

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ КУРСУ «ОСНОВИ МУЗЕЄЗНАВСТВА»

Т. В. Оніпко, д. і. н., доцент ВНЗ Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі»

Музей – це інститут людської спільноти, що є засобом свідомого цілеспрямованого залучення людей до культурної спадщини минулих часів і займає особливе місце в житті людства. Об'єктами сучасного музеєзнавства є як загальносвітові, загальноукраїнські культурні святині, так і пам'ятки місцевого значення і, особливо, ті, що не достатньо вивчені та відомі. Розвиток туристичної галузі України спонукає до ширшого залучення вітчизняної музейної мережі в інноваційні бізнес-проекти. Тож не випадково студенти напряму підготовки «Туризм» ВНЗ Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі» з 2012 р. вивчають навчальну дисципліну «Основи музеєзнавства».

У процесі вивчення даного курсу активно використовуються інноваційні технології (італ. *innovazione* – новизна, нововведення), тобто сукупність сучасних прийомів, спрямованих на активізацію навчально-виховного процесу. Серед них: вхідне тестування на знання відомих музеїв світу, України та Полтавщини, міні-лекції, семінари-дискусії, ділові ігри, навчальні екскурсії до музеїв, вікторина «Відомі музеї світу», презентації на тему «Музеї мого міста чи району», презентації віртуальних музеїв, розробка карти-схеми «Історико-культурні заповідники України», тренінги, розробка музейної експозиції, підготовка розповіді і проведення екскурсії в музеї історії ПУЕТ, підсумкове тестування тощо.

Важливою формою у процесі вивчення курсу «Основи музеєзнавства» є колективна або індивідуальна *екскурсія до музеїв* міста Полтави чи Полтавської області. Загалом екскурсія до музею має вагоме значення, оскільки жодне майстерне слово викладача чи найяскравіша наочність не замінять живого споглядання. З метою поглиблення індивідуальної роботи студентам пропонується самостійно на вибір відвідати один із музеїв Полтави (районного центру) та підготувати розповідь на нього. Цікавою є й така форма, коли студенти невеликими групами (по 3–4 особи), узгодивши програму екскурсії з викладачем, здійснюють похід до певного музею, готують фотомонтаж (презентацію) і потім у групі діляться своїми враженнями, висловлюють пропозиції щодо оновлення музейної експозиції. Екскурсія до музею стимулює студентів до свідомого засвоєння матеріалу, пробуджує їхню допитливість і активність.

Презентація віртуального музею є ефективною формою, яка сприяє якнайширшому охопленню музейної мережі світу. Для того, щоб підготувати подібну презентацію, студентам потрібно опрацювати інтернет-джерела та низку друкованих джерел. Для цього на початку вивчення курсу «Основи музеєзнавства» викладач ознайомлює студентів із необхідною інформацією. Йдеться про те, що нині в інтернет-мережі склалися три види віртуальних музеїв: 1) віртуальні експозиційні галереї чи окремі тематичні виставки, що є цифровими аналогами реальних експозиційних залів, колекцій та виставок відповідного музею (вони репрезентовані на веб-сайті цього музею); 2) віртуальні музеї «другого покоління», створені шляхом суміщення масштабних міжмузейних колекцій та експозиційних галерей; такі музеї поєднують у собі цифрові зображення реальних пам'яток, що зберігаються й експонуються у сотнях різних музеїв, розкиданих по всьому світу; 3) музеї віртуального мистецтва (*net-art*); це комп'ютерне мистецтво; сукупність візуальних та акустичних образів, анімації, тексту, графіки, алгоритмізованої естетичної взаємодії різного роду додатків і програм, що втілюють авторський задум. З цікавістю і захопленням студенти самостійно виконують практичні завдання щодо розробки проекту створення музею певного напряму (наприклад, етнографічного, музею ляльок, українських страв, народних промислів, старожитностей тощо).

Дієвою формою є *рольова гра* на тему: «Європейський симпозіум музейних працівників». Завдання ділової гри полягає як у виробленні у студентів навиків щодо пошуку необхідної інформації про світову музейну спадщину, так і умінні продемонструвати свої творчі здібності. Учасниками гри є студенти, представники Полтавського краєзнавчого музею або ж музею Полтавської битви, Полтавської туристичної фірми «Кругозір». У ході підготовки гри відбувається визначення серед студентів –«представників» від музейних установ України, Італії, Франції, Німеччини, Іспанії, Швеції, Великобританії та інших країн Європи; формується програма симпозіуму призначається його модератор. Наприкінці гри здійснюється підведення підсумків симпозіуму, узагальнення пропозицій учасників засідання, ухвалення Міжнародного меморандуму щодо збереження світової музейної спадщини, активізації пропаганди музейних цінностей серед громадськості.

Відтак у процесі засвоєння курсу «Основи музеєзнавства» завдяки інноваційним технологіям навчання студенти отримують теоретичні знання і практичні навички щодо використання музейної спадщини у їхній майбутній діяльності.