ-ДІЯЛЬНІСТЬ МУЗЕЮ»

Мета розроблення: створення ефективного механізму підвищення соціальної активності цільової аудиторії музею, що діє у структурі закладу позашкільної освіти.

Сутність методичної технології:

- *за характером професійної діяльності* – музейно-педагогічна;
- *за видом професійної діяльності* – методична;
- *за технологіями соціокультурної діяльності* – Івент (Event);
- *за формою реалізації* – клубна;
- *за характером новизни* – упроваджена інновація.

Підґрунтя:

- *наукове:* педагогіка музейної діяльності; музейна педагогіка;
- *методологічне:* методи клубної роботи; основи сучасних Івент-технологій в освіті;
- *середовищне:* музей закладу позашкільної освіти.

Категорії музейної аудиторії:

- *організатори* – актив музейних клубів закладу: клубу зустрічей з цікавими людьми, інтелектуально-творчого клубу, родинного клубу;
- *цільова аудиторія:*
 - *традиційна:* вихованці, батьки і педагоги ЗПО;
 - *нова:* учні, які не займаються у ЗПО; представники партнерських організацій.

Складові методичної технології

1. Концептуальна частина: «Організація клубних заходів музею має здійснюватися на основі сучасних *Івент-технологій*, що сприятиме формуванню позитивних вражень про музейно-освітній простір ЗПО».

Базові поняття концепції:

- *Клубна Івент-діяльність* – діяльність клубного активу музею ЗПО

щодо організації ART-заходів та зустрічей-перформансів, що залишать позитивні враження і надовго запам'ятаються як постійним членам, так і гостям клубів;

- *Клубні Івент-заходи* – заходи, що зусиллями організаторів перетворюються на незвичайні, виняткові або визначні для членів клубу події.

Принципи методико-технологічної діяльності:

- підтримка позитивно-емоційного фону діяльності клубного активу музею;
- допомога у вирішенні організаційних і фінансових питань;
- залучення до участі у заходах гостей, соціально-партнерських закладів.

2. Процесуальна частина

Об'єкти планування Івент-заходів:

- *клуб зустрічей з цікавими людьми:* зустрічі-перформанси (літературні, музичні, журналістські, творчі);
- *інтелектуально-творчий клуб:* ART-виставки (фото дитячих творчих робіт), виставки-конкурси, фото-вікторини, ігрові програми;
- *родинний клуб:* культурно-освітні ART-проекти, свята творчої родини, творчі презентації дерев родоводів, патріотичні селфі-конкурси і скрайб-презентації, презентація старовинних народних ігор, обрядів, краєзнавчі конкурси телефонного відео, ін.

Особливості організації:

- Івент-заходи мають сприйматися як виняткові події;
- такими вони мають бути з точки зору відвідувачів;
- позитивне сприйняття дійства має спонукати відвідувачів до активності;
- запорукою успішності клубних Івент-заходів є гарно спланований й організований перформанс (театралізація).

3. Ресурсна частина

Ресурсну основу методичної технології складають:

- *матеріально-технічні ресурси*: приміщення музею, актової, конференц-зали ЗПО; технічне обладнання (мультимедіа-, аудіо-комплекси) й експозиційні матеріали музею;
- *електронні інформаційні ресурси*: відео-, мультимедійні екскурсії;
- *наочно-інформаційні ресурси*: виставки: колекцій, фотоматеріалів, результатів проектної і пошукової діяльності; творчих доробків вихованців закладу та їхніх творчих родин;
- *методичні ресурси*: розробки клубних ART-заходів музею (вечори-перфоманси, літературно-музичні зустрічі, діалоги поколінь, зустрічі із земляками – учасниками АТО, творчі презентації родинних колекцій, ін.);
- *процесуально-технологічні ресурси*: добірка прийомів, методів, методик Івент-діяльності на базі клубів музею ЗПО.

4. Контрольно-результативна частина

Методи: попереднє визначення очікувань і результатів; рейтинги клубних заходів (за кількістю відвідувачів, за відгуками учасників), відгуки соціальних партнерів (у книгах відгуків, місцевих ЗМІ, творчих доробках, ін.).

Перспективність методичної технології для впровадження у ЗПО

Основними факторами, що сприятимуть поширенню означеної методичної технології в клубній роботі музеїв ЗПО є:

- унесення коректив до планів роботи клубних активів музеїв ЗПО у контексті реалізації основних завдань музейної педагогіки, зокрема нової методико-педагогічної ідеї (концепту) «Живий музей»;
- підготовлена методико-технологічна база (приклади методичних розробок, що розкривають різні аспекти Івент-діяльності клубів музею ЗПО – див. додатки).

Додаток 3.1.3.

Методичний коментар. Ретельність у підготовці і плануванні ART-заходів є вкрай важливими. Можливості щодо забезпечення контролю та управління перебігом заходів, що претендують на те, щоб стати Івент-заходами (тобто, винятковими, визначними подіями) є досить обмеженими. Тому усі організаційні моменти мають бути передбачені і вирішені до початку заходів.

Квітни, мово наша рідна

Розробка клубного ART-заходу

до Дня української писемності та мови (9 листопада)

Формат музейно-педагогічної роботи: засідання клубу зустрічей з цікавими людьми «Сум'яни».

Гість клубу: Василь Будянський, заслужений артист України, лауреат обласної літературної премії ім. Пилипа Рудя.

Категорії музейної аудиторії:

- діти середнього шкільного віку;
- педагоги закладів позашкільної освіти;
- представники батьківського активу;
- журналісти.

Мета заходу:

- *соціокультурна:* відзначення Дня української писемності та мови;
- *освітня:* ознайомлення вихованців з творчістю видатного земляка; виховання любові до рідної мови, народних традицій, фольклору рідного краю; сприяння розвитку творчої уяви, уміння формувати і висловлювати власні думки.

Місце проведення: навчальна частина музею.

Форма проведення: літературно-музична зустріч.

Обладнання: мультимедійний комплекс: екран, проектор, ноутбук, електричні дроти, пульт; тематична книжкова виставка, добірка дидактичних матеріалів для проведення мовних і літературних ігор і конкурсів (картки з завданнями, пазли, накідки із зображеннями літер тощо).

Попередня підготовка:

- робота з учнівським активом музею: підготовка ведучих, юних вокалістів, юних аніматорів (проведення конкурсно-ігрової частини заходу);
- співпраця з педагогами: підготовка вокальних та інструментальних виступів; підготовка дітей до тематичних мовних і літературних ігор;
- співпраця з батьками: організація чаювання, проведення фотосесій із гостем клубу.

Орієнтовна тривалість заходу: 2 години.

План проведення заходу

I. Творча зустріч.

II. Конкурсно-ігрова програма: мовні і літературні ігри.

III. Чаювання за круглим столом.

Хід заходу

Керівник музею. Доброго дня дорогі діти, педагоги, гості. Ми зібралися в цій святковій залі з нагоди свята – вшанування рідного українського слова. Щорічно, 9 листопада, починаючи з 1997 року в Україні відзначається День української писемності та мови. Тож, сьогоднішня зустріч – це ще одна сходи́нка до взаєморозуміння, до мовного єднання до якого ми всі так прагнемо. *(На мультимедійному екрані – патріотичні листівки про Україну)*

Ведучий. Ми українці – велика родина,
Мова і пісня у нас солов'їна.

Ведуча. Квітне в садочках червона калина.

Рідна земля для нас – Україна

Ведучий. Струмочок серед гаю, як стрічечка,
На квітці метелик, мов свічечка

Ведуча. Хвилюють, малюють, квітують поля –
Добридень тобі. Україно моя!

(Юні вокалісти закладу виконують пісню про Україну).

Ведучий. Щасливі ми, що народилися і живемо на такій чудовій мальовничій землі, на нашій славній Україні. Тут жили наші батьки – тут корінь роду українського. І де б ми не були, скрізь відчуваємо поклик рідної землі, хвилюємося до сліз, зачувши рідне слово...

Ведуча. Ми – українці. Живемо у вільній незалежній державі Україні. Розмовляємо рідною державною мовою. А мова в нас красива і багата, мелодійна і щира, як і душа нашого народу.

Ведучий. Українська мова – найпрекрасніше диво, скарбниця, у якій зберігається історія нашого народу, його культура. З покоління в покоління, у часи розквіту та падіння передавали нам предки цей скарб. Народ плекав рідну мову у піснях, легендах, переказах і передавав від роду до роду, щоб не загинула.

Ведуча. Дія нас рідна мова – це не лише дорога спадщина, яка об'єднує в собі народну мудрість, вироблену десятками й сотнями поколінь. Це наша гордість, бо все, що створено нею, увійшло в скарбницю загальнолюдської культури.

Ведучий. Увесь світ віддає шану великим володарям українського слова – Шевченкові та Франкові, Лесі Українці та Коцюбинському, Нечуй-Левицькому та Сковороді, Котляревському та багатьом іншим майстрам слова, які довели милозвучність і багатство мови, щоб передати нащадкам цей дорогоцінний скарб, гідну покоління спадщину, яку треба примножувати й оберігати.

Діти. Солов'їну, барвінкову –
Колосисту навіки –
Українську рідну мову

В дар дали мені батьки.
Берегти її, плекати
Буду всюди й повсякчас.
Бо ж єдина, так як мати,
Мова кожного із нас.
Не цурайтесь мови, люди.
Рідного джерельця.
Хай вона струмочком буде.
Хай дійде до серця.
Хай вона в піснях лунає
І щодня, і в свято,
Соловейком хай співає
В українських хатах.

Не цурайтесь люди, мови,
Не цурайтесь роду.
Як зачахне рідне слово –
Не буде народу.

Ведуча. Багато десятиліть українська мова знищувалася і плюндрувалася. Чужинці намагалися заборонити мову, нав'язували свою культуру і свою владу. Лє не вдалося і не вдасться ворогам знищити нашу рідну мову, наш народ, тому що ми відважна, хоробра, патріотична нація. А інакше і бути не може, адже ми нащадки славних козаків.

Ведучий. Слово – це інструмент, іноді вагоміший за силу. Воно вело полки на перемогу в боротьбі з ворогом, було виявом стійкості людини, її високого духу.

Ведуча. Про різнобарв'я слів влучно сказав віршем Олександр Олесь.

Є слова, що білі-білі.
Як конвалії квітки,
Лагідні, як усміх ранку,
Ніжносяйні, як зірки,

Є слова, як жар, пекучі,
І отруйні, наче чад ...
В чарівне якесь намисто
Ти нанизуєш їх в ряд.

Ведучий. Адже словом можна скувати сили душі, образити, поранити душу, убити, а можна розсіяти сумнів, зцілити, викликати посмішку, розрадити, розвеселити, вселити надію.

Ведуча. Слово – найтонше доторкання до серця. Тож частіше використовуйте у своїй мові слова, що можуть стати ніжною, запашною квіткою і живою водою, повертають віру в добро.

Керівник музею. Українська мова дуже ніжна, мелодійна. Можна з легкістю підібрати багато пестливих, ніжних форм слів до одного вибраного слова. Давайте пригадаємо, які слова можна *підібрати до слова* «мама» – неня, матуся, мамуся, мамочко, матінко. А до слова «рука»?

(Відповіді дітей: ручка, ручечка, рука, рученька, рученя, рученятко).

Ведуча. А ще можна розповісти про що-небудь використовуючи слова, що починаються на одну літеру. Ось послухайте вірш Надії Красоткіної «Сад», у ньому всі слова починаються з букви «С».

Сповитий снігом сад старенький
Солодким сном спокійно спить.
Стіжок сінця самий-саменький
Серед степів собі стоїть.
Струмує сутінь синювата.
Співає соло студенець.
Сідає стиха сонце спати,
Співа сумні слова співець,
Січуться, сіються сніжинки.
Сердито снігом слід скрипить...

Ведучий. Мова – живий організм, вона розвивається за своїми законами, а тому треба у чистоті берегти цей скарб, прислухаючись до порад відомого

нашою поета Максима Рильського:

Як парость виноградної лози,
Плекайте мову.
Пильно й ненастанно
Політь бур'ян.
Чистіша від сльози
Вона хай буде.
Вірно і слухняно
Нехай вона щоразу служить вам,
Хоч і живе своїм живим життям.

Керівник музею. У нашому місті живуть люди, які знають, бережуть, збагачують велике духовне надбання народу - рідну українську мову. І сьогодні до нашого клубу ми запросили Василя Івановича Будянського – заслуженого артиста України, драматурга, поета, відомого в області театрального діяча.

Василя Івановича називають справжнім взірцем як усного, так і писемного мовлення. Народився він у родині українських селян. До школи ходив за 10 км від дому, тому й уроки часто доводилося вчити дорогою додому. Ще у школі Василь Іванович мріяв стати артистом. І став!!!

Ведуча. Шановний Василю Івановичу, запрошуємо Вас до слова.

Виступ гостя клубу.

Ведучий (дякує гостю від учнівського активу, педагогів і гостей клубу)

Любіть красу своєї мови – звучання слів і запах слів.

Це квітка ніжна і чудова широких батьківських степів.

II частина. Конкурсно-ігрова програма (мовні і літературні ігри).

III частина. Діалог за чашкою чаю. Фотосесія з гостем клубу.

Примітка. Результатом спільних зусиль клубного активу музею є сам захід. Його Івент-ефект полягає у позитивному суб'єктивному сприйнятті дійства цільовою аудиторією, яка буде активною лише за умови цікавих інтеракцій запрошеного гостя й організаторів конкурсної програми.

Сповідь серця

Розробка зустрічі-перформансу

присвяченої творчості поетеси Людмили Ромен

Методичний коментар. Технологія організації літературного перформансу передбачає поєднання мультимедійних презентації, співу, декламації, танців, інсценізацій, філософських саморефлексій тощо. Крім домінування ведучих у вечорі-перформансі, присвяченого творчості запрошеної гості, важливою є діяльність учасників «живих композицій» до її поезій. Тож цікаві ролі знаходяться для багатьох членів клубного активу музею.

Формат роботи: засідання клубу зустрічей з цікавими людьми «Сум'яни».

Гість клубу: Людмила Ромен – поетеса, член національної спілки письменників України, композитор, народна майстриня.

Категорії музейної аудиторії: діти старшого шкільного віку; педагоги закладів позашкільної освіти; представники батьківського активу; журналісти.

Мета заходу: ознайомити членів клубу з творчістю сумської поетеси Людмили Ромен, допомогти зрозуміти внутрішній світ митця; розвивати уяву, мислення, вміння формувати і висловлювати власну думку; сприяти формуванню гармонійно розвиненої особистості; виховувати любов до українського слова, традицій рідного краю, естетичні почуття.

Місце проведення: обласний музей туризму і краєзнавства КЗ Сумської ОДА – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю.

Обладнання: мультимедійний комплекс, книжкова виставка, виставка творчих робіт народної майстрині.

Попередня підготовка:

- *робота з клубним активом музею:* вибір і підготовка ведучих, творча підготовка учасників «живих композицій»;

- *співпраця з педагогами ЗПО*: теоретична підготовка дітей до зустрічі з відомою в області творчою особистістю; відбір дитячих малюнків до віршів Людмили Ромен;
- *співпраця з батьківським активом музею*: підготовка до чаювання і фотосесії з гостею клубу.

Тривалість заходу: 2 години.

План проведення заходу

- I. Літературно-музичний перформанс.
- II. «Духмяний чай і український коровай».
- III. Виставка книжок і творчих робіт народної майстрині. Спілкування поза круглим столом. Фотосесія з гостею клубу.

Хід заходу

(На мультимедійному екрані – заставка: «Сповідь серця Людмили Ромен».
Засідання клубу зустрічей «Сум'яни»)

Ведуча 1. Доброго дня членам і гостям клубу зустрічей «Сум'яни».

Ведуча 2. Доброго дня всім, хто любить музику і поезію. Сьогодні ми проводимо зустріч з Людкою Валентинівною Ромен, членом Національної спілки письменників України, Національної спілки народних майстрів України, головою обласної організації творчого товариства ім. Олени Теліги, поетесою, композитором, народною майстринею і просто чарівною жінкою.

Ведуча 1. Як щедро обдаровано цю жінку! Напише вірші, покладе їх на музику і сама ж виконає у власному супроводі на фортепіано. Кожен день Людмила Валентинівна проводить у творчості – «Іду життям, мов соняшник по стежці, Пелюстки щедро роздаю. Беріть!» – пише вона у своїх віршах.

Ведуча 2. Коли література входить у життя людини талановитої, наділеної надзвичайним розумінням світу, то для нації це є важливим здобутком. Розуміти і мати можливість передавати навколишній світ поетично дано не кожному. У нашому місті Суми живе велика кількість поетів, але творчість

Людмили Ромен (Шевченко), має великий вплив на розвиток української поезики.

Ведуча 1. У січні є дві важливі дати в житті Людмили Валентинівни 28 – день народження, 30 – день вступу до Національної Спілки письменників України. Народилася майбутня поетеса у місті Ромни Сумської області. Ще школяркою вона почала друкувати вірші в районній газеті, навчаючись у середній школі № 11, відвідувала і музичну по класу фортепіано, де їй пророкували майбутнє піаністки. Родина Людмили Валентинівни мала мистецьке коріння. Бабуся Марія грала на гітарі. Дідусь – відомий гармоніст. Батьки також грали на музичних інструментах і добре співали.

Ведуча 2. У 1994 році, вийшла перша збірка молодой поетеси «На вітрянім вогні», яка відзначається оригінальністю мислення, несподіваністю образу, творчим пошуком та емоційністю. Збірка надрукована під псевдонімом Людмили Ромен. Поетичне прізвище поетеса взяла за назвою свого рідного міста. «Р» – перша літера у псевдонімі означає з'єднання всесвіту у колі, яке своїм променем опускається до нас.

Ведуча 1. У її першій збірці поезій відчувається задушевне тепло, у якому рідна земля й образ коханого злилися воєдино:

Ладо мій, князю мій,
Землі Руської повелителю...
Я – пісня, я – меч, я – думка твоя.
І Чуєш!? – Ромен-зілля – полонянка твоя?

Ведуча 2. Інші книги Людмили Ромен: «Горобинава ніч» (1996 р.), «Мовчать дерева роду...» (1999 р.), «Яблука з неба» у них розкривається світ переживань і роздумів над духовними цінностями людини, 2000 р.). Цікавим є твір «Білий лебідь – лебідь Чорний» (2005р.), у якому розповідається про боротьбу між сонцепоклонним світоглядом, який сповідує поетеса, та гріховною цивілізацією. Описуються хліборобські вірування й обряди, звучить віра Берегині Роду у незнищенність Душі України, повернення до божественною Всесвіту Природи. Ці мотиви також є у поезіях «Вірую»

(2006 р.), «Грім» (2006 р.), «Злюби» (2008 р.), «Гаряча тиша Літа» (2010 р.).

Ведуча 1. Ознайомилися із творчістю Людмили Валентинівни й педагоги нашого закладу. І зараз я надаю слово керівнику гурткової роботи туристсько-краєзнавчого відділу нашого закладу. *(Виступ педагога ЗПО)*

Ведуча 2. Творчість Людмили Валентинівни не залишила байдужими і членів нашого клубу. Вони пройнялися Вашими віршами; вибрали, ті, які припали їм до душі. *(Декламація і «живі композиції» до віршів гості. На екрані – слайди з малюнками вихованців студії образотворчого мистецтва).*

Від листопаду

Листопад. Золотий листопад.

Голос літа далекий, прощальний.

Мідні струни дощу. Звук печальний.

Листопад. Золотий листопад.

В вирій снів відліта листям сад,

У бруньки заховав сукні бальні.

Листопад. Золотий листопад.

Голос літа... далекий... прощальний...

Мала батьківщина Мала батьківщино –

мій берег Малого Ромену,

Тонесенький голос ріки ноженятам спів а,

Кульбабок гарячі голівки колише трава.

Мала батьківщино - о квітко духмяна ромену!

Садок біля хати розлив прохолоду зелену,

Ще батько гука мене яблука в кошик зривать ...

Мала батьківщино - мій берег Малого Ромену,

Тонесенький голос ріки ноженятам співа.

Біля хати. Садок зацвів і вишні біля хати,

Востаннє в рідному дворі, на жаль.

Сусідський півень гордо походжа,

Садок зацвів і вишні. Біля хати

Не зустріла ні батько, ані мати.
Домівка сива... пусто. Вже чужа.
Садок зацвів і вишні біля хати,
Нема до кого більше приїжджати.

Ведуча 1. Прочитавши збірку «Білий Лебідь - лебідь Чорний», мені дуже сподобався вірш «Молитва до Зорі», який сповнений ніжності та лірики.
(Декламація і «живі композиції» до вірша; на екрані – дитячі малюнки)

Молитва до зорі

Ти світи ясна Зіронько у самотнє віконце,
Ой гаряча жаринько, на маленькій долонці,
Загорну тебе в жменьку я, віднесу до коханого,
Відігрій його серденько снігом-холодом зранене
Ой, Див Ладо, снігом-холодом зранене.
Хай квітує безмежністю моє слово кохання,
Ти світи, ясна Зіронько із вечора до рання,
Ти світи - я молитимусь - хай у снах посміхається,
І розкрилене серденько в моїм небі скупається!
Ой, Див Ладо, в моїм небі скупається!
Збери втому з чола його, розвій вітром у полі,
Накликай йому радості, освіти йому Долю!
Огорни щиро й ніжненько, зацілуй милі віченька,
Колисай, ясна Зіронько, його пізньої ніченьки,
Ой, Див Ладо, його пізньої ніченьки.

Ведуча 2. Вірші Людмили Валентинівни, розкривають життєві цінності, вони змушують задуматися над природою багатьох проблем сьогодення, які не всі з'явилися нині, а витікають із нашого стихійного мислення, етнічних особливостей.

(На екрані – добірка фото із особистого архіву поетеси).

Живу як! Люди не питають.
Душа моя, роз'ятрена, болить.

Весну Ярило вже квітчас,
Мені ж дощі холодні йдуть у слід.
Як тяжко в Слові... А без Слова?
В душі сльоза – аж паморозь очей!
А вже дощі на літній цвіт медовий
Несе кудись мій дикий кінь ночей.
О люде! – Тихі воріженьки –
Ласкаві в очі, та у спину - ніж.
Вся позолота – одноденка.
серденько моє, ти знов не спиш!?.
Спливають дні мої найкращі...
Пишу вірші сльозами уночі,
Плекаю Сонце у холодних хащах,
Кому? Для кого? - Серця палаті.
Сей чорнобіль! За що карають?
Молитва, тиха і свята, святись!
В дощах вже Осені згорають,
А серцю жити хочеться й любить!
А серцю!... Сад зацвів снігами,
мерзлий глід дзьобають снігурі.
Живу як? - з босими ногами
І голосом самотньої зорі.

Ведуча 1. Під час навчання в сумському Вищому училищі культури і мистецтва ім. Бортнянського Людмила Валентинівна почала писати фортепіанні, хорові та пісенні твори. У її доробку 30 фортепіанних творів, 16 партитур для хору, більше 100 пісень на власні слова та твори українських поетів. Серед них: Олександр Олесь, Олена Теліга, Микола Вороний, Василь Симоненко, Олекса Ющенко, Дмитро Білоус, та інші. Людмила Валентинівна має подяку від обласного управління освіти за популяризацію творів українських письменників.

Ведуча 2. Як композитор і виконавець власних пісень Людмила Валентинівна брала участь у фестивалях та конкурсах, таких як: обласний конкурс на написання кращої пісні патріотичної тематики, 1983 р., обласний тур Першого республіканського фестивалю «Червона рута», 1989 р., III Всесоюзний фестиваль народної творчості, 1990 р., літературно мистецьке свято «Пелюстки Ромен-цвіту», 1997 р., Всеукраїнський фестиваль співаної поезії «Українська хвиля-2001», обласний фестиваль козацької пісні «Дивограй», 2003 р. та інші. У 2003 році Людмила Валентинівна стала лауреатом премії 28-го літературного конкурсу Світової Федерації Українських Жіночих організацій імені Марусі Бек; а також була нагороджена дипломом у номінації «Діячі культури з числа інвалідів – за талановитість і творчу наснагу» та диплом III ступню Всеукраїнської організації «Зорі надії».

(Прослуховування записів пісень із «живими композиціями» до них. На екрані – добірка дитячих акварелей)

Ведуча 1. Окрім праці над віршами та музикою Людмила Валентинівна, захоплюється ще й художнім ткацтвом та витинанкою, є учасником багатьох обласних та Всеукраїнських виставок народної творчості. Вона нагороджена Почесною грамотою Голови сумської обласної ради як майстер візерункового ткацтва за вагомий особистий внесок у розвиток Української культури, вагомі творчі здобутки. *(На екрані – фото довідника «Сумщина в іменах»)*

Ведуча 2. У 2004 році ім'я Людмили Ромен увійшло до енциклопедичного довідника «Сумщина в іменах». Цього ж року вона стала дипломантом першої премії в обласному конкурсі, присвяченому 60-річчю утворення Сумської області за поетичний текст твору до пісні «Величальна Сумщина»; дипломантом першої премії за кращий поетичний твір у міському відкритому конкурсі «Рідне місто моє», присвяченому 350-літтю міста; дипломантом третьої премії у цьому ж конкурсі за пісню «Квітнуть сумські каштани» на власні слова і музику. За вклад у розвиток мистецтва рідного краю була відзначена Дипломом учасника III-ї обласної виставки-вернісажу «Жінка може все» (2006 р.), Грамотою відділу культури Сумської міської ради (2005 р.),

Дипломом I ступню обласного огляду-конкурсу творчості самодіяльних поетів-піснярів та композиторів присвячену 65-річчю утворенню Сумської області, (2004 р.) та Грамотою Національної Спілки письменників України (2004 р.).

(На екрані – фотопортрет Людмили Ромен)

Ведуча 1.

Я – та, що не ховалася на піч від Світу,
Я не відсиджувалася, коли громи
Трощили Душу України, крила вітер
Сердито рвав не раз, та вирвати не зміг.

Ведуча 2. Ці рядки, наведені з поетичної книги-волюхви «Білий лебідь – лебідь Чорний» повністю характеризують щедрі і мужню душу поетеси.

Ведуча 1. Слово – гості нашого клубу Людмилі Валентинівні Ромен.
(Виступ гості)

Запитання учасників заходу до гості: Скажіть будь ласка, як до Вас приходять ваші вірші? Скажіть, будь ласка, яку пору року ви любите найбільше? Чи мріяли Ви у дитинстві стати поетом? Чи любите ви подорожувати, де Ви бували? Інші.

Ведуча 2. Дякую Вам, Людмилі Валентинівно, що ви сьогодні завітали на наше свято, подарували чарівні хвилини творчості, зарядили нас позитивною енергією.

Ведуча 1. На завершення нашої зустрічі я від імені нашого колективу бажаю Вам, Людмилі Валентинівно, творчої наснаги, щоб усі Ваші задуми втілювалися в життя. Нехай у душі завжди квітне весна. Зичу міцного здоров'я, оптимізму і добробуту.

Частина II. «Духмяний чай і український коровай».

(Спілкування за круглим столом).

Частина III. Спілкування поза круглим столом.

(Ознайомлення із авторською виставкою книжок. Огляд творчого доробку гості клубу як народної майстрині. Спільна фото сесія).

4. СУЧАСНІ ART-ТЕХНОЛОГІЇ В РОБОТІ «ЖИВОГО МУЗЕЮ»

Методична довідка. *ART-технології в освіті* – 1) сукупність засобів мистецтва і методів організації художньо-творчої діяльності, що використовуються в освітньому процесі для досягнення педагогічних цілей; 2) інструментарій для вирішення чи профілактики різних психолого-педагогічних проблем: розв'язання конфліктних чи стресових ситуацій, допомоги дітям у подоланні важких переживань; 3) технології передачі соціально-важливої інформації за допомогою яскравих художніх образів, що є важливими для розвитку емоційної сфери особистості.

Прикладами сучасних ART-технологій, що застосовуються у сфері позашкільної освіти є: *мистецькі*: театралізовані перформанси (публіцистичні, драматичні, пластично-хореографічні виступи, модні покази, ін.), художньо-прикладні (інсталяції, графіті, колажування, скрайбінг), *екологічні* (ленд-арт, ін.); *ігрові*: (гейм-технології, квест-технології, ін.); *соціально-психологічні*: ART-терапевтичні (музикотерапія, ігротерапія, казкотерапія, драмотерапія, піскотерапія, ізотерапія, лялькотерапія, кінезітерапія, бібліотерапія, фототерапія, ін.); *івент* (проведення заходів, зорієнтованих на емоційне виховання через переживання змодельованих ситуацій, що потребують подолання труднощів і страхів, формують нові враження).

Застосування ART-технологій у музейно-екскурсійній роботі ЗПО зумовлено як педагогічними, так і соціокультурними цілями. Крім традиційних методів анімації («оживлення») музейно-освітнього середовища (приміряння, відтворення рухів, театралізації, народні ігри, ігри-реконструкції) популярності набувають: а) онлайн ігротехніки, б) техніки музеум-геймів, в) інтеграційні ігрові технології, що поєднують елементи перформансу, квесту, сторітелінгу.

4.1. ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ІГРОТЕХНІК

Анімаційно-педагогічна діяльність керівника музею, складовими якої є організація перформансів, флеш-мобів, ігор тощо, є важливою для того, щоб допомогти дітям: побачити чи уявити об'єкти дії, що сприяє зоровому сприйняттю теми; зрозуміти і усвідомити особистісну важливість пропонованої інформації; здійснити спробу діяти за зразком, установкою чи правилом; відчувати себе співучасником дійства; оволодіти певними практичними навичками.

За сутністю *сучасні ігротехніки* – це правила проведення ігор і конкурсів, що можуть бути складовими конкурсно-ігрових програм. Можуть стосуватися організації як індивідуальних і групових чи командних форм діяльності дітей. Через зорієнтованість на емоційну сферу особистості є основою сучасних івент-технологій (технологій вражень).

Сфери застосування: під час екскурсій (полегшення сприйняття, або закріплення нових знань; формування позитивних емоцій і спогадів про них); під час тематичних музейних занять і заходів; у клубній роботі музею.

Класифікація ігор «Живого музею»:

- *інтелектуальні* – ігри, орієнтовані на розвиток інтелекту (за тематикою: літературні, мовні, історико-краєзнавчі, народознавчі, природничі, ін.; за формою: вікторини, головоломки, кросворди, ін.);
- *народні* – ігри на основі народних традицій, обрядів, пісень, ін.;
- *асоціативні* – ігри, орієнтовані на розвиток асоціацій особистості;
- *квести* – ігри, основна мета яких пошук (об'єктів, кодів, шляхів, ін.);
- *музеум-гейми* – віртуальні ігри, що поєднують технології квестів, перформансів, підвищують зацікавлення віртуальними експозиціями;
- *ескейп-руми* – ігри в приміщенні, метою яких є пошук виходу із нього (проводяться на основі технології квесту);
- *квест-перформанси* – ігри, розроблені на основі технології квесту, театралізації і сторітелінгу.

4.1.1. Музейні ігри для юних відвідувачів

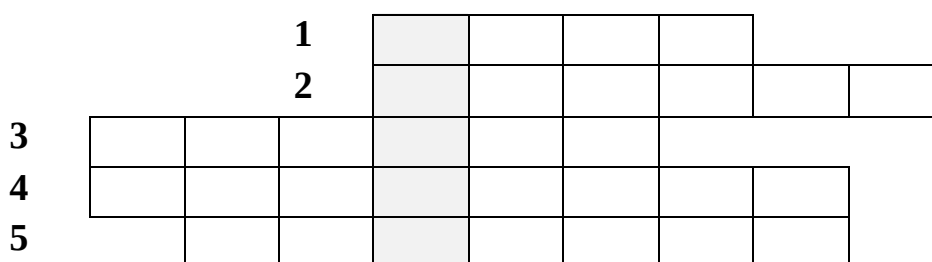
Кросворд

Вікова категорія: середній шкільний вік.

Ігрове завдання: за допомогою слів-орієнтирів розгадайте кросворд і у виділеній колонці ви зможете прочитати ключове слово.

Запитання до кросворду:

1. За допомогою чого подорожуючі можуть з'ясувати місце розташування музею у твоєму місті?
2. Що тримає у руках екскурсовод?
3. Як називають взятий із колекції предмет?
4. Як називають систематизоване зібрання однорідних предметів, що мають наукове, художнє чи історичне значення?
5. Як називають нагрудний значок або повішену на шию табличку екскурсовода?



Слова-орієнтири: екскурсія, екскурсовод, указка, виставка, експонат, стенд, вітраж, зразок, колекція, панорама, раритет, артефакт, експозиція, світлини, мапа, екскурсійна група, мапа, буклет, презентація, відвідувач, бейджик.

Відповіді на запитання кросворду:

			М	А	П	А	
			У	К	А	З	К
З	Р	А	З	О	К		
К	О	Л	Е	К	Ц	І	Я
	Б	Е	Й	Д	Ж	И	К

Віршик-розсипанка

Вікова категорія: середній шкільний вік.

Ігрове завдання. Із цього віршика «висипалися» деякі літери. Спробуйте відновити і прочитати текст.

Пошкоджений текст:

Н*ш ч*д*вий м*з*й.
М*є баг*то ц*к*вих реч*й.
К*л*кції, зр*зки і св*тл*ни –
Вс* це п*тр*бно н*м н*ні.

Оригінал тексту:

Наш чудовий музей
Має багато цікавих речей.
Колекції, зразки і світлини –
Все це потрібно нам нині.

Музейний міні-квест

Вікова категорія: середній шкільний вік.

Термін і місце проведення: після оглядової екскурсії у музеї туризму і краєзнавства ЗПО.

Обладнання: телефони з функцією фото, конверти з завданнями.

Ігрове завдання. Учасники гри отримують конверти з символами, що є підказками для визначення місць знаходження (експозиція, стенд, полиця, вітраж) об'єктів пошуку та їх короткими описами. За ігровий час діти мають:

- відшукати і сфотографувати як можна більше з зазначених об'єктів;
- почергово відзвітувати керівникові про результати свого пошуку.

Варіанти символів-підказок для визначення локалізації об'єктів пошуку:



Пазли

Вікова категорія: середній шкільний вік.

Ігрове завдання: скласти тематичні малюнки-пазли (або світлини-пазли).

Варіанти: символи країни, міста (герби, пам'ятні споруди, ін.), види (контури об'єктів) рідного краю, світлини (пам'ятників, ін.)

Музейний етикет

Вікова категорія: середній шкільний вік.

Конкурсне завдання: команди мають зобразити на декількох аркушах паперу правила поведінки в музеї. Стил ь оформлення – знаки дорожнього руху.

Упізнай предмет на дотик

Вікова категорія: середній та старший шкільний вік.

Конкурсне завдання: упізнати предмет на дотик; описати його характерні властивості; визначити, до якої експозиції він належить.

Проводиться після екскурсії.

Знайди предмет

Вікова категорія: середній та старший шкільний вік.

Конкурсне завдання: знайти екскурсійний об'єкт за фрагментом фото, мальованого зображення або за його частковим описом.

Проводиться під час або після екскурсії.

Знайди екскурсійний об'єкт за натяком

Вікова категорія: середній шкільний вік.

Ігрове завдання: знайти екскурсійний об'єкт за підказкою або натяком.

Варіанти натяків: морква – необхідно знайти опудало зайця, шматок сала – ковганку, молоко – глечик ...

Проводиться під час або після екскурсії.

«Оживи» музейний предмет

Проводиться після екскурсії.

Мета: розвиток асоціативного мислення.

Вікова категорія: середній шкільний вік.

Конкурсне завдання: намалювати музейний предмет, надавши йому ознак живого об'єкту, що виражає певну емоцію.

Музейні асоціації

Мета: розвиток асоціативного мислення.

Вікова категорія: середній та старший шкільний вік.

Конкурсне завдання: команди мають по чергово відповісти на питання «З чим асоціюється набір слів?»

- «А»: обпалена глина, глазур, квітковий малюнок (*гончарні вироби*);
- «Б»: грубе полотно, вишивка, орнамент, чистота (*рушники*);
- «В»: компас, палатка, рюкзак, карта (*туризм*);
- «Г»: кішки, льодоруб, карабін, трос (*альпінізм*) ...

Відчуття у музеї

Проводиться після екскурсії народознавчої тематики.

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Ігрове завдання: із закритими очима визначити:

- «Які предмети можуть видавати такі звуки?»
(відтворюються звуки стуку дерев'яної ложки по глиняній тарілці, лиття води із горщика, руху рубеля, скрипу кришки скрині тощо);
- «Які предмети мають такий запах?»
(запах молока – *гладушка*, соломи – *дідух*, сала – *ковганка*, борщу – *горщик тощо*);
- «Які предмети є такими на дотик?»
(гладенька і вузенька тканина – *стрічка*; прямокутна з різьбленою кришкою і боками – *скринька*; холодна, шорстка – *чугунна праска тощо*);
- «Які речі в експозиції, на вашу думку, є прекрасними і чому?»
(сорочка – *гарна вишивка*, скринька – майстерне різьблення тощо).

Правда – неправда

Вікова категорія: середній та старший шкільний вік.

Конкурсне завдання: гуртом визначити чи правда, що:

- музей – скарбниця пам'яток (*Так, для цього і створюються музеї*);
- у наш час можна замовити екскурсію на Марс (*Ні, таких можливостей у людства поки що немає*);
- у Японії є музей розчинної локшини (*Так, у місті Йокогама*);
- у музеї можна купити піцу (*Ні, це не піцерія*);
- під час екскурсії можна загубитися (*Ні, якщо дотримуватися рекомендацій екскурсовода*) (Інше – за цим же принципом.)

Жива скульптура

Проводиться після екскурсії.

Вікова категорія: середній та старший шкільний вік.

Конкурсне завдання. Представники команд мають відобразити позу персонажів, побачених у скульптурі, на картині, чи фото.

Оцінюється точність. Типові помилки: дзеркальність, частковість відображення пози об'єкту.

Кольори в житті мого народу

Гра проводиться біля народознавчої експозиції.

Вікова категорія: середній та старший шкільний вік.

Конкурсне завдання. Команди по чергово мають назвати вироби народного мистецтва і побуту, що представлені у названому ведучим кольорі. Додаткові бали можуть нараховуватися за додаткову інформацію про техніку виконання виробів, або способи отримання названих кольорів.

Цікаві факти

Проводиться після екскурсії.

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Конкурсне завдання. Командам пропонується по чергово називати цікаві факти, що запам'яталися з екскурсії.

4.1.2. Креативні ігри «Живого музею»

Методична довідка. *Креативні ігри* – педагогічно організований вид ігрової діяльності дітей, що спонукає їх до творчості.

Навіяно екскурсією або музейний сторітелінг

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Конкурсне завдання: скласти свою історію або казку, байку.

Отримавши екскурсійний об'єкт, команди мають скласти найбільш реалістичну або фантазійну історію про нього або за його участі.

Живі історії

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Конкурсне завдання: скласти свій комікс про те, що розповіли / навіяли музейні речі.

Креативні музейні світлини

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Варіанти ігрового завдання:

- скласти і сфотографувати свою інсталяцію чи натюрморт із предметів побуту і народного мистецтва;
- відтворити у світлинах художній образ юної господині, господаря (принцип «приміряй і сфотографуйся»).

Наші пригоди в музеї

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Конкурсне завдання: скласти свій комікс (мальована історія) про те, що могло б наснитися після екскурсії.

Розкажи свою історію про «Живий музей»

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Конкурсне завдання: підготувати міні-розповіді про «Живий музей» закладу з послідовною ілюстрацією у техніці аплікації / рисунка.

Скрайб-презентація

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Конкурсне завдання: за допомогою телефону, чи айфону підготувати відео сюжети або ілюстровані міні-розповіді на одну із пропонованих тем.

Варіанти тем: «Наш музей», «Моя вулиця», віршики або есе про природу рідного краю, значення миру, побажання захисникам Вітчизни, ін.

Створюємо свій «Живий музей»

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Ігрове завдання: підготувати есе про свій «Живий музей»

Орієнтовні питання: Яку назву і спеціалізацію матиме музей? Якими будуть його експозиції? Якими будуть засоби «оживлення» музею?

Створи свій хобі-музей

Вікова категорія: середній і старший шкільний вік.

Конкурсне домашнє завдання: створити і підготувати міні-презентацію власного хобі-музею.

Музейний ескейп-рум

Організовується за технологією квест-ігор.

Вікова категорія: середній шкільний вік.

Легенда гри: «Дух музею вирішив закрити двері. Різкий протяг – і спрацював електронний замок. Для того, щоб вийти, нам потрібен код замка! Це цифри на звороті 7 фішок, що Дух музею вже встиг сховати на стендах і експозиціях. Підказки для пошуку елементів коду замка – у конверті. Усі фішки маленькі й однотонні. З їх вільної сторони ви маєте олівцем зобразити символи експозицій, за якими потім зможете визначити порядок цифр у коді замка.»

Ігрове завдання: відшукати фішки з цифрами і визначити код замка.

Приклад розташування фішок із цифрами на звороті для визначення коду замка



4.2. ПЕДАГОГІЧНИЙ СТОРІТЕЛІНГ

Методична довідка. *Педагогічний сторітелінг* (англ., *story* – історія, *telling* – розповідати) – педагогічна технологія, спрямована на донесення до дитячої аудиторії потрібної інформації через цікаві історії з реальними або вигаданими персонажами. Технологія не вимагає додаткових витрат і може бути застосованою як у навчальному приміщенні, так і поза ним. Основними видами педагогічного сторітелінгу є: пасивний (педагог розповідає, діти слухають) і активний (діти спільно з педагогом або самостійно створюють історію на задану тему). Спільне «проживання» дітьми таких історій дає їм можливість осмислити життєві цінності свого народу, засвоїти його морально-етичні поняття і норми.

Музейний сторітелінг – самостійний вид педагогічного сторітелінгу, сюжет якого розвивається у музейно-освітньому просторі і передбачає:

- *перший варіант*: огляд учасниками пропонованих експонатів та експозицій під час розповіді (сюжетної або сюжетно-рольової із залученням живих або іграшкових персонажів), тобто *пасивний сторітелінг*;
- *другий варіант*: створення учасниками нових цікавих історій за підказками (музейні експонати, світлини, послання, записки тощо), тобто *активний сторітелінг*.

Основне завдання музейного сторітелінгу – зробити відвідувачів безпосередніми учасниками пропонованої історії. Це можуть бути мандрівки з пригодами, детективи, історії подолання ворогів, подорожі у минуле тощо.

Вибір виду історії, що використовуються у сторітелінгу, залежить від того, для якої вікової аудиторії вона призначена. У всіх музейних чи екскурсійних історіях має бути те, що відрізняє їх від звичайного викладу інформації. *По-перше* – це наявність персонажа чи персонажів, що дозволяє учасникам «приміряти» їх образи на себе; *по-друге* – зрозумілість інтриги, що утримує

увагу дітей, змушує їх вслухатися до важливих деталей і стимулює до активної дії (виконання навчальних завдань); *по-третє* – цікавий сюжет і засоби його реалізації (настільні ігри-подорожі, мультимедійні історії-екскурсії з мальованими персонажами, міні-театралізації, сюжетно-рольові ігри, ін.).

Віртуальний сторітелінг є особливим видом музейного сторітелінгу, оскільки зорієнтований на презентацію віртуальних експозицій музею. Це – активний вид сторітелінгу. Юним відвідувачам пропонується побувати у ролі героїв захопливих історій, що проходять через час і простір, пережити низку реалістичних і фантазійних пригод. Головне у віртуальних історіях – сюжет (зміст), що має бути захопливим, вдало структурованим і проілюстрованим. Назви історій мають влучно визначати головне, а сюжетний розвиток відбуватися поетапно або з неочікуваними віражами. Це дозволяє розкривати різні сторони персонажів (учасників) гри. Озвучування історії (голос диктора за кадром) має бути немонотонним, бо це втомлює гравців. Контрастність у інтонаціях диктора є інструментом, важливим як для акцентування на змінах у сюжетній лінії, так і на змінах в ігровому середовищі, відображенні реакцій, емоцій, почуттів персонажів історії.

Екскурсійний сторітелінг є важливим інструментом підтримки уваги дітей під час виїзних форм роботи музею. Як правило, застосовується пасивний вид сторітелінгу: дітям пропонуються цікаві історії з реального життя, що пов'язані із екскурсійними об'єктами рідного краю. Характерним є інтерактивний спосіб викладу сюжету (періодичне звертання до слухачів: заклики, акцентування уваги, цікаві завдання, заморочки, плутанки, загадки, ін.).

Методична рекомендація. У практиці музеїв ЗПО музейний сторітелінг може бути важливою складовою квест-ігор і складати сюжетну основу його перформансу (театралізації). Заходи такого типу дають дітям можливість не лише стати активними учасниками захопливого дійства (пошук з пригодами), а й отримати позитивні емоції і враження від спілкування і творчої командної взаємодії.

4.3. МУЗЕЙНІ ІГРИ НА ОСНОВІ КВЕСТ-ПЕРФОРМАНС-СТОРИТЕЛІНГУ



Вид ігор: навчально-тренувальні, дозвілєві, івент-орієнтовані (спрямовані на нові враження).

Організатори: керівник музею, юні екскурсоводи.

Цільова аудиторія: юні відвідувачі і гості музею.

Обладнання: відповідно до ігрового сюжету.

Технологічні особливості проведення. Ігри цього виду повинні мати сюжет (використання технології педагогічного сторітелінгу), театралізовану постановку (використання технології перфомансу), режисуру у стилі навчально-тренувального і розважального пошуку (використання технологій лінійного або нелінійного квесту).

Варіанти:

1. Елементарний сюжет

Опис: класичний сюжет, який є основою для всіх інших.

Структура: головний герой або головні герої – мета – перепони на шляху до мети (проблеми) – способи подолання перепон (різні засоби).

2. Історія успіху

Опис: потрапляння гравців у певну ситуацію, що потребує застосування набутих знань, умінь, навичок.

Структура: головний герой або головні герої – потрапляння у певну ситуацію – поява проблем чи труднощів – дії для подолання проблем чи труднощів – успішне подолання проблем чи труднощів – результат (перемога або допуск до наступної, більш складної гри).

3. Детектив / розслідування

Опис: гравці вирушають у подорож, під час якої мають вирішити певні задачі, щоб досягти мети.

Структура: головний герой або головні герої – цілі – локації (місця квесту) – вирішення певних задач на кожній локації – досягнення міні-результатів – досягнення головної мети.

Примітка. Організатори можуть розробляти інші варіанти музейних ігор.

5. НЕТРАДИЦІЙНІ ФОРМИ МУЗЕЙНО-ЕКСКУРСІЙНОЇ РОБОТИ

Методичний коментар. Технологією підготовки юних екскурсоводів «Живого музею» передбачено навчання методикам проведення традиційних і нетрадиційних форм музейно-екскурсійної роботи, що роблять музейні заняття чи заходи цікавими, емоційно привабливими, дієвими і незабутніми.

Методичні рекомендації. У цікавих для школярів формах доцільним є проведення пізнавальних ігор, серед яких: *пазл-екскурсії*, що дозволяють оглядово ознайомитися з об'єктами екскурсії; *екскурсійне сталкер-шоу*, що вводить у світ позашкілля. Старших школярів можуть зацікавити: *акції музейного буккросингу*, що поєднують ігри, обмін книжок із зустрічами з цікавими людьми; *квест-екскурсії*, що дозволяють закріпити нові знання, набути нових вражень. У залежності від змісту, обсягу і правил ігри можуть бути як складовими музейних занять чи екскурсій, так і самостійними музейними заходами. До нетрадиційних форм музейно-освітньої роботи також належать: *ескейп-руми* – пошук символічних ключів для виходу з музею із подоланням труднощів, розв'язанням задач-заморочок, що пов'язані з темою екскурсії; *креативний леттеринг* – малювання на папері, фліп-чарті чи інших поверхнях ключових слів, фраз, символів екскурсії, ін.

5.1. ПАЗЛ-ЕКСКУРСІЯ



Тема: «Місто над Пслом»

Цільова аудиторія: юні екскурсоводи, відвідувачі музею, гості міста.

Ігрове завдання: за складеними з пазлів світлинами екскурсійних об'єктів міста Суми спільно здійснити (або розробити) презентаційну міні-екскурсію.

Обладнання: комплект мультимедійного обладнання (проектор, екран, ноутбук), дев'ять пронумерованих конвертів з двома відділеннями: перше – для світлин-пазлів (екскурсійні об'єкти м. Суми), друге – для складеної гармошкою міні-екскурсії (світлини і пояснюючі тексти до них).

Технологічні особливості проведення. Учасники гри отримують конвертики, в яких розміщено по одному набору пазлів із зображеннями екскурсійних об'єктів м. Суми і супутніми текстами. За 15 секунд граці мають зібрати свої пазли, а надписи до них озвучити у порядку, зазначеному на конверті, що має вибудувати логіку міні-екскурсії. *(Під час озвучування текстів фото пазлів у відповідному порядку виводяться на екран).* У додаткових відділеннях конвертів розміщено всю пазл-екскурсію, яка складена гармошкою і містить всі зібрані світлини-пазли і супутні тексти до них.

Примітки: 1) такі нескладні прийоми є доцільними не лише для організації міні-екскурсії, а й для збереження враження про місто як про цікавий екскурсійний об'єкт; 2) на згадку гравцям залишається цілісний варіант пазл-екскурсії, тобто той елемент вмісту конверту, що був складений гармошкою.

Вміст конвертів:

(текст озвучується ведучим)

Макети світлин-пазлів і тексти до них:

(текст озвучується учасниками)

Конверт № 1

Знак, встановлений
на в'їзді до міста Суми



Пазл № 1.

Це – пам'ятний знак із символікою міста Суми – адміністративного центру Сумської області, що розташована на північному сході України.

Конверт № 2

Колодязь-фонтанчик
«Сумка» – ART-об'єкт
на вулиці Воскресенській
(робота скульптора
Олексія Шевченка)



Пазл № 2.

Назву міста пов'язують із легендою про сумки, знайдені у місцевій річці. Насправді «су» – це похідна від тюркського «вологе місце, заплава».

Конверт № 3

Мурал, присвячений Герасиму
Кондратьєву,
на одній із двоповерхівок
у центральній частині міста



Пазл № 3

Місто засновано у 1655 році переселенцями з Київщини на чолі з полковником Герасимом Кондрат'євим.

Конверт № 4

Альтанка у центральному сквері – один із символів міста Суми

(автор проекту –
Матвій Щавельов)

**Пазл № 4**

Символом міста є Альтанка, що зведена наприкінці XIX століття на місці першої на Сумщині нафорозвідної свердловини.

Конверт № 5

Пам'ятник Івану Харитоненку (1820-1891 р. р.) у центрі міста Суми

(робота скульпторів
О.Опекушина, А.Круазі)

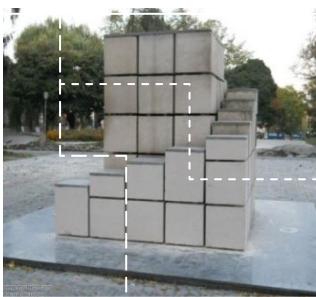
**Пазл № 5**

Значний внесок у промисловий розвиток міста зробив Іван Герасимович Харитоненко – відомий цукрозаводчик і меценат.

Конверт № 6

Пам'ятник цукру-рафінаду на Покровській площі

(робота скульптора
Олексія Шевченка)

**Пазл № 6**

Для вшанування ролі цукроварного виробництва Івана Харитоненка у промисловому розвитку міста у центральному сквері споруджено пам'ятник цукру-рафінаду.

Конверт № 7

ART-об'єкт «Малюки-ласуни» на вул. Воскресенській

(скульптори
О. Прокопчук, В. Буков)

**Пазл № 7**

Мішок із цукром «Харитоненко і К*» є основою сучасного ART-об'єкту «Малюки-ласуни» на вул. Воскресенській – одній із двох пішохідних вулиць міста.

Конверт № 8

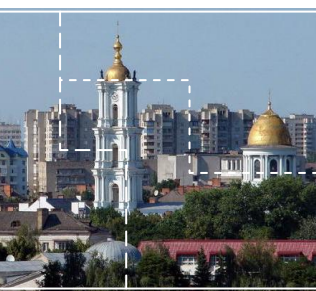
Міст через річку Псел у центрі міста – початок вулиці Харківська

**Пазл № 8**

Суми часто називають містом над Пслом. Його основною міською притокою є річка Сумка.

Конверт № 9

Історичні будівлі і новобудови центральної частини міста Суми

**Пазл № 9**

Сумам вже понад 360 років. Це сучасне місто, що поєднує самобутню і багату історію із різнобарвним і цікавим життям сьогодення.

5.2. ЕКСКУРСІЙНЕ СТАЛКЕР-ШОУ



Тема: «День відкриттів і веселих пригод у позашкільлі»

Форма проведення: гра-знайомство з творчим Світом позашкільля.

Орієнтовний термін проведення: дні відкритих дверей ЗПО.

Умови проведення:

1. *Організаційний збір.* Творче представлення команди сталкерів (ролі виконують юні екскурсоводи), які для новачків будуть провідниками у цікавий, насичений пригодами Світ позашкільля. Поділ гурту дітей на невеликі групи із врученням їм маршрутних листів (для зручності і дотримання графіку руху).

2. *Організаційні заходи сталкерів.* Знайомство. Маркування своїх груп (нарукавні наліпки). Вступний інструктаж щодо пересування коридорами і навчальними приміщеннями закладу. Вступна розповідь про позашкільний заклад, що має відмінне від шкільного середовище й організацію діяльності.

3. *Пригоди у відділах закладу.* Сталкери проводять свої групи через інтерактивні показові дійства і випробовування, що розкривають сутність роботи профільних гуртків (проводять учнівські активи і педагоги відділів).

4. *Знайомство з «Живим музеєм».* Під приємну музику сталкери заводять свої групи до музею. Костюмовані персонажі Росяничка і Грайлик проводять для них невеличкі оглядові екскурсії і фотосесії з музейними експонатами.

5. *«Жива виставка».* Через *Коридор пригод, випробовувань і перешкод* сталкери проводять свої групи до актової зали, в якій розгорнуто «Живу виставку». Це костюмовані персонажі, одяг, реквізит і дії яких відображають напрями роботи гуртків, студій, шкіл, інших творчих об'єднань. Персонажі періодично змінюють позиції, посміхаються дітям, роблять приємні сюрпризи (роздають візитівки, цукерки, невеличкі вироби-сувеніри).

6. *Спортивна зала.* Сталкери проводять дітей умовною спортивно-туристською стежкою. Юні туристи інструктують, страхують, забезпечують дотримання вимог техніки безпеки.

7. *Підсумковий збір.* Сталкери звітують про проходження групами маршрутів. Діти отримують сувенірні перепустки у Світ позашкільля.

5.3. МУЗЕЙНА КВЕСТ-ЕКСКУРСІЯ



Тема: «Що таке патріотизм?»

Форма проведення: пошукова гра-екскурсія.

Організатори: двоє юних екскурсоводів (куратори групи).

Цільова аудиторія: 7-10 вихованців гуртків краєзнавчого профілю.

Обладнання: маршрутний лист, конверти з завданнями, фішки, ручка.

Пошукове завдання: із фрагментів тексту на знайдених під час екскурсії фішках скласти ключову фразу, що розкриває сутність теми.

Легенда квест-екскурсії: «У наш час всі говорять про патріотизм. Усі хочуть знати що це таке і наскільки воно потрібно кожному з нас. Відповіді – як у минулому, так і сучасному. І ви можете самі їх віднайти!!!! Під час екскурсії музеєм туризму і краєзнавства нашого закладу ви не лише заглянете в історію, а й оціните нашу реальність. А пропоновані завдання допоможуть вам зрозуміти, які ж витoki і прояви патріотизму. Після виконання завдань, що пропонуватимуться на кожній екскурсійній зупинці, ваша група отримає підказку, де шукати символ-фішку експозиції. На звороті кожної такої фішки – фрагмент ключової фрази, яка і стане підсумком екскурсії».

Технологічні особливості проведення. Сутність завдань на зупинках має відповідати тематиці експозицій (природа, туризм, давня і сучасна історія, культура і побут народу, ін.) і давати часткову відповідь на питання гри.

Приклад підбору символ-фішок і ключової фрази для квест-екскурсії:

Символ-фішки, на звороті яких – частини ключової фрази квест-екскурсії:



Ключова фраза квест-екскурсії:

«ПАТРІОТИЗМ – ЦЕ ТЕ, ЩО ЙДЕ НА КОРИСТЬ ТВОЄМУ РІДНОМУ КРАЮ;
ЦЕ ВСЕ ТЕ, ЩО СПРИЯЄ СТАЛОМУ РОЗВИТКУ ТВОЄЇ КРАЇНИ»

Інші варіанти проведення квест-екскурсії: учасники можуть шукати складові ключового коду до зашифрованого листа (повіді, настанови), відгадувати символічні повідомлення з минулого, складати тексти-розсипанки, ін.

5.4. МУЗЕЙНА БУККРОСИНГ-АКЦІЯ



Тема: «Пам'ять серця»

Форма проведення заходу: соціально-освітня акція, що започатковує «Полицю для буккросингу» – обміну літературою в «Живому музеї».

Організатори: керівник музею, юні екскурсоводи, бібліотекар.

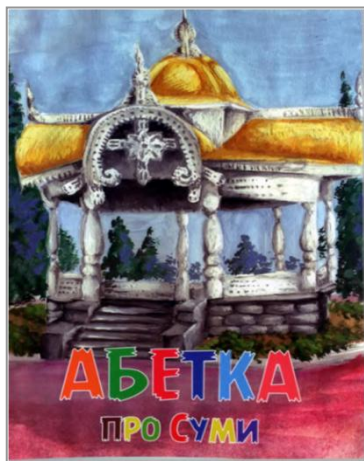
Цільова аудиторія: юні відвідувачі, гості музею, педагоги, батьківська громадськість.

Обладнання: набір книг для презентації і обміну; полиця для буккросингу.

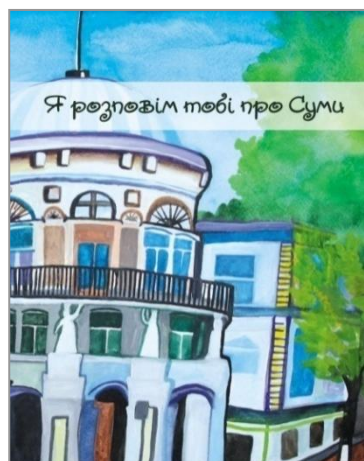
Технологічні особливості проведення. Відкриття «Полиці для буккросингу» може доповнюватися творчою зустріччю з цікавими особистостями: письменниками, журналістами, краєзнавцями, героями-захисниками, книголюбамі, ін. Привабливості акції нададуть театралізовані форми презентації книг, демонстрація буктрейлерів, скрайб-презентацій, постерів.

Приклади підбору книг для акції:

а) краєзнавча література, складена за участі вихованців ЗПО та шкіл:



Абетка про Суми. / Пархоменко І.В., Сліпченко Т.В., Висоцька Л.В. – Суми: Юрайт, 2016 – 32 с. (ISBN 978-966-690-922-4)



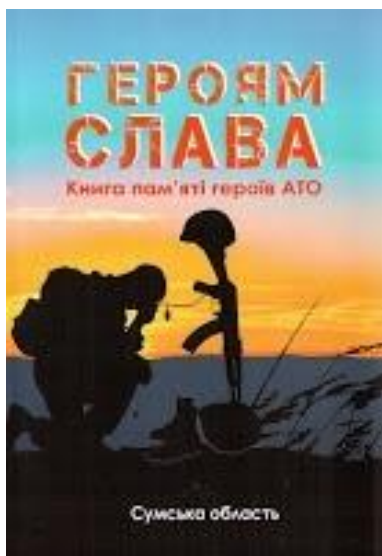
Я розповім тобі про Суми : навчальний poradnik. / укл. І.В. Пархоменко, Т.В. Сліпченко, Т.В. Мишакова – Суми: Юрайт, 2016 – 32 с. (ISBN 978-966-2740-81-4)

б) результати реалізації освітніх проектів героїко-патріотичного спрямування:



Олександр заступник Сумський: сучасний український епос про легендарних захисників рідної землі. / упор. Л. Говійна – Суми: Білий птах, 2017 – 26 с.

в) книги пам'яті, видані за сприяння місцевих ЗМІ і громадських організацій:



Героям слава. Книга пам'яті героїв АТО. Сумська область. – Суми: Всі Суми, Панорама Медіа, Еллада S, 2016. – 112с.

Книга містить 115 історій про жителів та уродженців Сумщини, які загинули у боротьбі за свободу і незалежність України на полях неоголошеної війни в 2014-2016 роках.



«Вічна пам'ять героям!» — спеціалізоване видання-реквієм, створене за результатами волонтерського проекту газети «Панорама», присвячене 60 жителям Сумщини, які загинули в АТО.

Ініціатор проекту — Євген Положій, головний редактор газети «Панорама»

6. ШКОЛА ЮНИХ ЕКСКУРСОВОДІВ «ЖИВОГО МУЗЕЮ»

6.1. ОСВІТНЯ ПРОГРАМА «ЮНІ ЕКСКУРСОВОДИ»

Основний рівень, один рік навчання

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Проект програми «Юні екскурсоводи» розроблено у контексті методико-педагогічної ідеї «Живий музей», ініційованої педагогічним колективом туристсько-краєзнавчого відділу КЗ Сумської обласної ради – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю у 2015 році.

«Живий музей» є інноваційною методико-педагогічною ідеєю (концептом), що визначає шляхи інтеграції технологій музейної, анімаційної справи і сучасної музейної педагогіки в освітній і соціокультурній діяльності закладів позашкільної освіти.

Пропонована програма спрямована на:

- упровадження в освітній процес гуртків юних екскурсоводів принципу ЦДК («Цікаво. Доступно. Корисно»), що є основним у діяльності «Живого музею»;
- оптимальне поєднання прийомів і методів музейної педагогіки і музейної справи з сучасними технологіями екскурсоведення і соціокультурної анімації.

Метою програми є створення умов, сприятливих для набуття гуртківцями додаткової (позашкільної / неформальної) освіти з основ музеєзнавства та екскурсоведення.

Завданнями програми є:

- організація позашкільного учнівського краєзнавства засобами екскурсійної діяльності;
- збагачення словникового запасу юних екскурсоводів; розвиток їх мовленнєвих навичок;
- сприяння комунікативному, морально-етичному, емоційному розвитку особистості, формуванню її позитивних якостей: працелюбства, відповідальності, цілеспрямованості, готовності до ефективної взаємодії, лідерства;
- патріотичне виховання; сприяння громадянському становленню і творчому розвитку юних екскурсоводів.

Зміст програми орієнтовано на вихованців середнього шкільного віку, які займалися у краєзнавчих гуртках за програмами основного навчального рівня не менше двох років і виявили здібності до екскурсійної справи.

Програмою передбачено *навчальні розділи з основ музеєзнавства та екскурсоведення*, зміст яких спрямовано на розвиток ціннісних орієнтирів особистості, що є важливими для подальшого навчання і вибору сфери майбутньої професійної діяльності. Доповненням до них є програмні розділи, що визначають сутність *навчальних практикумів* за напрямками:

- *позашкільне краєзнавство*, яке є важливим для розширення краєзнавчої компетентності вихованців;
- *підготовка і проведення екскурсій*, що формує досвід активної соціокультурної діяльності, сприяє розвитку патріотичних поглядів;
- *основи техніки безпеки та долікарської підготовки*, що є необхідним для забезпечення комфортних і безпечних умов екскурсійної діяльності.

Окремим програмним розділом визначаються можливості участі юних екскурсоводів у роботі закладу позашкільної освіти щодо реалізації методико-педагогічної ідеї (концепту) «Живий музей».

Під час музейних занять, виїзних екскурсій, клубних, виставково-

презентаційних заходів програмою передбачено застосування сучасних технологій соціокультурної анімації, що робить позашкільне освітнє музейно-педагогічне середовище відмінним від типового; цікавим, дієвим, вражаючим і незабутнім для дітей, а відтак – справжнім «Живим музеєм».

Програма розрахована на реалізацію упродовж одного навчального року. Навчальне навантаження – 216 годин на рік (6 годин на тиждень). Форма проведення занять – групова, з урахуванням індивідуальних можливостей і потреб вихованців.

Зміст програми побудовано із урахуванням основних дидактичних принципів: навчання через наочно-практичну діяльність, єдність навчального і виховного процесу, оптимальне поєднання різних видів репродуктивної (учбово-пізнавальної) і продуктивної (творчої) діяльності.

Методико-технологічною умовою реалізації мети і завдань освітньої програми є застосування сучасних наукових підходів, зокрема: *діяльнісного*, що дає можливість підвищити діяльну активність освітньо-музейного середовища закладу позашкільної освіти; *компетентнісного*, що сприяє інтегруванню краєзнавчих і профільних (екскурсійних, музеєзнавчих) компетентностей вихованців; *особистісно орієнтованого*, що дозволяє оптимізувати співвідношення групових та індивідуальних форм роботи.

В організації освітнього процесу за програмою акцент зроблено на необхідності поєднання сучасних освітніх технологій, зокрема проектних, ІК, мультимедійних, анімаційних, ін., що відповідає сучасним освітнім і комунікативно-творчим потребам вихованців у сфері вільного часу.

Ресурсною основою для організації освітнього процесу за програмою є навчальні приміщення та їх обладнання, музейні кімнати базового закладу позашкільної освіти; об'єкти мистецько-культурного і природно-заповідного фондів рідного краю; бібліотечні й архівні фонди, Інтернет-ресурси.

Основними програмними формами контролю за якістю освіти визначено:

- *поточні*: тестування, виконання самостійних і контрольних завдань, інтелектуально-творчі конкурси;

- *підсумкові*: проведення тематичних і оглядових міні-екскурсій, презентація реалізованих проектів екскурсійного спрямування.

Результати роботи вихованців і педагогів за програмою мають знаходити своє відображення у спільних творчих доробках (буклети, путівники, дитячі книги, ін.), що можуть бути використані в освітній і соціокультурній діяльності «Живого музею»; доброчинній і волонтерській роботі юних екскурсоводів.

Реалізація запропонованої програми дає можливість упровадити оригінальну музейно-педагогічну технологію, спрямовану на розширення арсеналу засобів патріотичного виховання; сприяння громадянському становленню і творчому розвитку особистості; забезпечення відкритості, доступності, дієвої активності позашкільного музейно-освітнього простору.

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Тема		Кількість годин		
		усього	теоретичних	практичних
Вступ. Мета, завдання, зміст діяльності гуртків юних екскурсоводів		4	4	-
Розділ 1. Основи музеєзнавства		30	14	16
1.1.	Основи теорії музеєзнавства	14	10	4
1.2.	Музейні заняття-екскурсії	12	2	10
1.3.	Упровадження ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти	4	2	2
Розділ 2. Основи екскурсоведення		38	10	28
2.1.	Історія екскурсоведення в Україні та рідному краї	6	2	4
2.2.	Сучасні екскурсії, їх класифікація, вимоги до організації і проведення	6	2	4
2.3.	Складові підготовки екскурсії. «Портфель екскурсовода»	8	2	6
2.4.	Застосування сучасних ІК-технологій в екскурсійній діяльності	12	2	10
2.5.	Професія – екскурсовод	6	2	4
Розділ 3. Навчальний практикум з краєзнавства		34	6	28
3.1.	Сучасні напрями і методи краєзнавства	6	2	4
3.2.	Організація самостійної роботи юних екскурсоводів щодо поглиблення краєзнавчої компетентності	Поза сіткою годин		

Тема		Кількість годин		
		усього	теоретичних	практичних
3.3.	Позашкільне краєзнавство в Україні, рідному краї	20	2	18
3.4.	Охорона пам'яток історії, культури, природи рідного краю	8	2	6
Розділ 4. Навчальний практикум з підготовки екскурсій		36	10	26
4.1	Вибір теми і планування екскурсії	2	1	1
4.2.	Підготовка «портфеля екскурсовода»	2	1	1
4.3	Мовленнєва підготовка	8	2	6
4.4.	Анімаційна підготовка	8	2	6
4.5.	Психологічна підготовка	8	2	6
4.6.	Підготовка тематичних та оглядових міні-екскурсій	8	2	6
Розділ 5. Навчальний практикум з проведення екскурсій		36	6	30
5.1.	Проведення міні-екскурсій у середовищі музеїв, світлиць, виставок ЗПО	12	2	10
5.2.	Проведення міні-екскурсій у міському середовищі	12	2	10
5.3.	Проведення міні-екскурсій у природному середовищі	12	2	10
Розділ 6. Участь у реалізації ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти		30	8	22
6.1.	Участь у освітньому проєкті «Музей іде до школи»	14	4	10
6.2.	Участь у підготовці і проведенні виставково-презентаційних заходів	8	2	6
6.3.	Реалізація власних екскурсійних міні-проєктів із застосуванням прийомів соціокультурної анімації	8	2	6
6.4.	Участь у клубній роботі музею	Поза сіткою годин		
Розділ 7. Навчальний практикум з основ техніки безпеки та долікарської підготовки		4	2	2
7.1.	Основи техніки безпеки та долікарської підготовки	2	1	1
7.2.	Основи Інтернет-безпеки	2	1	1
Підсумки		4	-	4
	Проведення залікових заходів: міні-екскурсій, презентацій реалізованих проєктів	4	-	4
Разом		216	60	156

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Вступ (4 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання, зміст діяльності гуртків юних екскурсоводів у закладах позашкільної освіти. Навчальна база для гурткових занять. Особливості організації і проведення занять на базі музею закладу позашкільної освіти.

Правила техніки безпеки під час проведення теоретичних і практичних занять, екскурсій, експедиційних виходів і виїздів.

Практична частина. Навчальна екскурсія: «Музєєзнавча й екскурсійна складові туристсько-краєзнавчої роботи у закладі позашкільної освіти». Визначення особливостей навчально-творчої діяльності юних екскурсоводів (*за матеріалами роботи гуртків у попередні роки*).

Розділ 1. Основи музєєзнавства (30 год.)

1.1. Основи теорії музєєзнавства (14 год.)

Теоретична частина. Поняття «музей», «музей закладу освіти». Відомі музеї України, рідного краю та профілі їх діяльності. Музейні фонди, особливості їх формування і зберігання. Основний і допоміжний фонди музею. Основні методи комплектування фондів: тематичний, систематизаційний, комплексний. Експозиційна діяльність музеїв. Типова музейна термінологія: музей, його профіль, фонд музею, експозиція, музейний об'єкт та його легенда, макет, муляж, артефакт, раритет, експонат, екскурсія, екскурсійна група тощо. Документація музею. Вимоги до приміщень і матеріально-технічного забезпечення музеїв. Керівник, рада, актив музею; їхні права й обов'язки.

Пошукова складова діяльності музею закладу позашкільної освіти та її методи: опитування, листування, робота з архівними і бібліографічними джерелами, ін.

Практична частина. Складання паспорту і базової характеристики музею закладу позашкільної освіти. Перегляд віртуальних екскурсій на сайтах музеїв.

1.2. Музейні заняття-екскурсії (12 год.)

Теоретична частина. Поняття «музейне заняття-екскурсія»; його особливості, пізнавальне і культурне значення. Особливості занять-екскурсій, що проводяться на базі мистецьких туристичних об'єктів. Сучасні інформаційно-комунікаційно-технологічні та мультимедійні технології в роботі музеїв.

Практична частина. Тематичне музейне заняття-екскурсія. Творча зустріч із професійними екскурсоводами. Заняття-екскурсії на базі місцевих туристичних об'єктів: виставкового залу, мистецької галереї, ін.; музеїв місцевих закладів освіти. Ознайомлення зі специфікою фондів, експозицій; форм і технологій діяльності музеїв міста.

1.3 Упровадження ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти (4 год.)

Теоретична частина. Сутність ідеї «Живий музей»; умови і засоби її реалізації у сучасному закладі позашкільної освіти.

Практична частина. Заняття-практикум «Складові системи роботи “Живого музею”» (експозиційна, колекційна, екскурсійна, виставково-презентаційна, клубна, анімаційна, ін.).

Розділ 2. Основи екскурсоведення (38 год.)

2.1. Історія екскурсоведення в Україні та рідному краї (6 год.)

Теоретична частина. Історія екскурсійної справи в Україні, рідному краї. Туристсько-екскурсійні можливості рідного краю, України. Архітектурні, історичні та природні пам'ятки. Екскурсійний компонент туристсько-краєзнавчої роботи в закладі позашкільної освіти: інформаційно-комунікаційна, організаційна, методико-технологічна, психологічна, анімаційна складові.

Практична частина. Сезонні прогулянки-екскурсії циклу «Життя рідного міста» із застосуванням елементів соціокультурної анімації.

2.2. Сучасні екскурсії, їх класифікація, вимоги до організації і проведення (6 год.)

Теоретична частина. Поняття «екскурсія». Особливості сучасних екскурсій; їх класифікація за змістом, складом учасників, формою, місцем проведення, способами переміщення; технологічні етапи організації і проведення. Вимоги до екскурсій: інформаційність, цікавість і доступність викладу; ілюстрованість, психологічна комфортність, оптимальність інформаційного і фізичного навантаження; безпечність для життя і здоров'я екскурсантів. Інструментарій екскурсійної діяльності: прийоми і методи зацікавлення екскурсійними об'єктами, управління увагою екскурсантів, забезпечення активного сприйняття ними пропонованої інформації, елементи соціокультурної анімації та сучасних ART-технологій, ін.

Практична частина. Вправи на опанування прийомами і методами проведення екскурсій: вербальними (методи: розповідь, опис, характеристика, аналіз, літературний монтаж, ін.; прийоми: акцентування, зміна інтонації, звертання, заклики, цитування, запитання, посилення на очевидців, довідки, відступи, персоніфікація, ін.) і невербальними (методи: демонстрація/показ, ін.; прийоми: міміка, жести, ін.).

2.3. Складові підготовки екскурсій. «Портфель екскурсовода» (8 год.)

Теоретична частина. Технологічні складові підготовки «цікавої екскурсії»: інформаційна, демонстраційна, мовленева, анімаційна, психологічна, іміджева. Пошук, відбір, систематизація інформації для проведення екскурсії. Поняття «портфель екскурсовода», його вміст.

Практична частина. Опанування основними прийомами і методами мовленевої підготовки: виразне читання, артикуляційна гімнастика, вправи для носового дихання, ін. Ознайомлення із основними прийомами і методами музейної анімації: приміряння, відтворення характерних рухів, міні-театралізація, «фото на згадку», народні ігри, ін. Вивчення вмісту «портфеля екскурсовода» до тематичної міні-екскурсії (за матеріалами раніше реалізованих учнівських проектів екскурсійного спрямування).

2.4. Застосування сучасних ІК-технологій в екскурсійній діяльності (12 год.)

Теоретична частина. Використання сучасних комп'ютерних і інформаційно-комунікаційних технологій та скрайбінг-технологій під час підготовки і проведення екскурсій. Електронне портфоліо екскурсовода.

Практична частина. Заняття-практикуми з використання Інтернет-технологій: електронних пошукових систем – для знаходження інформації; хмарних сервісів – для її зберігання; електронного портфоліо – для систематизації текстових, фото, відео матеріалів. Використання комп'ютерних технологій для створення і проведення мультимедійних екскурсій з ефектами анімації. Технологія скрайбінг-презентації.

2.5. Професія – екскурсовод (6 год.)

Теоретична частина. Організація роботи професійного екскурсовода. Ознаки рівня його професіоналізму. Морально-етичні норми поведінки і культура спілкування. Естетика зовнішнього вигляду і жестів.

Практична частина. Складання імідж-портрету професійного екскурсовода. Тренінгові вправи для практичного відпрацювання різноманітних ситуацій спілкування під час екскурсій.

Розділ 3. Навчальний практикум з краєзнавства (34 год.)

3.1. Сучасні напрями і методи краєзнавства (6 год.)

Теоретична частина. Основні напрями дослідження рідного краю: історико-краєзнавчий, фольклорно-етнографічний, природничий, еколого-краєзнавчий, фізико-географічний, економіко-географічний; мистецько-культурний, ін. Методи сучасного краєзнавства: спостереження (природні, соціумні, економіко-географічні, ін.), систематизовані дослідження (історичні, літературні, природничі, ін.), тематичні (фольклорні, мистецтвознавчі, ін.) пошукові експедиції, освітні проекти пошуково-дослідницького спрямування, ін. Екскурсія як ефективний засіб пізнання рідного краю для дітей і дорослих.

Практична частина. Творчі зустрічі з відомими краєзнавцями (формат проведення – засідання клубу зустрічей з цікавими особистостями).

3.2. Організація самостійної роботи юних екскурсоводів щодо поглиблення краєзнавчої компетентності (поза сіткою годин)

Теоретична частина. Складові краєзнавчої компетентності юних екскурсоводів (історико-краєзнавча, географічна, мистецтвознавча, природознавча, героїко-патріотична, ін.) та шляхи підвищення її рівня.

Практична частина. Ознайомлення з рекомендованими інформаційними джерелами. Організація родинного відвідування музеїв, виставок, місцевих культурно-мистецьких заходів. Залучення до інформаційно-проектної діяльності краєзнавчого спрямування.

3.3. Позашкільне краєзнавство в Україні, рідному краї (20 год.)

Теоретична частина. Сучасний стан екскурсійно-краєзнавчої позашкільної діяльності в Україні, рідному краї, закладі позашкільної освіти. Екскурсійно-краєзнавчі ресурси і потенціали рідного краю. Учнівська пошуково-дослідницька діяльність в умовах закладів позашкільної освіти.

Практична частина. Робота з туристичними карто-схемами, путівниками. Участь у навчальних пошуково-дослідницьких заходах: експедиційних виїздах, тематичних експедиціях, ін. Реалізація індивідуальних учнівських інформаційних проектів пошукового, екскурсійно-краєзнавчого спрямування. Проведення виїзних маршрутних та заочних/мультимедійних екскурсій рідним краєм. Організація інтелектуальних ігор-вікторин за темою.

3.4. Охорона пам'яток історії, культури, природи рідного краю (8 год.)

Теоретична частина. Особливості підготовки і реалізації учнівських навчально-творчих проектів з проблем охорони пам'яток історії, культури, природи рідного краю (із застосуванням ІК-технологій).

Практична частина. Реалізація учнівських пошукових ІК-проектів

історико-краєзнавчого, соціокультурного, природничого, еколого-патріотичного спрямування. Участь юних екскурсоводів у місцевих громадських акціях (мистецьких, патріотичних, природоохоронних, ін.).

Розділ 4. Навчальний практикум з підготовки екскурсій (36 год.)

4.1. Вибір теми і планування екскурсії (2 год.)

Теоретична частина. Вибір теми, планування, розроблення схеми-маршруту; вибір об'єктів показу, складання тексту екскурсії у відповідності до її класифікаційної категорії (виду).

Практична частина. Планування і розроблення схеми-маршруту екскурсії на тему «Наш музей».

4.2. Підготовка «портфеля екскурсовода» (2 год.)

Теоретична частина. Технологія складання «Портфеля екскурсовода» до теми «Наш музей»: визначення теми, мети, завдань; планування, складання схеми маршруту і тексту екскурсії; підбір ілюстративних матеріалів (документи, фото, відеодиски, аудіо записи, мультимедійні матеріали, ін.), реквізиту для анімаційних вставок: міні-театралізацій, ігор), променевої указки, аптечки тощо.

Практична частина. Підготовка «портфеля екскурсовода» до теми «Наш музей».

4.3. Мовленнєва підготовка (8 год.)

Теоретична частина. Значення дикції, сили голосу, стилю мовлення, розстановки інтонацій для сприйняття пропонованої інформації. Розвиток пам'яті юного екскурсовода. Прийоми і методи ефективного запам'ятовування значного обсягу інформації.

Практична частина. Дихальні вправи; артикуляційна гімнастика; вправи для розвитку мимічних м'язів; читання в голос прозових та римованих творів. Вправи на застосування стилістичних прийомів (епітетів, алегорій, метафор, порівнянь, ін.). Вправи для розвитку пам'яті. Декламування.

4.4. Анімаційна підготовка (8 год.)

Теоретична частина. Поняття про сучасну соціокультурну анімацію; ігрові, івент та ART-технології, квести. Сучасні ігротехніки на основі народних ігор. Особливості організації інтелектуально-творчих ігор, конкурсів, розваг, квестів у середовищі музеїв, світлиць, експозиційних куточків закладів позашкільної освіти. Перформанси і флеш-моби. Організація тематичних перформансів (міні-театралізації, костюмовані анонси музейних заходів: екскурсій, виставок, відкриття експозицій, клубних днів музею тощо).

Практична частина. Опанування основними прийомами і методами соціокультурної анімації. Ігри-вправи для розвитку уміння зацікавити екскурсантів, керувати їхньою увагою. Анімаційний міні-тренінг до теми «Наш музей». Проведення тематичних флеш-мобів і перформансів (за вибором учасників).

4.5. Психологічна підготовка (8 год.)

Теоретична частина. Методи подолання хвилювання, підтримки позитивного емоційного стану групи.

Практична частина. Психолого-педагогічний тренінг: зняття хвилювання, внутрішньої напруги, м'язового і психологічного затиску, що можуть виникати з появою на публіці.

4.6. Підготовка тематичних та оглядових міні-екскурсій (8 год.)

Теоретична частина. Технологічні особливості підготовки тематичних та оглядових міні-екскурсій.

Практична частина. Практичний залік: підготовка тематичних та оглядових міні-екскурсій (за вибором вихованців). Варіанти залікових екскурсій: мультимедійна, музейна, виставкова, вулична, паркова, ін.

Розділ 5. Навчальний практикум з проведення екскурсій (36 год.)

5.1. Проведення міні-екскурсій у середовищі музеїв, світлиць, виставок закладів позашкільної освіти (12 год.)

Теоретична частина. Технологія проведення міні-екскурсій у середовищі

музеїв, світлиць, виставок: організація групи, коментований показ експонатів, експозицій, відповіді на запитання, дотримання правил поведінки і техніки безпеки у публічних місцях. Вимоги до роботи і поведінки юних екскурсоводів.

Практична частина. Практичний залік: проведення тематичних або оглядових міні-екскурсій і міні-квестів у середовищі музеїв, світлиць, виставок.

5.2. Проведення міні-екскурсій у міському середовищі (12 год.)

Теоретична частина. Технологія проведення міні-екскурсій у міському середовищі: маршрутне переміщення (піше, транспортне), коментований показ екскурсійних об'єктів, анімаційні вставки, дотримання вимог техніки безпеки у середовищі міста. Вимоги до роботи і правила поведінки юних екскурсоводів. Особливості техніки безпеки у громадському транспорті, на дорогах міста.

Практична частина. Практичний залік: проведення тематичних або оглядових міні-екскурсій і міні-квестів у міському середовищі.

5.3. Проведення міні-екскурсій у природному середовищі (12 год.)

Теоретична частина. Технологія проведення міні-екскурсій у природному середовищі: маршрутне переміщення (піше, транспортне), коментований показ природних об'єктів, організація спостережень, анімаційні блоки, дотримання правил поведінки у природному середовищі. Вимоги до роботи і правила поведінки юних екскурсоводів. Особливості техніки безпеки.

Практична частина. Практичний залік: проведення тематичних або оглядових міні-екскурсій і міні-квестів у природному середовищі.

Розділ 6. Участь у реалізації ідеї «Живий музей» у закладі позашкільної освіти (30 год.)

6.1. Участь у освітньому проекті «Музей іде до школи» (14 год.)

Теоретична частина. Мета і завдання освітнього проекту. Технологія взаємодії «Живого музею» із закладами загальної середньої і професійно-технічної освіти: планування виїзних заходів музею, підготовка методичних

матеріалів (розробки учнівських мультимедійних міні-екскурсій; підготовка добірок ігор і конкурсів, сюжетів міні-театралізацій, «вживання в історію» тощо); підготовка і транспортування учасників (юні екскурсоводи, педагоги, батьки), музейних експонатів, ігрового інвентарю, технічних засобів (звукопідсилювачі, мультимедійні комплекси, фотоапаратура, ін.); висвітлення роботи за проектом на сайті закладу позашкільної освіти та у місцевих ЗМІ.

Практична частина. Участь юних екскурсоводів у різних технологічних етапах реалізації спільного освітнього проекту «Музей іде до школи».

6.2. Участь у підготовці і проведенні виставково-презентаційних заходів (8 год.)

Теоретична частина. Технологія виставково-презентаційної діяльності «Живого музею»: планування; підготовчі роботи, організація і проведення заходів: презентацій виставок і колекцій, показів доробків творчих колективів і особистостей; підготовка міні-екскурсій і відео-сюжетів за матеріалами виставок; висвітлення виставково-презентаційної роботи на сайті закладу позашкільної освіти та у місцевих ЗМІ.

Практична частина. Участь юних екскурсоводів у виставково-презентаційній діяльності «Живого музею». Реалізація творчого проекту «Фото на добру згадку».

6.3. Реалізація власних екскурсійних міні-проектів із застосуванням прийомів і методів соціокультурної анімації (8 год.)

Теоретична частина. Технологія створення екскурсійних міні-програм із застосуванням прийомів і методів соціокультурної анімації: визначення особливостей організації; формування комплексу прийомів і методів екскурсійної й анімаційної діяльності; вибір декорацій, підбір реквізиту (костюми, інвентар, ін.), технічних засобів (звукопідсилювачі, мультимедійні комплекси, ін.); підготовка супутніх методичних матеріалів (розробки екскурсій, добірки ігор і конкурсів, сценарні плани міні-театралізацій, ін.), за

потребою – режисерська діяльність (сторітелінг, постановка сюжету перформансу, розподіл ролей, ін.); застосування сучасних ігротехнік: проведення простих сюжетно-рольових ігор, музейних ігор на основі квест-перформанс-сторітелінгу; висвітлення роботи на сайті закладу позашкільної освіти та у місцевих ЗМІ.

Практична частина. Розроблення, презентація і реалізація власних екскурсійних міні-проектів із застосуванням прийомів соціокультурної анімації (варіанти: груповий, парний, індивідуальний).

Участь у соціально-освітньому проекті «Пишемо книжку разом». Реалізація творчого проекту «Фото на добру згадку». Підготовка відеоскрайб-презентацій власних екскурсійних міні-проектів.

6.4. Участь у клубній роботі музею (поза сіткою годин)

Теоретична частина. Технологія клубної роботи «Живого музею»: формування клубного активу з числа педагогів, вихованців туристсько-краєзнавчих гуртків закладу, представників батьківської громадськості; планування неформально-освітньої і соціокультурної роботи (за напрямками діяльності клубів); підготовка і проведення клубних івентів (заходи на основі технології вражень); різні форми співпраці із соціальними партнерами – громадськими організаціями, закладами культури і мистецтв, науковими установами, ін.); висвітлення клубної роботи на сайті закладу та у місцевих ЗМІ. Специфіка діяльності клубів «Живого музею» (клубу зустрічей із цікавими особистостями, інтелектуально-творчого, пошукового, родинного чи інших). Особливості технологій клубної івент-діяльності.

Практична частина. Участь у роботі клубного активу музею: планування роботи клубів музею на рік; виконання організаційних, інформаційно-пошукових завдань; активна участь у клубних івентах та їх висвітлення на сайті закладу, у місцевих ЗМІ; залучення соціальних партнерів до участі у клубній івент-діяльності музею.

Реалізація творчого проекту «Фото на добру згадку».

Розділ 7. Навчальний практикум з основ техніки безпеки та долікарської підготовки (4 год.)

7.1. Основи техніки безпеки та долікарської підготовки (2 год.)

Теоретична частина. Вимоги щодо техніки безпеки під час занять, екскурсій, експедицій. Поняття долікарської допомоги. Дії екскурсовода з її надання. Аптечка екскурсовода: медичні препарати першої необхідності та їх призначення. Місце для аптечки у музеї, під час виїзних екскурсій, експедицій. Вимоги щодо пожежної безпеки у приміщенні музею закладу позашкільної освіти. Правила техніки безпеки під час користування електротехнікою (комп'ютери, мультимедійні комплекси тощо).

Практична частина. Міні-практикуми з основ долікарської підготовки: вивчення складу аптечки екскурсовода; тренінгові вправи з використання медичних препаратів і засобів долікарської допомоги; допомога у разі ураження струмом. Підготовка і проведення попереджувальних медичних перформансів. Інструктажі з користування вогнегасниками, організації дій екскурсоводів у разі виникнення пожежі.

7.2. Основи Інтернет-безпеки (2 год.)

Теоретична частина. Основи Інтернет-безпеки. Протидія кібер-булінгу / кібер-мобінгу під час пошуку інформації у мережі Інтернет.

Практична частина. Соціально-психологічні міні-тренінги з основ протидії кібер-булінгу / кібер-мобінгу.

Підсумки (4 год.)

Практична частина. Проведення залікових заходів, зокрема:

- тематичних міні-екскурсій у природному, міському та музейному середовищі;
- презентацій власних проєктів музейно-екскурсійного спрямування.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці, які займалися за пропонованою програмою, мають:

– *знати:*

- екскурсійні можливості рідного краю;
- основні віхи історії позашкільного краєзнавства й екскурсоведення в Україні, рідному краї;
- визначення поняття «екскурсія», класифікацію екскурсій, основні вимоги до її організації і проведення;
- вербальні і невербальні прийоми і методи проведення екскурсій;
- професійні, морально-етичні й естетичні вимоги до діяльності екскурсовода;
- основи Інтернет-безпеки, техніки безпеки та долікарської допомоги під час підготовки і проведення екскурсій;
- основні проблеми охорони пам'яток історії, культури, природи в Україні, рідному краї;

– *вміти:*

- підбирати фактичний матеріал та екскурсійні об'єкти для підготовки тематичних екскурсій;
- складати плани і тексти екскурсій, розробляти їх маршрути;
- застосовувати проектні, мультимедійні, анімаційні, ІК-технології у власній навчально-екскурсійній діяльності;
- працювати з різними інформаційними джерелами (друкованою та електронною літературою, туристичними карто-схемами, путівниками, довідниками тощо);
- самостійно виконувати вправи з мовленевої, анімаційної, психологічної підготовки до проведення екскурсій;
- поєднувати різні технологічні складові під час підготовки «Цікавої екскурсії» (інформаційна, демонстраційна, мовленева, анімаційна, психологічна, іміджева);

- доцільно застосовувати прийоми мовлення (епітети, алегорії, метафори, порівняння, ін.), управління увагою (акцентування, інтонування, показ, ін.); використовувати сучасні анімаційні форми і техніки (ігри, міні-театралізації, скрайбінг, ін.);
- самостійно долати хвилювання, внутрішню напругу, м'язовий і психологічний затиск перед і під час екскурсії;
- *набути досвіду:*
 - складання і доцільного використання «портфеля і портфоліо екскурсовода»;
 - реалізації власних навчально-творчих проектів екскурсійного спрямування з елементами соціокультурної анімації;
 - проведення екскурсій у музейному, міському, природному середовищах із застосуванням аніма- та квест- технологій;
 - участі у забезпеченні життєдіяльності «Живого музею» у закладі позашкільної освіти.

ЛІТЕРАТУРА

1. Байлик С.І., Кравець О.М. Організація анімаційних послуг в туризмі : навч. посібн. – Харків: ХНАМГ, 2008. – 197с.
2. Безпека життєдіяльності : перша допомога в надзвичайних ситуаціях: навч. посібн. / Б. Д. Халмурадов – К.: Центр навчальної літератури, 2006. – 138 с.
3. Бутенко Н. Ю. Психологічні особливості публічного виступу / Н. Ю. Бутенко // Комунікативна майстерність викладача : навч. посібн. / М-во освіти і науки України, Київ. нац. екон. ун-т. – К., 2005.
4. Гайда Л. А. Музеєзнавство в закладах освіти : навч.-метод. посібн. / Л. А. Гайда. – Кіровоград: ОІПО ім. В. Сухомлинського, 2006. – 106 с.
5. Екскурсознавство і музеєзнавство: навч. посібн. / В. Бабарицька, А. Короткова, О. Малиновська – К.: Альтерпрес, 2007. – 250 с.
6. Коваленко С. М. Сучасна риторика: навч.-практ. посібн. / С. М. Коваленко – Тернопіль: Мандрівець, 2007. – 184 с.
7. Ораторське мистецтво: постановка голосу й мовлення : навч. посібн. / Ю. П. Єлісєнко, В. В. Рідун – К.: Атіка, 2008. – 204 с.
8. Туристичне краєзнавство : навч. посібн. / В. Л. Петронівський, М. Й. Путинський – К.: Знання, 2006. – 575 с.

6.2. МУЗЕЙНІ ІГРИ ЮНИХ ЕКСКУРСОВОДІВ

Рідне місто



Ігрове завдання: колективно скласти текст міні-екскурсії на тему, яку підказують світлини-пазли екскурсійних об'єктів міста.

Обладнання: 6-10 конвертів із пазлами світлин.

Інструктаж: кожен учасник гри отримує конверт, у якому – набір елементів до світлини-пазлу. На світлині – вид одного з екскурсійних об'єктів рідного міста і текст до нього (1-2 речення). За 30 секунд учасники мають зібрати свої пазли і прочитати надписи (назва і 1-2 пояснювальні речення).

Примітка: для забезпечення логіки такої міні-екскурсії озвучення надписів на пазлах має здійснюватися в порядку нумерації конвертів.

Варіанти гри:

- без застосування технічних засобів;
- із ноутбуком для виведення світлин на екран;
- за потребою інформація про екскурсійні об'єкти може доповнюватися педагогом.

Портфель і портфоліо екскурсовода



Ігрове завдання: за допомогою ліній і стрілок «заповніть» портфель і портфоліо екскурсовода.



Тексти до екскурсії
Інструктаж з т/б
Світлини за темою
Пляшка з водою
Аптечка
Указка
Мультимедійні матеріали
Прапорець
Карта-схема маршруту
Відеоматеріали



Красзнавче орієнтування



Ігрове завдання: команди мають позначити символічними знаками розташування екскурсійних об'єктів (пам'ятники, заповідні території, річки, ін.), що зображені на пропонованих їм світлинах.

Обладнання: ноутбук, електронна папка зі світлинами пам'яток рідного краю, дві карти рідного краю; конверти із символічними знаками (кількість комплектів – за кількістю команд)

Варіанти гри: за допомогою символічних знаків учасники мають позначити розташування на карті:

- місцевих екскурсійних об'єктів;
- екскурсійних об'єктів у межах області;
- найбільш відомих екскурсійних об'єктів країни.

Юні пам'яткознавці



Ігрове завдання: команди мають визначити пам'ятки (природні, історико-культурні, ін.) за фрагментами світлин, схем, малюнків чи словесних описів.

Обладнання: ноутбук; електронна папка зі світлинами пам'яток рідного краю та їх фрагментами.

Варіанти гри: учасники мають визначити назви і розташування:

- місцевих пам'яток;
- пам'яток, що розташовані у межах області;
- найбільш відомих пам'яток у межах країни.

Спільна назва



Ігрове завдання: із набору літер скласти слово, що описує пропонований підбір музейних експонатів.

Обладнання: конверти із наборами світлин або малюнків музейних експонатів; набори літер (у відповідності до вмісту конвертів); аркуші паперу і олівці для записів.

Варіанти складання літер:

- О К Ц Л І Е Я – колекція;
- А Р Р І Т Е И Т – раритети;
- Р О Н А М Е Т Н – орнамент;
- И В Ш И А В Н И К – вишиванки;
- В С І Л Т Н И И – світлини, ін.

Таємниці музейних експонатів



Ігрове завдання: учасники отримують конверти з наборами світлин або малюнків експонатів музею (5-7 екз.). Їхнє завдання – 1) знайти у межах указаних експозицій ті експонати, що зображені на світлинах; 2) дізнатися їх таємні коди (ТК – інвентарні номери, ін.) або таємні знаки (ТЗ – міні-наліпки з символами).

Обладнання: конверти з наборами світлин; етикетки чи міні-наліпки з таємними кодами чи знаками, що попередньо розміщуються біля експонатів.

Варіанти гри:

- очний – (практичний) пошук у межах музейного приміщення;
- заочний – пошук у віртуальних експозиціях музею.

Я – креативний екскурсовод



Ігрове завдання: цікаво і творчо розповісти про один із музейних об'єктів.

Обладнання: мультимедійний комплекс (екран, ноутбук, проектор), обрані музейні експонати; реквізит і технічне обладнання для їх презентації (за задумами учасників).

Варіанти гри:

- перформанс-презентація (театралізований, вокальний чи ін. виступ);
- сторітелінг-презентація (міні-екскурсія з реальною чи фантазійною історією);
- скрайбінг-презентація (виступ із візуалізацією сказаного на ватмані або фліп-чарті).

Анімована експозиція



Ігрове завдання: висвітлити анімаційні аспекти діяльності музею.

Обладнання: за вибором учасників.

Варіанти вибору засобів для експозицій:

- *живого звуку:* аудіо-записи, ноти і тексти пісень, пісня у малюнку, афіші, музичні інструменти, радіо тощо;
- *живого слова:* аудіо-записи, світлини акторів, магнітофон, радіо;
- *живого образу:* відеозаписи, кіноапарат, афіші, картини тощо.

Юні експерти



Ігрове завдання: команди мають визначити, що перед ними: вироби майстра чи дитини.

Обладнання: відібрані артефакти та творчі роботи вихованців закладу.

Варіанти експертизи:

- визначити, які картини написані майстрами, а які вихованцями ЗПО;
- відрізнити іграшки або предмети побуту, що виготовлені майстрами, від тих, що виготовлені вихованцями ЗПО, ін.

Словник квестерів



Ігрове завдання: визначити тлумачення сленгових слів і словосполучень, якими користуються квестери (любителі квестів).

Обладнання: конверт із текстами завдань і відповідей.

Із словника сучасних квестерів

- ❖ *Атмосферність* – використання сценарію, декорацій, роботи оператора, інших складових квесту, що дозволяє повірити в реальність того, що відбувається.
- ❖ *Занурення* – усе, що дозволяє заглибитися у гру: звуки, світло, антураж, гра акторів, пов'язка на очі, ін.
- ❖ *Ескейпер, квестер* – учасник квест-гри.
- ❖ *Екшен-гра* – варіант гри, в якій крім інтелектуальних завдань є нескладні фізичні (проповзти, добігти, ін.).
- ❖ *Квест-кімната, квеструм, ескейпрум* – приміщення, в якому відбувається квест-гра.
- ❖ *Лінійка* – квест із лінійним сюжетом, за яким кожне виконане завдання відкриває доступ до іншого.
- ❖ *Локація* – місце, де проходять квести (покинуті приміщення заводів, сховищ, парк, природна територія, ін.).
- ❖ *Нелінійка* – квест із нелінійним сюжетом, що допускає паралельність у розвитку сюжету гри.
- ❖ *Руменскейп (втеча з кімнати)* – класичний жанр квесту, в якому основною метою є вихід із кімнати.
- ❖ *Спойлер* – інформація, що розкриває сутність квесту або його загадок, що псує враження від гри.
- ❖ *Сценарна зв'язка* – закономірний перехід між частинами квесту (коментарі оператора, підведення, ін.).
- ❖ *Сюжет* – хід квест-гри, дотримуючись якого гравці можуть завершити квест або вийти з ігрової кімнати.
- ❖ *Тематика* – види сценаріїв гри: детектив, триллер, мультфільм, казка, містика, ін.
- ❖ *Халк* – незграбний гравець, який псує реквізит.
- ❖ *Хорор* – квести з ляканням, що створені за мотивами книг і фільмів жахів.
- ❖ *Фідбек* – відгук про квест від досвідчених квестерів.

7. ТЕХНОЛОГІЇ

НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОЇ РОБОТИ КЕРІВНИКА МУЗЕЮ

7.1. СЦЕНАРНИЙ ПЛАН ВІДЕОЗАПISУ ЗАНЯТТЯ У ШКОЛІ ПЕДАГОГІВ-ЕКСКУРСОВОДІВ

Загальні відомості про заняття

Тема: Реалізація освітнього проекту «Я розповім тобі про Суми...»

Мета:

- *навчально-методична:* у контексті реалізації завдань щодо актуалізації музейно-екскурсійної діяльності в ЗПО ознайомити педагогів проектом «Я розповім тобі про Суми...», висвітлити методи урізноманітнення роботи з юними екскурсоводами;
- *методико-технологічна:* продемонструвати елементи навчально-методичної роботи з педагогами відділу; презентувати перші науково-методичні (освітня програма «Сумизнавство») і дидактичні (ілюстровані книжечки «Абетка про Суми», «Я розповім тобі про Суми...»; краєзнавче лото «Суми – місто над Пслом») доробки педколективу за освітнім проектом «Я розповім тобі про Суми».

Обладнання і методичне забезпечення:

- *технічне:* мультимедійний комплекс, мікрофон, відеокамера;
- *дидактичне:* фліп-чарт; постер «Дерево вирішень»; листочки-наклейки 2 кольорів, набір фломастерів для надписів; конверти з розрізаними фото двох екскурсійних об'єктів – 2 шт.; картки зі скоромовками – 2 комплекти, переліками екскурсійних об'єктів;
- *картографічне:* туристична карта м. Суми – 2 екз.;

- *мультимедійний супровід*: добірка слайдів (фото, схеми) за темою заняття;
- *методичні матеріали*: примірник освітньої програми «Сумизнавство»; друковані видання: навчальний poradnik «Я розповім тобі про Суми...», абетка «Про Суми»; краєзнавча гра-лото «Суми – місто над Пселом», подарункові листівки «Справжньому сум'янину».

Тривалість ролика: 20 хвилин.

Учасники: педагоги туристсько-краєзнавчого відділу.

План заняття:

1. Фрагмент відеоекскурсії і вірш про м. Суми (1,5 хв.).
2. Вступна частина заняття (3-4 хв.).
3. Основна частина заняття (20 хв.):
 - реалізація освітнього проекту «Я розповім тобі про Суми...»;
 - міні-практикум: конкурсно-ігрові методи роботи з юними екскурсоводами.
4. Підсумкова частина заняття (3-4 хв.).
5. Заключне слово керівника музею (1,5 хв.).

Хід заняття

1. Фрагмент із відеоекскурсії про місто Суми (1,5 хв.)

Голос за кадром. (На фоні ніжної мелодії читається вірш О. Усенко)

Суми, як люблю я Вас, Суми
 Серед вільних просторів Полісся,
 Там, де Псел набирає розгін,
 Розквітає наше сонячне місто
 Мовби пам'ять про кіш козаків.

Суми, як люблю я Вас, Суми,
 За красу сьогодення й віків.

Суми, як люблю я вас Суми.
Місто хіміків, будівників.
Я люблю ваші тихі провулки,
Парк старий, що зроста понад Пселом,
Три гербові мисливської сумки
І містечко казкове з котом.
Я люблю кришталеві фонтани
Шепіт лип старовинних алей...
Круг альтанки танцюють сумчани
Під вродистий оркестр духовий.

2. Вступна частина заняття (3-4 хв.)

Фрагменти 1-3.

1. У об'єктиві – експозиційна частина музею (панорама). Оператор підходить до керівника музею.

2. Вид на керівника музею.

Керівник музею. Доброго дня шановні колеги! Рада вітати вас у обласному музеї туризму і краєзнавства комунального закладу Сумської обласної ради – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю. У 2017 році наш музей з успіхом підтвердив своє звання «зразкового».

Сьогодні в навчальній частині музею – важлива методична подія – заняття Школи педагога-екскурсовода. Мої колеги вже зайняли свої місця і готові до співпраці. *(Переходить до круглого столу).*

3. Вид на педагогів, які сидять за круглим столом, потім – на керівника музею.

Керівник музею. Шановні колеги! Вам завчасно було повідомлено, що тема сьогоднішнього заняття пов'язана з реалізацією освітнього проекту «Я розповім тобі про Суми...». Чого ви очікуєте від нашого спілкування? *(Триває інтерактивна вправа «Відкритий мікрофон»).* Вид – на відповідаючих.

3. Основна частина (20 хв.)

Фрагмент 4. *У об'єктиві – вид на керівника музею, який стоїть біля круглого столу.*

Керівник музею. Отже, всі очікування з'ясовано. Тож давайте спробуємо спільно їх реалізувати. Для початку – пригадаємо, як усе починалося. Слово автору ідеї, що за нашої спільної згоди переросла у цікавий для дітей і дорослих освітній проект.

Фрагмент 5. *У об'єктиві – вид на ініціатора проекту, яка стоїть біля мультимедійного екрана. На екрані – заставка мультимедійної екскурсії «Сім чудес міста Суми. Одночасно з початком виступу автора починається демонстрація фрагментів проведених екскурсій.*

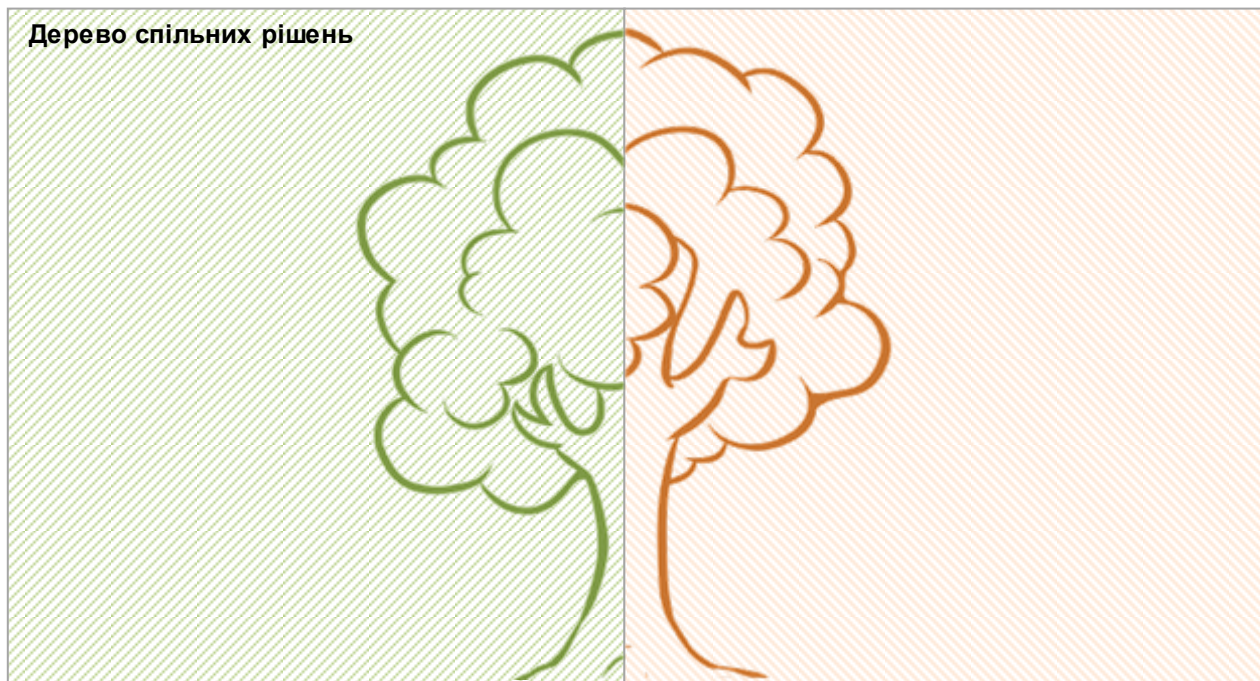
Ініціатор проекту коротко розповідає про те, як ідея мультимедійної екскурсії «Сім чудес м. Суми» переросла в освітній проект «Я розповім тобі про Суми», що реалізується з 2016 року. Називає мету і завдання проекту. Перелічує основні заходи. Підкреслює, що акцент зроблено на екскурсійній діяльності педагогів.

Фрагмент 6. *У об'єктиві – круглий стіл, за яким сидять педагоги.*

Керівник музею. Наша спільна робота за проектом «Я розповім тобі про Суми» вимагає від кожного з нас неабияких знань про рідне місто, а також вмінь і навичок методико-педагогічної і музейно-екскурсійної діяльності. Пропоную спробувати співставити їх для уточнення елементів методичної моделі нашої спільної діяльності, що сформована і діє на засадах сучасної музейної педагогіки та передбачає доцільне застосування сучасних технологій соціокультурної анімації. На фліп-чарті – «Дерево спільних рішень», розділене на дві половинки, а на столі – листочки-наклейки двох кольорів і фломастери. Наше завдання – на листочках одного кольору написати які вміння і навички музейно-екскурсійної діяльності повинен мати сучасний педагог-позашкільник, а на листочках іншого кольору – відповідні їм вміння і навички методико-педагогічної діяльності. Прикріплюючи листочки до дерева, кожен з нас має висловити свою думку про утворену пару.

На фліп-чарті – постер «Дерево спільних рішень», виготовлений на цупкому папері. Малюнок на постері має дві сторони різного кольору.

У об'єктиві – вид на педагогів, які беруть вирізані з паперу листочки до дерева і роблять на них свої помітки.



Фрагмент 7. Вид – на фліп-чарт, до якого почергово підходять педагоги, прикріплюють свої листочки до «Дерево вирішень» і коментують свої думки.

**Приклади співвідношення вмінь і навичок
професійно-творчої діяльності керівників туристсько-краєзнавчих гуртків**

Вміння і навички	
музейно-екскурсійна діяльність	методико-педагогічна діяльність
Підготовка до екскурсії	
– вибір маршруту	– уміння методичного розроблення маршруту
– підбір необхідної інформації	– навички користування ІК-технологіями
– урахування особливостей екскурсійної групи	– уміння створювати позитивний психологічний настрій у групі, попереджувати конфлікти
Проведення екскурсії	
– вміння зацікавити інформацією, візуальними об'єктами, процесами чи явищами	– навички мотивування (до пізнавальної чи творчої діяльності)
– навички виразної мови	– риторичні уміння і навички (побудова речень, вимова звуків, наголоси тощо)
– вміння доцільної й естетичної жестикуляції	– уміння і навички невербального спілкування (жести, виразна міміка)
– іміджеві навички	– навички підтримки позитивного образу
– вміння дозувати інформацію	– керування увагою, запобігання втомі
Соціокультурна анімація	
– уміння складати цікаві історії	– уміння педагогічного сторітелінгу
– акторські вміння	– уміння педагогічного перформансу
– уміння конкурсно-ігрового аніматора	– уміння ігротехніка, квестера

Фрагмент 8. Вид – на керівника музею, який разом із колегами сидить за круглим столом.

Керівник музею. Отже, «Дерево спільних рішень» свідчить про інтеграційну природу професійних компетенцій педагогів-позашкільників і підтверджує важливість наших спільних занять у «Школі педагогів-екскурсоводів».

Відео-вставка декількох фрагментів екскурсій, які проводилися різними педагогами-екскурсоводами.

Голос за кадром. Екскурсії – захопливе дійство для дітей усіх вікових категорій. Цікава, емоційно насичена екскурсія обов’язково залишає свій слід у дитячих серцях. Усього у межах освітнього проекту «Я розповім тобі про Суми» розроблено понад два десятки екскурсійних маршрутів. Вони є цікавими не лише школярів, а й студентів, педагогів, гостей міста.

Фрагмент 9. Вид – на керівника музею, який стоїть біля мультимедійного екрана, на якому – схема:



Керівник музею. Важливою науково-методичною розробкою у межах проекту «Я розповім тобі про Суми» стала авторська освітня програма «Сумизнавство», що у 2016 році була схвалена рішенням науково-методичної ради Сумського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти і затверджена наказом Департаменту освіти і науки Сумської обласної державної адміністрації.

Вид на мультимедійний екран: слайд-шоу з анімаційними ефектами: фото різних форм роботи з дітьми і дорослими.

Закадровий текст: Зміст освітньої програми спрямований на поглиблення дитячих знань з природи, історії, культури і мистецтва рідного міста, їх залучення до пошукової, культурно-мистецької, героїко-патріотичної та інших напрямів краєзнавчої діяльності. Акцент зроблено на урізноманітненні й оптимальному поєднанні колективних та індивідуальних форм навчально-творчої діяльності вихованців, організації музейних заходів, різноманітних екскурсій, творчих презентацій, співпраці з колегами інших відділів, родинами вихованців, педагогами шкіл, соціально-партнерськими організаціями.

Фрагмент 10. *Вид на керівника музею, який стоїть біля мультимедійного екрана, на якому – фото книжечки «Я розповім тобі про Суми».*

Керівник музею. Важливим дидактичним доповненням до освітньої програми «Сумизнавство» стали спільно створені книжечки, що вже набули популярності у закладах позашкільної освіти області (див. с. 90).

Вид на мультимедійний екран: дитячі ручки повільно гортають книжку, пальчиком показують на окремі малюнки. Фото дітей з книгою.

Закадровий текст. І перша з них – навчальний poradnik для дітей молодшого шкільного віку «Я розповім тобі про Суми», у якому розповідається про історію і сьогодення міста Суми. Це – наш перший науково-методичний доробок. Його інформаційна складова спонукає дітей та їхніх батьків до відвідування музеїв, театрів, філармонії та культурних заходів рідного міста. Дидактична складова містить цікаві завдання, що розвивають творчі здібності й уяву дитини. Авторами малюнків стали вихованці студії образотворчого

мистецтва нашого закладу (див. с. 90). *Вид на педагогів, які гортають книжку.*

Фрагмент 11. *Вид на керівника музею, який стоїть біля мультимедійного екрана, на якому – фото обкладинки іншої книжечки («Абетка про Суми»).*

Керівник музею. У 2017 році за сприяння Агенції промоції «Суми» було видано ще один креативний дидактичний матеріал. Це – книжечка для дітей під назвою «Абетка про Суми». Давайте послухаємо інтерв'ю автора віршованих розповідей про екскурсійні об'єкти рідного міста.

Відео інтерв'ю автора віршів, включених до книжечки.

Текст інтерв'ю автора віршів. Цільовою аудиторією нашої «Абетки про Суми» є діти віком 4-6 років, а також їхні батьки, які прагнуть зробити процес дитячого пізнання цікавим, захопливим, ненав'язливим. До кожної літери абетки у книжечці додається невеличкий віршик про історичний чи мистецько-культурний об'єкт міста. Усі віршики є легкими для сприйняття і запам'ятовування. Авторами малюнків за доброю традицією є вихованці студії образотворчого мистецтва закладу.

Фрагмент 12. *Вид на керівника музею, який разом із колегами сидить за круглим столом.*

Керівник музею. Реалізація освітнього проекту «Я розповім тобі про Суми» потребує підсилення уваги до підготовки команди юних екскурсоводів. Вони мають не лише добре знати своє місто, а й вміти цікаво, емоційно і доступно розповісти про його історію, культуру і мистецтво, героїв і видатних особистостей, природні і природоохоронні об'єкти. Тому другу половину заняття пропоную провести у формі міні-практикуму, мета якого – урізноманітнення методів роботи з юними екскурсоводами. Згодні? Отже, уявіть себе юними екскурсоводами. Вам пропонується методом жеребкування утворити дві команди, які будуть змагатися між собою.

Фрагмент 13. *Вид на керівника музею, який тримає в руках макітру, прикриту рушником. Завдання педагогічного міні-перформансу: почергово підійти до макітри і театралью обіграти вибір жетона одного з двох пропонованих кольорів. Так утворюються дві команди суперників.*

Фрагмент 14. Вид на керівника музею, який разом із колегами сидить за круглим столом.

Керівник музею. Перше завдання для новоутворених команд – з риторики. Усі члени команд мають виразно прочитати по одній скоромовці, яку бачать вперше. Наприклад так (демонструє розгортання аркушу, читає текст): «Юні сум’яни слушно підсумували свої зовсім не сумні творчі здобутки».

У фокусі об’єктиву – виконання конкурсного завдання.

Картка для команди 1	Картка для команди 2
Бабин біб розцвів у дощ – Буде бабі біб у борщ.	Ходить квочка коло кілока, Водить діточок коло квіточок.
Босий хлопець сіно косить, Роса росить ноги босі.	Кричав Архип, Архип охрип, Не треба Архипу кричати до хрипу.
Ішов хлопець із ярмарку, по колоді через воду. Тільки став він на колоду, бовть у воду. Викис, вимок, виліз, висох, став на колоду. Та знов – бовть у воду.	Бук бундючивсь перед дубом, Тряс над дубом бурым чубом. Дуб пригнув до чуба бука – Буде букові наука.

Фрагмент 15. Вид на керівника музею, який разом із колегами сидить за круглим столом.

Керівник музею. Друге командне завдання – робота з мапою. Перед вами – туристична мапа міста Суми. За 2 хвилини ви маєте розмістити фішки на місцях розташування тих екскурсійних об’єктів, що вказані у картках.

У фокусі об’єктиву – робота обох команд з мапами міста.

Команда 1.	Команда 2. (Перелік – той же, але порядок інший)
1. Фонтан «Садко»	1. Альтанка.
2. Озеро Чеха	2. Фонтан «Садко»
3. Воскресенська церква	3. Пам’ятник І.Харитоненку.
4. Пам’ятник І.Харитоненку.	4. Озеро Чеха
5. Фонтан «Європейський».	5. Воскресенська церква
6. Кінотеатр «Дружба»	6. Філармонія
7. ART-об’єкт «Маленькі ласуни»	7. Кінотеатр «Дружба»
8. Пам’ятник Т.Г. Шевченку	8. Фонтан «Європейський».
9. Філармонія	9. ART-об’єкт «Маленькі ласуни»
10. Альтанка.	10. Пам’ятник Т.Г. Шевченку

Фрагмент 16. Вид на керівника музею, який тримає в руках два конверти з розрізаними фото двох екскурсійних об’єктів.

Керівник музею. Третє командне завдання – «Переплутані пазли». Команди мають зібрати світлини двох екскурсійних об’єктів з двох наборів

перемішаних пазлів. *Команди отримують конверти з двома наборами пазлів, перемішаних між собою. У фокусі об'єктиву – робота команд.*

Фрагмент 17. *Вид на керівника музею, який тримає в руках примірник краєзнавчого лото.*

Керівник музею. Наступне випробовування – це наша з вами спільна розробка, що набула популярності в закладах освіти області – краєзнавче лото «Суми – місто над Пслом».

Вид на гру команд; визначення команди-переможця; відзначення учасників імпровізованих випробовувань подарунковими листівками «Справжньому сум'янину».

Підсумкова частина заняття (3-4 хв.).

Фрагмент 18. *Вид – на керівника музею, який разом із колегами сидить за круглим столом.*

Керівник музею. Чи справдилися ваші очікування від сьогоднішнього заняття у Школі педагога-екскурсовода? Які висновки щодо подальшої професійно-творчої взаємодії і самоосвіти ви зробили? *Передає мікрофон найближчому колезі. Триває інтерактивна вправа «Відкритий мікрофон».*

Вид – на відповідаючих колег.

Заключне слово керівника музею (1,5 хв.).

Фрагмент 19. *Вид – на керівника музею, який разом із колегами стоїть біля експозиційної частини музею.*

Закадровий текст керівника музею. Щиро дякую колегам за участь у висвітленні екскурсійних і педагогічних особливостей, науково-методичних і методико-технологічних доробків з реалізації освітнього проекту «Я розповім тобі про Суми». Переконана, що така робота є свідченням ефективної інтеграції традиційних та інноваційних форм і напрямів туристсько-краєзнавчої роботи у сучасних ЗПО. А реалізація освітніх проектів є ефективною педтехнологією, що спрямовує спільні зусилля усіх зацікавлених сторін на виховання свідомих громадян, творчих особистостей, справжніх патріотів своєї країни.

7.2. ЗАСІДАННЯ МЕТОДИЧНОГО ОБ'ЄДНАННЯ КЕРІВНИКІВ ГУРТКІВ ТУРИСТСЬКО-КРАЄЗНАВЧОГО ПРОФІЛЮ

Тема засідання: «Методичні технології “Живого музею”».

Мета засідання: підвищення фахової компетентності педагогів туристсько-краєзнавчого відділу з проблеми впровадження сучасних методичних технологій музейної педагогіки, екскурсоведення і соціокультурної анімації.

Принцип організації роботи: блочний.

Обладнання:

- *мультимедійний комплекс:* проектор, екран, ноутбук;
- *презентаційні матеріали:* мультимедійна презентація (педагогічне кредо керівника музею); фрагмент відео за проектом «Музей іде до школи», добірка музейних світлин;
- *експозиції й окремі експонати:* колекція дерев'яних і металевих прасок, шматок полотна, рушники, сорочки;
- *технічне:* фотоапарати, телефони з функціями відео і фото.

Хід засідання

Зав. відділом. *(Вступне слово про тему, мету, завдання засідання; форму організації і регламент роботи; акцентування на методичних особливостях підготовки презентації свого професійного кредо).*

Музейно-презентаційний блок

Тема: «Сприяння громадянському становленню і творчому розвитку особистості засобами музейної педагогіки».

Об'єкт презентації: педагогічне кредо керівника музею.

Форма презентації: усний виступ із мультимедійним супроводом.

Локація: навчальна частина обласного музею туризму і краєзнавства.

Текст презентаційного виступу керівника музею

Слайд 1. Тема презентації (заставка)

Доброго дня, шановні колеги! Тема моєї презентації – «Сприяння громадянському становленню і творчому розвитку особистості засобами музейної педагогіки», що розкриє для вас різні аспекти практичного втілення мого педагогічного кредо.

Слайд 2. Основний професійно-методичний концепт (визначення, фото)

Як ви знаєте, я працюю методистом туристсько-краєзнавчого відділу майже 8 років, а керівником музею – з 2012 року.

Мій основний методико-педагогічний концепт звучить так: «Юні громадяни мають усвідомлювати: без поваги до минулого немає розуміння як будувати майбутнє», а педагогічне кредо визначається висловлюванням: «Правильно навчає той, хто навчає ЦІКАВО, ДІЄВО, КОРИСНО!».

Слайд 3. Обласний музей туризму і краєзнавства (панорамне фото)

Освітнім середовищем для реалізації мого методико-педагогічного концепту є обласний музей туризму і краєзнавства. Саме його дитячі голоси роблять мене молодію й енергійною. Приблизно такою, як мій двійник на екрані. Отже, далі ми будемо вести презентацію разом.

У цьому році музею сповнюється 20 років, а минулий рік відзначився підтвердженням звання зразкового.

Слайд 4. Освітні і соціокультурні ролі керівника музею (схема)

На моє глибоке переконання, бути керівником обласного музею означає бути здатним до виконання багатьох соціальних ролей. Саме тому, хоч я і одна, але у музеї – мене багато. Я – і методист, і педагог і екскурсовод. А ще я – дослідник, колекціонер, архіваріус, піар-діяч, організатор і клубмейкер.

Як бачите, все це досить різні освітні і соціокультурні ролі! Але саме вони складають професійну систему і визначають методичну технологію мого професійного досвіду.

Слайд 5. Реалізація методико-педагогічної ідеї «Живий музей» (схема)

Як педагог сучасного закладу позашкільної освіти, я працюю над втіленням власної методико-педагогічної ідеї «Живий музей», що визначає технологію реалізації мого педагогічного кредо. Сутність цієї ідеї полягає в «оживленні», тобто підвищенні соціальної активності музейного середовища закладу позашкільної освіти.

Основу її реалізації складають три взаємопов'язані складові, а саме:

- *науково-методична*, що формується на засадах сучасної музейної педагогіки;
- *соціальна*, що поєднує технології музейно-екскурсійної діяльності з технологіями соціокультурної анімації;
- *освітньо-середовищна*, що визначає умови музейної діяльності у закладі позашкільної освіти.

Моїми методичними помічниками в організації роботи «Живого музею» є різноманітні прийоми і методи сучасної музейної педагогіки. На екрані вони – маленькі персонажі, що будуть з нами впродовж усієї презентації.

Слайд 6. «Живий музей» (добірка інтер'єрних фото)

Що ж таке «Живий музей»? На моє переконання, це потужний інтегратор, серце закладу позашкільної освіти. Його діяльність має бути максимально інтегрованою в систему освітньо-виховної і соціокультурної роботи закладу. Саме це робить музейно-освітнє середовище креативним, дієвим і найголовніше – соціалізуючим.

Слайд 7. «Живий музей» (добірка костюмованих фото)

Важливим методико-педагогічним акцентом у діяльності «Живого музею» є те, що в режимі реального часу кожен може доторкнутися до минулого, відчувати його вплив на сучасне життя, культуру і мистецтво рідного краю, країни. Саме тому контактність і ситуаційна включеність дітей є основними принципами його діяльності.

Слайд 8. Вектори діяльності «Живого музею» (схема, відповідні фото)

Для вихованців закладу наш музей є тим місцем, де пізнання межує з

творчістю, а соціальні відкриття є наслідком пошуково-дослідницької діяльності; де відбувається цікаве й емоційне спілкування, впроваджуються сучасні ART-технології, ведеться конструктивний діалог між поколіннями.

Слайд 9. Створення системи екскурсійної діяльності (схема, фото)

Як головний гід комплексного закладу позашкільної освіти, я працюю над створенням відповідної системи екскурсійної роботи, що включає історико-туристський, краєзнавчий; героїко-патріотичний, етнографічний, природничий та інші напрями. Маю зазначити, що технологічно екскурсійні програми за означеними напрямками є досить різними і потребують тісної співпраці з учнівським і батьківським активами.

Слайд 10. Організація виставок, презентацій, показів (фото-колаж)

Як організатор роботи обласного музею, належну увагу я приділяю організації виставок, презентацій, показів. У музеї організовуються не лише тематичні, а й персональні і колективні виставки; майстер-класи дитячих творчих об'єднань, обдарованих вихованців, педагогів закладу.

Слайд 11. Забезпечення діяльності клубів музею (фото-колаж)

Як музейний клубмейкер, особливу увагу приділяю впровадженню форм роботи, що базуються на сучасних Івент-технологіях. У нашому музеї працюють:

- клуб цікавих зустрічей «Сум'яни», в якому діти мають можливість зустрітися з цікавими особистостями – композиторами, поетами, письменниками, музикантами, художниками рідного краю, а також юними талантами міста і області;
- інтелектуально-творчий клуб «Знавці рідного краю», що збирає на свої тематичні засідання любителів інтелектуальних ігор, проводить презентації і покази доробків творчих колективів закладу;
- родинний клуб «Світлиця любові», що збирає разом батьків і дітей для обговорення важливих проблем сьогодення, зокрема: збереження традицій родинної творчості, організації пізнавального дозвілля, подорожей тощо.

Слайд 12. Підтримка соціально-партнерських зв'язків (фото)

Як музейний PR-діяч, спрямовую свої зусилля на розвиток соціально-партнерських зв'язків. Традиційно наш музей співпрацює з закладами культури і мистецтв, промо-агенціями, закладами освіти, громадськими організаціями, засобами масової інформації міста й області.

Слайд 13. Освітній проект «Музей іде до школи» (фото)

Своєрідним ноу-хау PR-діяльності стала методична технологія «Музей іде до школи». Її впровадження сприяло популяризації роботи музею та значному розширенню його учнівського контингенту. Емоційна насиченість наших музейних міні-презентацій, можливість контакту з артефактами, застосування анімаційних елементів (а це ігри, примірювання, вживання в образи і ситуації) стали важливими для відчуття дітьми того подиху історії, що вабить до таємниць музею, його клубних заходів, ігор, акцій тощо.

Слайд 14. Вкладка «Наш музей» на сайті закладу (скріншот сторінки)

Важливим PR-засобом є вкладка «Наш музей» на сайті закладу, на якій розміщуються: анонси і фотозвіти музейних заходів; умови проведення творчих конкурсів; відгуки про роботу музею.

Слайд 15. Коригування методичної роботи відділу (фото-колаж)

Як досить досвідчений методист, усвідомлюю, що упровадження ідеї «Живий музей» потребує коригування системи туристсько-краєзнавчої роботи закладу, що давно вже має статус обласного. Тому основні зусилля спрямовую на: актуалізацію змісту, форм і методів освітньої і соціокультурної діяльності музею; реалізацію спільних конкурсних, виставково-колекційних, видавничих проєктів; підготовку компетентної команди екскурсоводів.

Слайд 16. Результати співтворчості педагогів і вихованців (фото)

Тож, на сьогодні основними результатами співтворчості педагогів і вихованців маю визнати: збільшення показників відвідування музею; розширення системи музейних заходів; підвищення активності дітей у патріотичних заходах, зокрема волонтерських акціях, перформансах, флеш-мобах. Не менш важливим вважаю: уведення у моду родинно-краєзнавчих ігор

– ось один із популярних зразків (*показ лото*); та видання дитячих книжок – ось таких, як «Абетка про Суми» та «Я розповім тобі про Суми» (*показ книг*).

Слайд 17. Школа професійної майстерності (*фото-колаж*)

Виконуючи роль методиста-наставника, належну увагу намагаюся приділяти організації роботи авторської «Школи професійної майстерності». А, розглядаючи своє «педагогічне кредо» як комплекс особистих професійних переконань і поглядів, основним завданням Школи вважаю формування ефективної команди співників для реалізації методико-педагогічної ідеї «Живий музей» не лише у нашому закладі, а й у межах області.

Слайд 18. Висвітлення досвіду (*фото*)

Приємно, що наш колективний досвід з реалізації методико-педагогічної ідеї «Живий музей» вже набули певного визнання і визначають тематику обласних профільних науково-практичних семінарів і конференцій, засідань обласного методичного об'єднання керівників туристсько-краєзнавчих гуртків закладів освіти. Приємно, що наш з вами досвід висвітлюється у міських і обласних ЗМІ, щорічному інформаційно-методичному збірнику «Позашкільна освіта Сумщини: регіональний аспект».

Слайд 19. Висновок (*текст, фото*)

Отже, спрямованість професійно-творчої діяльності на реалізацію власного педагогічного кредо стало важливим стимулом для: популяризації методико-педагогічної ідеї «Живий музей»; розроблення і впровадження методичних технологій для її практичного втілення; і найголовніше – для аргументації необхідності об'єднання зусиль педагогів-практиків для розвитку музейної педагогіки, що у наш час є важливим фактором впливу на процеси громадянського становлення і творчого розвитку особистості.

Слайд 20. Заставка

Складові науково-методичної технології, розробленої для реалізації методико-педагогічної ідеї «Живий музей», я спробую висвітлити під час другого блоку засідання. А поки що – дякую за увагу і пропоную переглянути відео-скрайб-презентацію нашого «Живого музею». (*Демонстрація відео*).

Музейний блок-практикум

Об'єкти: екскурсійні, методичні, анімаційні технології «Живого музею».

Форма роботи: групова практична.

Локація: експозиційна і навчальна зони музею.

Керівник музею. Шановні колеги! Другий блок нашого засідання присвячено висвітленню методико-педагогічних технологій музею туризму і краєзнавства, що реалізуються у контексті нашої ідеї «Живий музей».

Основною формою діяльності будь-якого музею є музейна екскурсія, тобто організований колективний огляд музейних експозицій відвідувачами.

У сучасній музейній педагогіці екскурсія розглядається як цілеспрямований, завчасно спроектований і технологічно продуманий процес передачі певної інформації, що здійснюється шляхом коментованого показу.

У освітньому закладі музейна екскурсія має соціально важливу тему, що є предметом коментованого показу, і чітко визначену педагогічну мету.

Тема екскурсії – це коротке визначення змісту екскурсії; це стрижень, що поєднує всі етапи екскурсії в єдине ціле.

Мета екскурсії – це визначення того, заради чого вона проводиться.

(Проведення оглядової екскурсії, під час якої застосовуються прийоми і методи: розповідь з акцентуваннями і наголосами, зміною інтонацій; жести: показ, окреслення лінії огляду; звертання до екскурсантів: запитання щодо відчуттів, пропозиція уявити себе на місті героя розповіді; коментований показ окремих об'єктів; цікаві життєві історії, пов'язані з експонатами; елементи педагогічної анімації: приміряння, відтворення характерних рухів; а також креативні пропозиції: здогадатися, продовжити думку, запропонувати свою версію розвитку події тощо.)

Керівник музею. Отже, підведемо методичні підсумки оглядової екскурсії. Давайте узагальнимо: які прийоми і методи було використано для: а) інформування екскурсантів; б) їх «занурення в історію» – історичні та народно-побутові ситуації; в) підтримки порядку; г) керування увагою; д) попередження втоми? *(Відповіді педагогів).*

Керівник музею. Реалізація нових освітніх і методичних технологій у контексті методико-педагогічної ідеї «Живий музей» на практиці означає, що усі музейні експонати ми маємо не лише демонструвати. Наші відвідувачі можуть їх брати до рук, приміряти на себе, робити селфі на фоні експозицій, експонатів, виставок.

Такий підхід робить наш музей альтернативним до класичного, оскільки забезпечується одночасне виконання декількох функцій, а саме: функцій класичного музею, навчального класу, креативно-ігрового майданчика; а ще: функцій творчої майстерні, клубу за інтересами, школи екскурсоводів.

(Перехід у навчальну зону музею)

Керівник музею. Декілька слів про виїзні форми роботи. Технологічно підготовка до них вимагає від нас з вами підготовки «портфелю екскурсовода».

(Вправа-гра «Портфель і портфоліо екскурсовода» – див. с. 110)

Керівник музею. Кожен з вас розуміє, що «портфель екскурсовода» – це перш за все комплект музейних матеріалів, які мають певну історико-культурну й освітню цінність. Тому основний технологічний аспект виїзних форм роботи – це відповідальне ставлення до експонатів.

(Демонстрація й обговорення фрагменту відеозапису тематичного музейного заняття за проектом «Музей іде до школи»).

Керівник музею. У контексті методико-педагогічної ідеї «Живий музей» маємо обговорити ще одне важливе питання. Це питання поєднання освітніх, методичних і соціокультурних технологій. Для прикладу розглянемо технології музейно-екскурсійної роботи з колекцією прасок, яка для школярів є однією із найбільш цікавих народознавчих експозицій.

Юним відвідувачам нашого музею я розкажую, що у сиву давнину праска виглядала як дві палиці: одна – пласка, а друга – заокруглена. Завдовжки обидві палиці – по 40-50 см. Закруглена палиця називалася «качалка», а пласка з неглибокими і тупими зубцями – «пральник» (на Слобожанщині – «рубель»).

Раніше тканину для одягу, постілі, рушників господині робили самі. Полотна ткали з конопель та льону. Іноді тканина була такою грубою, що

«стояла кілком». Але за допомогою рубеля її можна було зробити м'якою і приємною до тіла. Полотна для цього складали по ширині і добре «прокачували» рубелем. Саме з такої «прокачаної» полотнини і шили одяг. Дехто з вас мабуть думає, що дерев'яним інструментом полотно гарно відпрасувати не реально. Проте, історичний факт: полотняна білизна після нього ставала рівненькою і м'якою. Куди там сучасній електричній прасці до старовинного дерев'яного рубеля! Пропоную випробувати його разом. *(Демонстрація процесу прасування).*

Керівник музею. Зверніть увагу на технологічні особливості прасування: випрану білизну, одяг чи рушники іще вологими намотували на качалку; клали на край столу і декілька разів протягали рубелем так, щоб тугіше намоталось. А потім із силою «від себе» катали рубелем по столу. Рухи повторювали по всій ширині качалки до тих пір, поки полотно не ставало рівним і м'яким.

(Педагоги пробують прасувати технологічно правильно).

Керівник музею. Зазначу, що розповіді про експонати «Живого музею» є вражаючими для відвідувачів лише тоді, коли екскурсоводи доповнюють їх цікавою інформацією (історичною, народознавчою), або створеними за народними мотивами історіями, казками, байками (технологія сторітелінгу).

Стосовно дерев'яних прасок для музейного сторітелінгу можуть бути використані такі факти: у XVIII столітті вони виготовлялися у кожній родині; господарі використовували лише тверді породи деревини (дуб, клен, береза); одну поверхню праски робили рівною і гладкою, а іншу – з «ребрами» шириною і глибиною близько 1 см; господині замовляли рубелі на свій зріст, смак та ще й «на свою руку»; у родинях рубелі цінували, берегли і передавали у спадок. А за тим, наскільки вправно дівчина користувалася рубелем, визначали, чи готова вона виходити заміж. Якщо дівчина вміла вправно прасувати однією рукою, то була готовою до подружнього життя, а якщо двома – то їй було іще зарано виходити заміж.

(Керівник музею пропонує випробувати технологію сторітелінгу, тобто колективно скласти казку про рубель і двох сестриць, які хотіли заміж).

Педагоги виконують завдання)

Керівник музею. Дякую за цікаву казку. Але ... реальна історія наприкінці XVIII століття почала змінюватися, і в українських родинх поступово почали з'являтися металеві праски. Серед них: нагрівальні, що ставилися в піч або на вогонь для розігрівання, та порожнинні, у внутрішню порожнину яких закладали розжарене вугілля. Порожнинні праски розігрівали, вимахуючи ними у різні сторони.

(Розглянувши будову металевих прасок, педагоги пробують відтворити рухи їх розпалювання).

Керівник музею. У контексті методико-педагогічної ідеї «Живий музей» показ музейних експонатів також може здійснюватися з застосуванням прийомів і методів театралізації, в якій екскурсанти можуть брати особисту участь. Таке дійство має назву «музейний перформанс» і може викликати у дітей багато емоцій і асоціацій. А ще воно зацікавлює, захоплює, вабить, а іноді – дивує або, навіть, лякає. Сьогодні ви вже відтворювали процеси прасування рубелем і розпалювання залізної праски. А якщо ми з вами доповнили б ці дії відповідними елементами одягу, то можна зробити і чудову міні-театралізацію (перформанс), а ще – костюмовану фото-сесію. Спробуємо?

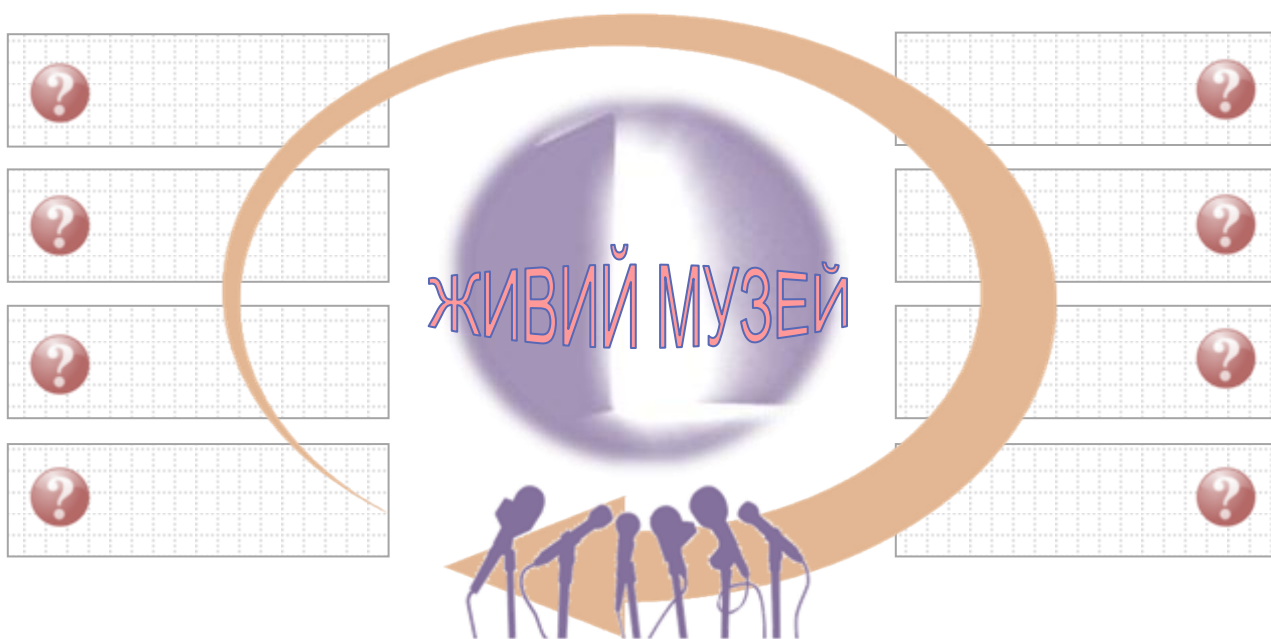
(Педагоги одягають пропоновані музейні речі та, імітуючи роботу з прасками, фотографуються).

Заввідділом. Дякую за співтворчість і позитивні емоції. Як бачимо, наш «Живий музей» вже став своєрідним експериментально-методичним майданчиком, що впроваджує й активно пропагує сучасні технології музейної педагогіки і соціокультурної анімації. Його методичні технології є важливими компонентами нашої спільної системи роботи, спрямованої на розширення світогляду підростаючого покоління, стимулювання його соціальної активності, виховання поваги до історії і культури свого народу, а відтак – формування свідомих, вихованих, патріотичних громадян України.



Суб'єкти комунікації і взаємодії «Живого музею»

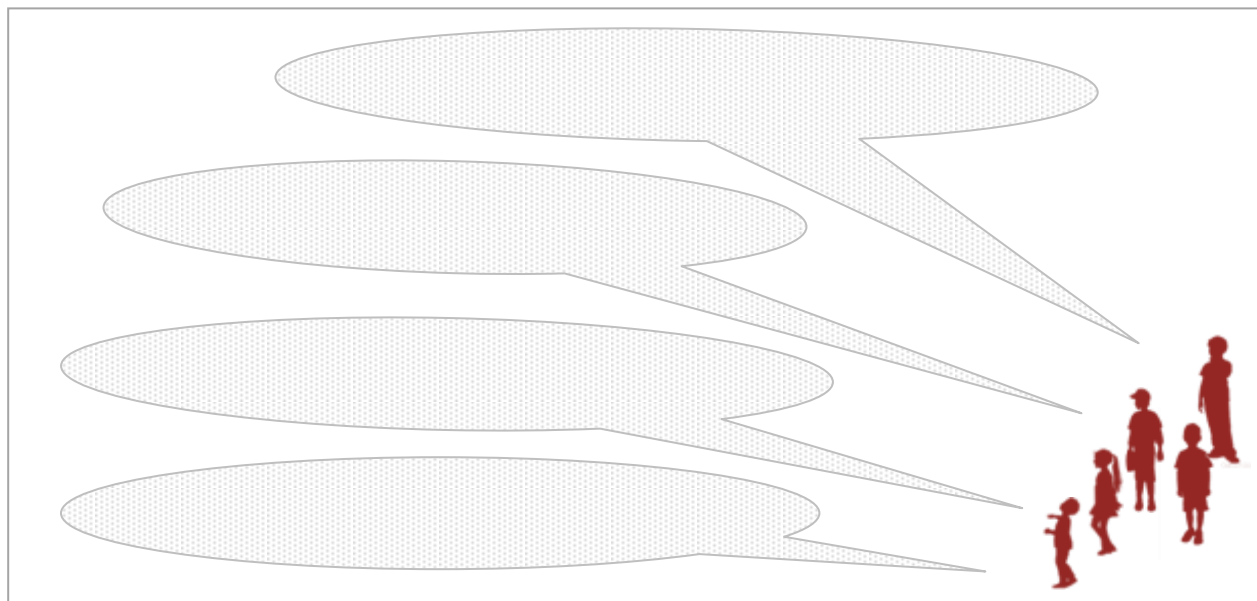
Питання. Які, на Вашу думку, суб'єкти забезпечують комунікацію і взаємодію «Живого музею?»



Привабливість роботи «Живого музею»



Питання. Що, на Вашу думку, робить «Живий музей» привабливим для дітей?



Нетрадиційні форми і технології музейно-екскурсійної роботи



Завдання: з'єднайте лініями відповідники.

ТЕРМІНИ

Пазл-екскурсія

Музейний квест

Музейний буккросинг

Музейний сторітелінг

КЛЮЧОВІ СЛОВА

ПАЗЛИ, ФОТО, МІНІ-ЕКСКУРСІЯ

ГРА, ПОШУК,
МУЗЕЙНЕ ПРИМІЩЕННЯ

КНИГА, МУЗЕЙ,
ПОЛИЦЯ ДЛЯ ОБМІНУ КНИГ

МУЗЕЙ, ГРА-ЕКСКУРСІЯ,
ЦІКАВА ІСТОРІЯ

Педагогічний сторітелінг



Завдання: використавши ключові слова і фрази, складіть цікаву історію, що може супроводжувати Вашу екскурсію (пасивний сторітелінг). Варіанти:

а) для дітей молодшого шкільного віку: мандрівниця мавпочка, наш музей, цікаві експонати, хоче спробувати приміряти, зацікавила колекція, подивувалася майстерності виробів, із інтересом розглянула експозицію, подякувала за екскурсію;

б) для дітей середнього шкільного віку: ваш однокласник Вася, цікавитися, експозиція туризм, альпінізм, приміряти, туристська амуніція, карабін, забув назву, просить допомогти знайти, ін.

Застосування методичних технологій у музейно-педагогічній практиці



Питання. Які, на Вашу думку, з висвітлених у посібнику елементів методичних технологій доречно включити до професійного портфолію керівника музею Вашого закладу освіти?

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

технологія майндмапінгу

технологія квесту

технологія буккросингу

технологія проведення пазл-екскурсії

технологія відео-скрайбінгу

технологія мультимедійної презентації

технологія лепбукінгу

технологія сторітелінгу

технологія квест-перфоманс-сторітелінгу

ГЛОСАРІЙ

Анімація (лат., *anima* – вітер, *animatus* – оживляти, одухотворювати) – натхнення, одухотворення, стимулювання життєвих сил, залучення в активну діяльність.

Анімаційні елементи в екскурсійній роботі – елементи соціокультурної анімації під час тематичної екскурсії: костюмований показ персонажів події, епохи; примірювання предметів одягу; жанрове фото на фоні музейної експозиції; сучасні ART-технології: рольові і сюжетні ігри, інсталяції з використанням об'єктів музейних експозицій тощо.

Анімація педагогічна – особливий вид педагогічної діяльності, що охоплює сукупність різних видів і форм педагогічної взаємодії у сфері дозвілля; і спрямована на активізацію процесу соціальної взаємодії і спілкування; сприяє розвитку творчих здібностей особистості, регулюванню її психічних станів; стимулює людину до саморозвитку і самореалізації. Основні функції: соціальна, корекційна, культурна, виховна, рекреаційна.

ART-технології – 1) сукупність засобів мистецтва і методів художньо-творчої діяльності, що використовується в позашкільному освітньому процесі для досягнення педагогічних цілей; інструментарій для вирішення чи профілактики різних психолого-педагогічних проблем: розв'язання конфліктних, стресових ситуацій, допомога дітям у подоланні важких переживань; 2) технології передачі соціально-важливої інформації за допомогою яскравих художніх образів, що є важливими для розвитку емоційної сфери особистості: театралізації, перформанси, інсталяції, графіті, колажування, стріг-арт, ленд-арт, різні напрями ART-терапії (музико-терапія, казко-терапія, драмо-терапія, кінезі-терапія, ін.).

Буккросинг (англ. *book* – книжка, *crossing* – переїзд, перехрестя) – 1) всесвітні мандри книжок за принципом: «з рук в руки, з дому в дім, з країни в країну»; 2) традиція залишати книги в спеціально відведених місцях (полиці у громадських місцях, лави у парках чи на вулицях, ін.); 3) рух, що діє за принципом флешмобу і передбачає обмін книгами в незвичний спосіб.

Буктрейлер (англ., *book* – книга, *trailer* – тягач, причіп) – короткий відеоролик за мотивами книги; кліп за змістом книги, що мотивує до читання.

Виразність мови екскурсовода – властивість, що підтримує увагу екскурсантів, викликаючи у них емоційне співпереживання. Прийоми виразності мови: порівняння, метафора, алегорія, епітет, ін.

Виставка – публічна демонстрація досягнень у галузі економіки, науки, техніки, культури, мистецтва, інших галузях суспільного життя. Поняття стосується як для визначення характеру самого заходу, так і місця його проведення. Класифікація виставок здійснюється за охопленням (місцеві, національні, міжнародні, всесвітні), галузями людської діяльності (художні, промислові, сільськогосподарські, ін.), термінами проведення (тимчасові, постійні).

Дія – вольовий акт поведінки, спрямований на досягнення мети.

«Живий музей» – методико-педагогічна ідея (концепт), що передбачає інтеграцію сучасних технологій музейної й анімаційної справи та музейної педагогіки в освітній і соціокультурній діяльності музею закладу освіти.

Засоби – предмети матеріальної та духовної культури, які використовуються у процесі підготовки і проведення екскурсії.

Екскурсія – 1) одна з форм організації пізнавальної діяльності дорослих і дітей; 2) відвідування музеїв, виставок, інших місць туристського показу з метою ознайомлення з їх експозиціями чи об'єктами; 3) короточасні поїздки або пішохідні прогулянки, що здійснюються з пізнавальними цілями і організовуються на колективній або індивідуальній основі.

Екскурсовод (гід) – особа, яка має відповідну підготовку і супроводжує туристів під час відвідування музеїв, виставок, інших місць туристського

показу, надаючи туристам необхідні відомості їх рідною мовою.

Екскурсант – особа, яка відвідує екскурсійний об'єкт з метою ознайомлення.

Експозиція музейна – сукупність музейних предметів, їх копій, предметів і матеріалів науково-допоміжного фонду, виставлених для публічного огляду на тривалий термін, які складають цілісну предметно-просторову систему.

Експонат – виставлений на показ музейний або виставковий предмет, що має характерні властивості для відображення історичної епохи, або митецького напряму; досягнень науки, культури, освіти; зразків промислового або сільськогосподарського виробництва.

Елементи музейно-педагогічних технологій – принципи, підходи, прийоми, методи, технології музейно-педагогічної діяльності в музеї.

Івент (англ., *event* – подія, захід) – у загальному значенні: будь-який маркетинговий захід; подія, організована для PR. Види івентів: ділові, святкові, навчально-тренувальні, ін.

Івент діловий у сфері освіти – події і заходи, що позиціонують заклад освіти на ринку соціально-освітніх послуг.

Івент-заходи для дітей – заходи, що зусиллями організаторів перетворюються на незвичайні, виняткові або визначні для дітей події.

Івент-технології в сфері освіти – технології вражень як складова системи соціально-педагогічної діяльності; сучасні організаційні технології, спрямовані на підготовку спеціалізованих (унікальних / автентичних) заходів (*event*) для дітей і дорослих (педагогів, батьків, зацікавлених осіб, представників партнерських організацій закладу).

Івент-технології у соціокультурній сфері – «технології вражень»; діяльнісно активні соціокультурні технології, дію яких спрямовано на емоційно-смисловий вплив на певні цільові категорії людей (учасники, випадкові глядачі, спостерігачі).

Ігротехніка – технологічні особливості організації і проведення гри.

Ігромоделювання – методико-технологічне розроблення ігор.

Інтерактивність (англ., *interaction* – узаємодія) в умовах музею – діалог відвідувача і музейного педагога в музейному середовищі для активізації візуального, тактильного, вербального сприйняття.

Квест (англ., *quest* – пошук, пошуки пригод) – 1) вид аматорських спортивно-інтелектуальних змагань пошукового змісту, що передбачають послідовне виконання командами або окремими гравцями завдань, завчасно підготовлених і розміщених на певній території (або у певному приміщенні); 2) назва завдань, які гравець отримує від інших персонажів у відеоіграх; 3) жанр відеоігор пошуково-пригодницького змісту.

Квест-екскурсія – пошукова гра за маршрутом екскурсії, умовами якої передбачено пошук і виконання завдань на кожному з етапів. Результатами гри є: а) проходження екскурсійного маршруту з акцентуванням уваги на окремих екскурсійних об'єктах; б) самостійне здобуття нових знань шляхом виконання навчальних завдань; в) досягнення мети, визначеної легендою гри.

Квест-перформанс – інтерактивна гра, що поєднує елементи популярного ігрового формату «квести у реальності» і театралізованого дійства (перформанса), в якому гравці: а) є головними героями історії, що розігрується акторами; б) можуть впливати на розвиток ігрового сюжету.

Клубна робота музею закладу позашкільної освіти – організація роботи клубів за інтересами (наприклад: клуби зустрічей, інтелектуально-творчі, пошукові, родинні, хобі-клуби); проведення клубних днів.

Колекція (латин., *collectio* – зібрання) – систематизоване зібрання однорідних предметів, що становлять науковий, художній, історичний інтерес.

Лепбук (англ., *lap* – коліна, *book* – книга; «наколінна книга») – відносно новий засіб навчання, що являє собою розкладну книжку з карманчиками, дверками, віконечками, вкладками, а також рухливими деталями, що містять дидактичні або презентаційні матеріали на одну тему.

Лепбукінг – технологія складання і використання інтерактивної саморобної тематичної книжки – лепбуку.

Методи (грецьк., *methodos* – спосіб пізнання, шлях дослідження) –

упорядковані способи діяльності екскурсовода й екскурсантів, спрямовані на ефективне розв'язання завдань екскурсії. В екскурсійній діяльності методи поділяються на два самостійні види: метод як інструмент професійної діяльності екскурсовода; метод як спосіб пізнавальної діяльності екскурсантів.

Метод гри – метод анімації, який найбільш вдало сполучає інформаційно-логічний та інформаційно-образний почини, що синтезують свідомість, педагогіку, мистецтво і творчість.

Метод ілюстрування / метод демонстрації – метод показу, спрямований на розкриття змісту і форми екскурсійного матеріалу.

Метод розповіді – «малювання словом»; словесний метод, що передбачає оповідну, описову форми розкриття екскурсійного матеріалу з метою спонукання слухачів до створення у своїй уяві певного образу. Види розповіді: *художня* – образний переказ фактів, дій і вчинків певних осіб; *науково-популярна* – аналіз фактичного матеріалу; *описова* – послідовний виклад ознак, особливостей предметів і явищ.

Метод театралізації – 1) метод поєднання пластики, звуків, кольору, мелодії у просторі і часі, що розкриває сутність екскурсійних об'єктів; 2) метод створення видовищно-активних ситуацій, за яких екскурсанти стають активно реагуючими глядачами, а не пасивними споглядальниками.

Майнд мап (англ., *Mind Map*) – ментальна мапа / карта, або: мапа думок, мапа пам'яті, асоціативна карта, інтелект-карта; зручний графічний засіб відображення ходу роздумів автора чи авторської групи; структуризації і візуалізації будь-якої інформації.

Майндмапінг (англ., *Mind Mapping*) – сучасна технологія, орієнтована на використання ментальних мап (*Mind Map*) (інші назви: мапа думок, мапа пам'яті; асоціативна карта, інтелект-карта). Застосування цієї технології в освіті дозволяє оптимально структурувати та візуалізувати інформацію, що сприяє спрощенню її сприйняття. Основні функції: навчальна (навчання, викладання), організаційна (ідея, план, структура та ілюстрування тексту), презентаційна.

Ментальна мапа / карта музею ЗПО – креативна схема структуризації і

візуалізації основної інформації про діяльність музею (напрями, основні експозиції, екскурсійна, виставково-презентаційна діяльність, нетрадиційні форми роботи, партнерські зв'язки), що містить центральний символ (назва музею) та кольорові блоки, які розходяться довільними лініями з відповідними надписами, символами, знаками, фото, малюнками.

Музеї (дав.-грецк., *τὸ Μουσεῖον* – дім Муз) – культурно-освітні та науково-дослідні заклади, призначенням яких є вивчення, збереження і використання пам'яток природи, матеріальної і духовної культури; прилучення громадян до надбань національної і світової історико-культурної спадщини.

Музейна педагогіка – система педагогічної діяльності, спрямована на сприяння освоєнню дітьми освітньо-музейного простору. Ґрунтується на організованій керівником музею активній пізнавально-творчій діяльності дітей.

Муляж (франц., *mouler* – формувати) – точне відтворення (з гіпсу, воску, пап'є-маше) якого-небудь об'єкту.

Онлайн (англ., *on line* – «на лінії», «на зв'язку», «у мережі») – такий, що знаходиться у стані підключення; у режимі реального часу.

Патріотизм – одне з найглибших громадянських почуттів, змістом якого є любов до Батьківщини, відданість своєму народові, гордість за надбання національної культури.

Пазл-екскурсія – ігрова форма екскурсії, що передбачає: а) складання з пазлів світлих екскурсійних об'єктів міста, області; б) спільне здійснення (або розроблення) презентаційної міні-екскурсії по місту, області.

Перформанс, перфоманс (англ., *Performance* – вистава) – 1) одна з форм сучасного мистецтва, де твором вважаються дії митця, за якими глядачі спостерігають у режимі реального часу; 2) художній виступ перед публікою, що здійснюється з метою досягнення якогось соціального ефекту (розвага, зацікавлення, акцентування на проблемі, реклама, заклик тощо). Може бути індивідуальним чи груповим. Часто є частиною флешмобів.

Педагогіка музейної діяльності – 1) музейно-педагогічна діяльність, спрямована на освоєння відвідувачами способів пізнання, адекватних природі

музею, із перенесенням набутого досвіду на інші сфери реального життя;
2) організований керівником музею вид пізнавально-дослідницької діяльності учнів на основі тісної взаємодії з активом музею.

Портфоліо екскурсовода – тека або електронна папка, що містить матеріали (тексти, світлини, карти-схеми, відео, мультимедійні презентації, ін.), систематизовані відповідно до тематики екскурсій.

Прийоми – складові методів; певні разові дії, спрямовані на реалізацію вимог тих чи тих методів.

Раритет (латин., *raritas* – рідкість) – рідкісний предмет, що має історичну цінність і досить давнє походження. Термін застосовується до музейних експонатів, що не мають аналогів.

Реліквія (латин., *reliquia* – залишки) – 1) предмет релігійного поклоніння; 2) річ, що зберігається як пам'ять про минуле (наприклад: історична, або сімейна реліквія).

Стиль мовлення – сукупність мовних засобів для вираження думок, об'єднаних змістом і цілеспрямованістю висловлювання. Стиль мовлення характеризується добором мовних засобів, що відповідають завданням спілкування між людьми в певних ситуаціях. Стилi: розмовний, науковий, художній, офіційно-діловий, публіцистичний, конфесійний, епістолярний.

Скрайбінг (англ., *scribe* – накидати ескізів або малюнків) – одна із сучасних форм візуалізації навчального матеріалу, винайдена британським художником Ендрю Парком; технологія створення презентації, за якої промова ілюструється створенням малюнків на дошці, аркуші паперу або екрані, що створює ефект «паралельного слідування».

Варіанти скрайбінгу: *ручний*: озвучений текст супроводжується показом процесу малювання (на аркуші паперу, на фліп-чарті олівцями, фломастерами, маркерами, фарбами) або аплікації; малювання піском на склі тощо; *комп'ютерний*: створюється за допомогою сервісу *PowToon* і програми *VideoScribe*.

Скрайб-перезентація – презентація, подана чи виконана в одному із

варіантів скрайбінгу, що візуалізує ключові поняття розповіді і взаємозв'язки між ними.

Стилістичний прийом у розповіді – спосіб організації висловлювання або цілого тексту, що сприяє створенню ефекту виразності мови.

Сторітелінг (англ., *Storytelling*) – спосіб передачі інформації через розповідання історій. Був винайдений і успішно випробуваний на особистому досвіді Девідом Армстронгом, головою міжнародної компанії *Armstrong International*. Основні види: некомерційний (культурний, соціальний, сімейний, дружній, особистий), комерційний (історії для реклами товару, ін.).

Сторітелінг педагогічний (англ., *story* – історія, *telling* – розповідати) – педагогічна технологія, спрямована на донесення до дитячої аудиторії потрібної інформації через цікаві історії з реальними або вигаданими персонажами.

Хенд мейд (англ., *Hand Made* – ручна робота) – 1) вироби, зроблені своїми руками; 2) унікальні за своїм виглядом («зроблені з душею») вироби майстрів сучасного декоративно-прикладного мистецтва, що ґрунтується на традиціях народних мистецтв, ремесел і промислів; 3) творча реалізація авторських задумів, спосіб вираження своєї індивідуальності у традиційних і сучасних техніках декоративно-ужиткового мистецтва; 4) перефразована, спрощена назва сучасного декоративно-ужиткового мистецтва, вироби якого відповідають кільком спільним вимогам, а саме: мають естетичну якість; розраховані на художній ефект; призначені для оформлення побуту та інтер'єру. Серед його основних напрямів: виготовлення аксесуарів, національних/патріотичних прикрас, іграшок; декорованих елементів одягу, меблів, інтер'єру тощо.

Флешмоб – (англ., *flash mob* – «блискавична юрба») – несподівана поява групи людей у заздалегідь запланованому місці з метою проведення акції, після закінчення якої учасники розчиняються в натовпі, що і викликає ефект раптовості. Зазвичай флешмоби організовуються через соцмережі та інші сучасні засоби комунікації.

ІНФОРМАЦІЙНІ ДЖЕРЕЛА

1. Абетка про Суми. / Пархоменко І. В., Сліпченко Т. В., Висоцька Л. В. – Суми: Юрайт, 2016 – 32 с. (ISBN 978-966-690-922-4)
2. Гайда Л. А. Музейна педагогіка: пошук оптимальної моделі // Методологічні засади історичної освіти в контексті профілізації старшої школи: матеріали Всеукраїнської науково-методичної конференції (Кіровоград, 21-22.10.2010). – Кіровоград: Видавництво КОППО імені Василя Сухомлинського, 2012. – С.243-249.
3. Гайда Л. А. Музеєзнавство в закладах освіти : навч.-метод. посібн. / Л. А. Гайда. – Кіровоград: ОІПО ім. В. Сухомлинського, 2006. – 106 с.
4. Жданович Ю. М. Педагогічна анімація як засіб соціально-педагогічної підтримки дітей вимушених переселенців // К.: Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя – Психолого-педагогічні науки. – 2016. – № 1. – С.119-124.
5. Екскурсознавство і музеєзнавство: навч. посібн. / В. Бабарицька, А. Короткова, О. Малиновська – К.: Альтерпрес, 2007. – 250 с.
6. Кролевецька фабрика «Художнє ткацтво» // Вікіпедія [Електронний ресурс] / Режим екрана: <https://uk.wikipedia.org/wiki>
7. Кролевецькі рушники. Наукова бібліотека Київського національного університету культури і мистецтв // Режим екрана: <http://lib.knukim.edu.ua/proekti-biblioteki/proekt-skarbi-nacii/krolevecki-rushniki/>
8. Позашкільна освіта: теоретичні і практичні аспекти розвитку : у 3 кн. : монографія / Т. М. Крекотіна, Н. В. Перепелиця, Н. Ю. Сидоренко; за заг. ред. к. п. н. Л. В. Тихенко. – 2-ге вид., випр. – Суми : Університетська книга, 2015. – Кн. 1. – 270 с. (ISBN 978-966-680-754-3)
9. Позашкільна освіта: теоретичні і практичні аспекти розвитку : у 3 кн. :

- монографія / Т. М. Кречотіна, Н. В. Перепелиця, Н. Ю. Сидоренко; за заг. ред. к. п. н. Л. В. Тихенко. – 2-ге вид., випр. – Суми : Університетська книга, 2015. – Кн. 3. – 272 с. (ISBN 978-966-680-755-0)
10. Поліщук Л. О. Анімація в діяльності закладів культури України /: Анімація в діяльності закладів культури України – К., 2014. – С.73-76. / Електронний ресурс. Режим доступу: <https://journal-knukim.com.ua/index.php/camw/article/>
11. П'ять сюжетів педагогічного сторітелінгу / EduNeo – Електронний ресурс. Режим доступу: <http://www.eduneo.ru/5-syuzhetov-v-pedagogicheskomi-storitellinge/>
12. Радіонова О. М. Конспект лекцій з курсу «Івент-технології» (для студентів 2-го курсу денної та заочної форм навчання напрямів підготовки 6.140101 – «Готельно-ресторанна справа», 6.140103 – «Туризм») / О. М. Радіонова; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. – Харків: ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2015. – 67 с.
13. Топилко О. В. Актуалізація музею як педагогічного чинника в контексті сучасних культурних процесів // Могилянські читання 2008 року: збірник наук. праць. – К. : Фенікс, 2009. – С. 429-438.
14. Туристичне краєзнавство : навч. посібн. / В. Л. Петронівський, М. Й. Путинський – К.: Знання, 2006. – 575 с.
15. Чернишенко О. І. Соціокультурна анімація: міжнародний досвід, перспективи впровадження в Україні / О. І. Чернишенко // Вісник Черкаського університету. Науковий журнал. – 2008. – №123. – С.136-143. – Педагогічні науки.
16. Шевченко В. В. Музеєзнавство: навч. посібн. / В. В. Шевченко, І. М. Ломачинська – К.: Університет «Україна», 2007. – 150 с.
17. Ягупов В. В. Педагогіка: Навч. посібник. – К.: Либідь, 2002. – 560 с.
18. Я розповім тобі про Суми : навчальний poradnik. / укл. І. В. Пархоменко, Т. В. Сліпченко, Т. В. Мишакова – Суми: Юрайт, 2016 – 32 с. (ISBN 978-966-2740-81-4) / Режим доступу: <http://www.ocpo.sumy.ua/biblioteka.html>

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ



Перепелиця Ніна Володимирівна,
методист Комунального закладу Сумської обласної ради –
Обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою
молоддю, спеціаліст вищої категорії, відмінник освіти України,
лауреат регіональної Премії ім. А.С. Макаренка

Аспекти професійної діяльності:

- сприяння розвитку теорії і практики позашкільної / неформальної освіти дітей та учнівської молоді на регіональному рівні;
- узагальнення матеріалів з досвіду національно-патріотичного виховання в закладах позашкільної освіти області;
- методична підтримка кращих сучасних педагогічних практик, інновацій і перспективного досвіду в позашкільній освіті області;
- методичний супровід упровадження методико-педагогічної ідеї «Живий музей»:
 - методико-технологічне розроблення ідеї для впровадження в ЗПО;
 - розроблення й апробація складових методико-технологічних технологій;
 - співавторство у розробленні освітньої програми «Юні екскурсоводи», методико-технологічних і дидактичних матеріалів для її реалізації в ЗПО;
 - розроблення презентаційних матеріалів



Сліпченко Тетяна Володимирівна,
методист Комунального закладу Сумської обласної ради –
Обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою
молоддю, керівник зразкового обласного музею туризму і
краєзнавства

Аспекти професійної діяльності:

- підвищення діяльної активності обласного музею туризму і краєзнавства:
 - ініціація методико-педагогічної ідеї «Живий музей», її презентація на регіональному та всеукраїнському рівнях;
 - ініціація методичної технології «Музей іде до школи»;
 - забезпечення роботи клубів музею, зокрема: інтелектуально-творчого клубу «Знавці рідного краю»; клубу зустрічей з цікавими людьми «Сум'яни»; родинного клубу «Світлиця любові»;
- організація роботи музейно-екскурсійної тематики педагогів у форматі методичного об'єднання туристсько-краєзнавчого відділу закладу;
- керівництво творчою групою з питань методичного забезпечення музеїв, що діють у структурі закладів позашкільної освіти області