

Oleh Topylko

Kijowsko-Peczerski Narodowy Rezerwat Historyczno-Kulturalny

Popularyzacja dziedzictwa historycznego i kulturowego Kijowsko-Peczerskiego Narodowego Rezerwatu Historyczno- -Kulturalnego (z doświadczenia realizacji programu „Muzealne rozrywki dla dzieci i dorosłych”)

Aby skutecznie realizować zadania naukowe i edukacyjne stojące przed współczesnym systemem oświaty, warto skorzystać z dorobku pedagogiki muzealnej. Oferuje ona bowiem bogaty wachlarz różnorodnych form i metod pracy ze zwiedzającymi, wśród których dominują programy edukacji muzealnej zaprojektowane dla dzieci i młodzieży. Podkreślają to autorzy opracowania poświęconego edukacji muzealnej na Ukrainie:

Jak rozumiemy, sama przestrzeń muzealna jest wyjątkowym miejscem, gdzie młodzi zwiedzający mają możliwość dołączenia do dziedzictwa kulturowego stuleci, do wielkiej drogi, którą przeszła ludzkość, aby poczuć, że oni sami są potomkami przeszłości, członkami teraźniejszości i twórcami przyszłości¹.

W niniejszym artykule uznano za wskazane podkreślenie znaczenia interaktywnych form pracy ze zwiedzającymi w celu popularyzacji dziedzictwa historycznego i kulturowego, na podstawie doświadczeń działu pracy muzealno-oświatowej kijowsko-peczerskiego rezerwatu.

Przykładowym programem w ofercie owego ośrodka muzealnego jest „Muzealny wypoczynek dla dzieci i młodzieży”, skierowany do młodszych dzieci zwiedzających muzeum, a także ich rodziców i nauczycieli. Program ten, nawiasem mówiąc, stale aktualizowany i ulepszany, obejmuje wycieczki interaktywne i tematyczne, wydarzenia *quasi*-teatralne, wykłady, występy, turniej wiedzy „Klub Aktywnych Naukowców” i inne wydarzenia, takie jak np. „Rezydencja Świętego Mikołaja”.

W procesie wdrażania owych form zajęć skutecznie wykorzystuje się środki teatralne: dramatyzację, inscenizację, interaktywne minigry itp.

¹ A. V. Gorovyy, O. V. Topylko, T. Ye. Luchuk, O. A. Zavadzka, *Muzejna pedagogika – syntezy do-svidu: Metod. m-ly*, Kyiv 2012, s. 45 [tłumaczenia cytatów na jęz. polski autorstwa O. Topylki].

W procesie pracy muzealnej, szczególnie w komunikacji z dziećmi, narzędzia te są dość skuteczne,

ponieważ efektywna natura sztuki teatralnej i jej wykorzystanie jako narzędzia pedagogicznego i kulturalno-edukacyjnego zachowuje swoją esencję i organiczność. A co najważniejsze – dla widza jest to interesująca forma aktywności².

W ostatnich latach stały się popularne takie formy pracy z dziećmi, jak quizy i warsztaty (klasy mistrzowskie). Gra rozbudza wyobraźnię dzieci, zapewnia możliwości uzyskania niezapomnianych doświadczeń, uczy współdziałania w zespole w rozwiązywaniu złożonych problemów, sprzyja rozwojowi logicznego myślenia i pomysłowości, pomaga dziecku odkryć nowe możliwości i cechy charakteru itd. Quiz to przede wszystkim gra zespołowa, która wymaga ścisłej koordynacji między wszystkimi uczestnikami oraz przyczynia się do rozwoju aktywności, ambicji, towarzyskości i kreatywności.

Jednocześnie quiz może mieć walor poznawczy w kategoriach historycznych, dzięki czemu spełnia funkcję edukacyjną, łączy ciekawy proces edukacyjny i poznawczy z przyjemnym i pożytecznym wypoczynkiem.

Jednym z głównych kryteriów w procesie muzealno-edukacyjnym jest zainteresowanie widza działaniami poszukiwawczymi, aby pomóc mu stać się twórcą. Dlatego pracownicy muzeum stale poszerzają swój warsztat edukacyjny i ofertę, szukając nowych sposobów zachęcania uczniów do aktywności w przestrzeni muzealnej.

Pedagogika muzealna, operująca przeszłością na podstawie prawdziwych zabytków, zorientowana jest na jutro. Ukazuje ona, iż błędy dzisiejszych czasów i osiągnięcia biorą swój rodowód z przeszłości. Doskonała analiza świata wczorajszego przyczynia się do otwarcia drzwi do jutrzejszej przyszłości³.

Dlatego oferta muzealna jest opracowana w sposób rzetelny merytorycznie, ale i atrakcyjny dla odbiorcy. Jednak zgodnie z najnowszymi osiągnięciami pedagogiki muzealnej ważne jest uwzględnianie potrzeb dziecka. Ekspozycja i program oprowadzania i odbywania zajęć w muzeum musi dopasować się do ich wyjątkowego sposobu postrzegania rzeczywistości, zupełnie odmiennego od dorosłego. Istotnymi cechami dziecięcej obserwacji i aktywności jest skłonność do niecierpliwości, ze względu na naturalny nadmiar energii, i niemożność utrzymania koncentracji.

² Ibidem, s. 28.

³ Ibidem, s. 7

Młody zwiedzający muzeum musi zrozumieć: muzeum – to jest wiedza, zabawa oraz akcja. „Muzeum nie ma dźwigni organizacyjnych szkoły, które stają się czynnikiem zmuszającym do nauki. W związku z tym powinna istnieć zachęta”⁴.

Pracownicy muzeum dzielą się pomysłami na temat realizacji zajęć mistrzowskich (warsztatów), które dziś są popularną formą pracy z dziećmi w muzeach. W związku z tym, zgodnie z ogólnie przyjętą definicją, zajęcia mistrzowskie (warsztat) są wynikiem najwyższych umiejętności zawodowych. Z reguły są one prowadzone przez ekspertów. Metodologia prowadzenia zajęć mistrzowskich nie ma żadnych ścisłych zasad ani wspólnych norm, opiera się przede wszystkim na intuicji mistrza i możliwościach słuchania widzów⁵ – zwłaszcza w procesie pracy z dziećmi.

Podsumowując, zauważamy, że charakterystycznymi cechami takich warsztatów są:

- transfer i wymiana różnych doświadczeń;
- nastawienie na aktywność (tzn. aktywna postawa uczestników);
- połączenie teorii i praktyki;
- wizualność;
- pragnienie tworzenia pewnych obrazów;
- zrozumienie przez współludzi (ścisła interakcja z uczestnikami);
- uzyskanie natychmiastowego wyniku (zadowolenie z wyników);
- brak skomplikowanych instrukcji;
- pragnienie prześcignięcia mistrza;
- prostota;
- dostępność;
- kreatywność;
- inicjatywa;
- twórcza, pouczająca, skuteczna forma edukacyjna łącząca nieobojętne osoby;
- możliwość „popchnięcia” do twórczej aktywności⁶.

Teoretycznie wszystko wygląda idealnie, ale jak to zastosować w praktyce, kiedy zajęcia dla dzieci w młodszym wieku szkolnym powinny trwać nie dłużej niż 30–40 minut?

⁴ Ibidem.

⁵ S. N. Kalynyna, *Rekomendacyi po organizacyi i` provedenyy master-klassa*, 2014: <http://dopobr.68edu.ru/archives/8999> (dostęp: 12.03.2018).

⁶ *Metodyka provedennyya majster-klasu*: music.r45.ru/pdf/sience-metod/metod_master_class.pdf (dostęp: 12.03.2018).

Zdaniem pracowników muzeum, główna idea zajęć polega na zrobieniu czegoś dla siebie, a nie na nabyciu umiejętności. Najważniejszą sprawą jest nie tyle nauka, ale próba wzbudzenia takiego doświadczenia, które można by nazwać nieoczekiwanym „otwarcie świata”, „uwierzeniem w siebie”. Wszelkie inne informacje dziecko może zrozumieć już w instytucjach oświatowych, jeśli podczas warsztatów coś je zainteresuje.

Warsztaty nie powinny zatem uczyć, lecz rozbudzać twórczą wyobraźnię dziecka, wzbudzać zainteresowanie światem i całym doświadczeniem zgromadzonym przez ludzkość. To nie tylko ważne, ale konieczne – od dzieciństwa dostrzegać piękno i złożoność nawet w najprostszych codziennych czynnościach, by móc myśleć nieszablonowo, interesować się wszystkim, co nas otacza, czuć nieograniczone możliwości twórcze, nawigować pośród ogromnej różnorodności artystycznych metod, technik i narzędzi. Także aby zrozumieć, że istnieje wiele niedokończonych pomysłów i możliwości realizacji, że to samo można zrobić na wiele sposobów, a co najważniejsze, można zrobić to samodzielnie. A jeśli dziecko gdzieś w podświadomości poczuje, że muzeum to nie zawsze coś nudnego i formalnego, że może być w nim zabawnie i ciekawie, kiedy w dziecku budzi się pragnienie kreatywności, zapala małą iskrę inspiracji – to znakomity wynik. Jest niewątpliwie godny wszystkich starań.

Przykładem takiej formy rozbudzającej ciekawość i aktywność dzieci jest projekt „Rezydencja św. Mikołaja”. Czwarty rok z rzędu jest ona zlokalizowana przed wejściem do dzwonnicy Wielkiej Ławry. Co roku zmienia się jej format, zarówno pod względem formy, jak i treści. Dzięki temu w ostatnich latach rezydencję odwiedziło kilkanaście tysięcy dzieci i dorosłych. Dzieci miały okazję zaprojektować i wykonać własną pocztówkę lub namalować zabawkę na sztaludze, uczestniczyć w występie muzycznym „W gościach u świętego Mikołaja”.

Ponadto zwiedzający mogli wziąć udział w muzealnym quizie, przejść do „pawilonu pragnień”, gdzie można spełnić własne pragnienie (najważniejsze, zamknąć oczy, wtedy myśli zwracają się do św. Mikołaja), napisać list do św. Mikołaja, zobaczyć wystawę tematycznej grafiki, organizować wideo-wycieczki po ścieżkach cudotwórcy, a na koniec odwiedzić biuro św. Mikołaja, aby spotkać się z nim osobiście.

Należy zaznaczyć, że „Rezydencja” przede wszystkim dąży do odtworzenia ducha magii i opowieści, ducha Bożego Narodzenia dla dzieci i młodzieży. Obejmuje ona różnorodne wydarzenia: tradycyjne gry świę-

teczne dla najmłodszych – taniec wokół choinki, dekorowanie choinki zabawkami wykonanymi przez rówieśników, ruchome kulki śnieżne, poruszające się figurki itp.; dla starszych dzieci wykonano na zamówienie stanowisko komputerowe (stoisko muzealne), w którym można tworzyć puzzle z arcydziełami architektury i obrazami Wielkiej Ławry na ekranie dotykowym.

Ważną rolę w tym projekcie odgrywają zajęcia artystyczne, które tworzą atmosferę świąteczną, organizują przestrzeń do działania i stają się ważnym elementem samej akcji. Ponadto wystawa sztuk plastycznych i rzemiosła, oprócz celu edukacyjnego, spełnia też inną funkcję: wyrabia dobry gust, poczucie piękna.

„Rezydencja św. Mikołaja” to zatem długoterminowy projekt kulturalny Rezerwatu, a jednocześnie – baśniowe przedsięwzięcie muzealne z elementami teatru, malarstwa, twórczości wokalne, instrumentalnej, a nawet literackiej. Jest to działanie, w którym każdy użytkownik może uzyskać coś dla siebie, niezależnie od tego, czy chodzi o informację, rozrywkę, porady itp. Realizując takie projekty, pracownicy muzeum starają się być pośrednikami między przeszłością a teraźniejszością i tworzyć interesujące interaktywne, kulturalne i edukacyjne formy dla publiczności. Ten interaktywny program „Muzealny wypoczynek dla dzieci i dorosłych” stale się rozwija.

Warto zauważyć, że oprócz zadań edukacyjnych program „Muzealny wypoczynek dla dzieci i dorosłych” obejmuje rozwój aktywności poznawczej i twórczej dzieci – to zadanie realizowane jest za pomocą nowoczesnych technik psychologicznych i pedagogicznych, a także nowych form komunikacji z publicznością muzealną.

Najbardziej obiecująca forma wycieczki dla dzieci to interaktywna wyprawa, która łączy różnorodne techniki: metody werbalne (narracja, wyjaśnienie i dyskusja) z wizualnymi i praktycznymi, dając dziecku możliwość relaksu, odpoczynku i zabawy.

Metody wizualne są używane w pracy z dziećmi w muzeach w taki sposób, że eksponaty dostarczają podstawowych informacji w postaci obrazów, a historia opowiadana przez specjalistę pomaga w ich tworzeniu i reprodukcji.

Zastanówmy się nad metodą gier kognitywnych, wśród których szczególnego znaczenia nabiera teatralny quiz. Zaletą tego rodzaju zajęć w muzeach jest dostarczanie zabawy, która pobudza wyobraźnię dzieci, zapewnia uzyskanie niezapomnianych doświadczeń, uczy współdziałania

w zespole w rozwiązywaniu złożonych problemów, sprzyja logicznemu myśleniu i pomysłowości, pomaga dziecku odkryć nowe możliwości i cechy charakteru.

W takich sytuacjach najważniejszym zadaniem dla dziecka staje się działanie w grze i osiągnięcie jej celu. Jednocześnie dziecko, nawet nie zauważając, zdobywa nową wiedzę i umiejętności, uczy się logicznie myśleć, wyciągać właściwe wnioski.

I tak w quizie „Taras Szewczenko i Kijowsko-Peczerska Ławra” przekazywane są ciekawe fakty, związane bezpośrednio z historią Ławry, a mianowicie informacje na temat stosunków Tarasa Szewczenki z rektorem Bolnyckiego klasztoru ojcem Dosyfiyem, prac malarskich w kościele Wszystkich Świętych pod kierunkiem Iwana Izhakevicha w latach 1905–1906, publikacji w 1616 roku pierwszej książki z ławrskiej drukarni i tak dalej.

Podczas zwykłej gry zwiększa się zasób wiedzy uczestników i budowany jest szacunek do historycznej przeszłości narodu. Wydaje się więc, że gra ma rzeczywiście walor poznawczy pod względem historycznym i jest w stanie pełnić funkcję edukacyjną. Ponadto pobudza zainteresowanie dzieci, działają one z emocjonalną ekscytacją, dzięki czemu znacznie mniej się męczą.

Warunki gry wymagają pewnej transformacji wiedzy, podczas odtwarzania gry, podczas twórczej aktywności dzieci, zachodzą w niej różnego rodzaju zmiany. Uczą się one wykorzystywać wiedzę, zmieniać nastawienie zgodnie z nowymi okolicznościami, samodzielnie rozwiązywać problemy teoretyczne i praktyczne. Taka forma pracy w muzeum, jest najbardziej aktualna i spełnia współczesne wymagania edukacji.

Podobnie metoda inscenizacji (teatralizacji) stanowi ważną część quizów, ponieważ dzieci lepiej niż kiedykolwiek potrafią zrozumieć przeszłość, zagłębiając się w nią, realizując wymaginowaną podróż w czasach starożytnych.

Teatralna reprodukcja wydarzeń – zarówno rzeczywistych, jak i fikcyjnych może być realizowana przez same dzieci albo wspólnie z pracownikami muzeum, np. poprzez stworzenie „żywego obrazu”, opartego na obrazie Szewczenki „Kościół Wszystkich Świętych w Kijowsko-Peczerskiej Ławrze” z zebranych materiałów.

Te ostatnie obejmują interaktywne „miniwystawy” z elementami teatralizowanej gry, kiedy do uczestników „zwraca się” sam hetman Iwan Maze-

pa, który wolno rozmawia z dziećmi w XVIII-wiecznym języku albo Wielki Kobzar Taras Szewczenko.

Analizując wkład interaktywnych form pracy z młodzieżą w uatrakcyjnienie oferty muzealnej, można stwierdzić, że stosowanie różnych metod pedagogiki muzealnej i udanej kombinacji działań kulturalnych i edukacyjnych podnosi atrakcyjność muzeum i pozwala mu rywalizować z innymi źródłami wiedzy i rozrywki.

Jest to możliwe dzięki wykorzystaniu nowoczesnych metod, które aktywizują odbiorcę – są dynamiczne w procesie przyswajania materiału i jego wpływaniu na wykształcenie w pełni rozwiniętej osoby twórczej.

Podsumowując, chciałbym podkreślić, że wdrażanie różnych projektów kulturalnych otwiera interesujące możliwości popularyzacji dziedzictwa historycznego i kulturowego, rozwoju muzeum, udostępniania zabytków muzealnych szerokiej publiczności.

Bibliografia

- Gorovjy A. V., Topylko O. V., Luchuk T. Ye., Zavadzka O. A., *Muzejna pedagogika – syntezy dosvidu: Metod. m-ly'*, Kyiv 2012.
- Kalynyna S. N., *Rekomendacyi po organizacyi i` provedenju master-klassa*, 2014, <http://dopobr.68edu.ru/archives/8999> (dostęp: 12.03.2018).
- Metodyka provedennyya majster-klasu*, music.r45.ru/pdf/sience-metod/metod_master_class.pdf (dostęp: 12.03.2018).

Abstrakt: Autor artykułu odnosi się do dorobku pedagogiki muzealnej, podkreślając znaczenie interaktywnych form pracy. Odwołuje się do projektów edukacyjnych i kulturowych propagowanych w Kijowsko-Peczerskim Rezerwacie Historyczno-Kulturalnym oraz opisuje rozwiązania metodyczne proponowane w muzeum (m.in. quizy, gry kognitywne, inscenizacje, teatralne reprodukcje wydarzeń). Analizując wkład form interaktywnych w uatrakcyjnienie oferty muzealnej, autor dostrzega wiele zalet wykorzystania nowoczesnych metod w popularyzacji dziedzictwa historycznego i kulturowego.

Słowa kluczowe: popularyzacja kultury, edukacja muzealna, interaktywne formy pracy w muzeum.

Popularizing the historical and cultural heritage of the Kiev-Pechersk National Historical and Cultural Reserve (based on the experience of implementing the program „Museum entertainment for children and adults”)

Abstract: The author of the article refers to the achievements of museum pedagogy, emphasizing the importance of interactive forms of work. It refers in the text to educational and cultural projects promoted in the Kiev-Pechersk National Historical and Cultural Reserve and describes the methodological solutions proposed in the museum (e.g. quizzes, cognitive games, staging, theatrical reproductions of events). Analyzing the contribution of interactive forms to making the museum offer more attractive, the author notices many advantages of using modern methods in popularizing historical and cultural heritage.

Key words: popularizing culture, museum education, interactive forms in the museum.