

MUSEUM STUDIES, MONUMENT STUDIES

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-402-3-12>

INNOVATIVE MUSEUM-PEDAGOGICAL ACTIVITY OF TRAINING FUTURE TECHNOLOGY TEACHERS FOR GENERAL SECONDARY EDUCATION INSTITUTIONS

ІННОВАЦІЙНА МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГІЧНА ДІЯЛЬНІСТЬ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Lanova L. M.

*postgraduate at the Department
of Innovative and Information
Technologies*

*Vinnitsia Mykhailo Kotsiubynskyi State
Pedagogical University
Vinnitsia, Ukraine*

Ланова Л. М.

*аспірантка кафедри інноваційних
та інформаційних технологій
в освіті*

*Вінницький державний університет
імені Михайла Коцюбинського
м. Вінниця, Україна*

Глибокі соціальні, духовні, економічні зрушення, що відбуваються в Україні, суттєво змінюють вимоги до рівня професіоналізму, інтелектуальних, соціокультурних, моральних якостей вчителя, а отже, є нагальна потреба в змінах щодо професійної підготовки майбутнього вчителя технологій [1]. Активне використання засобів музейної педагогіки в технологічній освіті розпочалося у другій половині ХХ – на початку ХХІ ст.

Музей – це унікальний, насичений високою силою інформаційної і емоційної взаємодії простір, побудований на принципах діалогу розділених у часі і просторі культур. Завдяки своїм сутнісним рисам він має виняткові можливості впливу на особистість, формування її світогляду та духовності. Знані педагога минулого Б. Грінченко, Г. Сковорода, В. Сухомлинський, К. Ушинський, визначаючи чинники позитивного впливу на процес професійної підготовки майбутнього вчителя, наголошували на тому, що духовність є не лише важливою складовою особистості вчителя, але й найвищою цінністю [1].

Інноваційна музейна педагогіка в умовах сучасного «суспільства знань» є прикладом інтеграції наукових знань, важливим чинником розроблення нових міждисциплінарних курсів, покликаних наблизити до взаємного обміну гуманітарні, природничі та технічні дисципліни. Більшість учених характеризують музейну педагогіку як самостійну наукову дисципліну, галузь науково-практичної діяльності сучасного музею, визначають як розділ педагогічної науки або частину педагогіки, що вивчає історію, особливості культурно-освітньої діяльності музеїв [2].

В інтегрованому культурно-освітньому просторі закладу освіти визначальне місце належить мистецтву, яке закладає підґрунтя для соціокультурної адаптації здобувачів освіти, набуття ними етнокультурного досвіду, виховання громадянськості та любові до України та її народу. Відомо, що головним завданням навчання будь якого виду мистецтва є прилучення освітян до світової художньої культури та естетичне виховання на її кращих зразках. Водночас, як вказував І. Зязюн, саме локальний, місцевий регіональний компонент є най-важливішим в естетичному вихованні особистості [3].

Народне декоративно-ужиткове мистецтво, будучи одним із основних напрямів естетичного, трудового, морального виховання виступає важливим чинником гармонійного розвитку особистості. Саме завдяки спілкуванню з цим видом мистецтва в умовах педагогічного закладу вищої освіти у майбутніх учителів технологій прищеплюється любов і розуміння свого рідного краю, українського народу, його історії, культури та традицій [3]. Формування у студентів пошуково – дослідницьких умінь до самостійної навчальної діяльності стає необхідним для вирішення проблеми. У зв'язку з цим особливої ваги набуває пошуково-дослідницька діяльність, що здійснюється протягом усього періоду навчання в вищому педагогічному закладі освіти.

Пошуково-дослідницька діяльність майбутніх учителів технологій спрямована на працю з інформацією та матеріалами, а також зустрічі із майстрами декоративно-ужиткового мистецтва.

Вінницький інститут післядипломної освіти педагогічних працівників, середня загальноосвітня школа І–ІІІ ст. № 4 м. Хмільника працювали над проектом культурологічного спрямування: «Ремесла за плечима не носять, з ними добро в душу вносять. Майстри вишивки, ткацтва рідного краю».

Конкретизовані завдання проекту:

– широко застосовувати народні звичаї, традиції для виховання у підрастаючого покоління любові до народу свого краю;

- провести етнографічні експедиції та розвідки з метою вивчення та збереження традицій, обрядів, збору матеріалів та створення в школі музею-майстерні родинної творчості;
- організувати виставки робіт майстрів народної творчості, майстер-класи з народних ремесел, зустрічі з митцями;
- зібрати та підготувати до перегляду відео та кіно матеріали на тему народно-декоративне ужиткове мистецтво Хмельницького краю;
- започаткувати в районних засобах масової інформації друк циклу матеріалів про майстрів народних ремесел з метою популяризації їх творчого доробку;
- організувати екскурсії до культурно-історичних пам'яток, краєзнавчих музеїв Хмельницького району;
- організувати колективні та індивідуальні добродійні творчі справи учнів ЗНЗ, їх родин з метою адресної допомоги та підтримки майстрів району;
- започаткувати в місті та районі традицію вшанування майстрів народної творчості рідного краю, родинної творчості;
- організувати при шкільному музеї авторські творчі майстерні, гуртки з метою оволодіння учнями різними ремеслами;
- запропонувати обмін делегаціями молоді з питань вивчення звичаїв та обрядів різних регіонів України (між навчальними закладами);
- досягти такого рівня усвідомленості добродійності, коли вона виступає безпосередньо самодетермінантою вчинку, зробленого під впливом морального мотиву, тобто безкорисливого прагнення допомогти іншому.



Результатом проекту – створення у школі музею родинної творчості, який заснований у 2013 році.

У контексті підготовки майбутніх учителів технологій до інноваційної музейно-педагогічної діяльності при дистанційному навчанні використовують віртуальний музейний контент. З-поміж нього можна виокремити:

Google Arts and Culture, найвідоміший багатофункціональний культурно-освітній портал, що охоплює величезну кількість якісної та перевіреної навчальної та просвітницької інформації, зокрема, інформацію про різні типи музеїв, актуальні мистецькі галереї, колекції і теми, сучасні та історичні події, пам'ятні місця, різні персоналії;

- Google Expeditions (Expeditions Around the World), портал з хроніками різних подорожей, який відображає інформацію про локальні природні та музейні об'єкти із можливостями їх інтерпретації під час застосування спеціальних технологій, зокрема, віртуальної та доповненої реальності.

- Europeana (Think Culture), міждомений портал культурної спадщини, що фінансується Європейською Комісією для формування європейської цифрової бібліотеки, архівів та музеїв й охоплює мільйони оцифрованих книг, картин, фільмів, музейних предметів та різноманітних записів з усієї Європи;

- Historiana, портал з безкоштовним історичним контентом, готовим до використання у навчальній діяльності на основі загальної інформації та поточних опитувань усіх зацікавлених осіб, а також з інноваційними цифровими інструментами [4].

Mozaik Education – багатофункціональну навчальну платформу з багатоманітними онлайн-сервісами (медіа-бібліотека, цифрові уроки з різних предметів, інструменти та ігри, навчальні посібники та продукти) й можливостями використання 3D моделей та спеціальних додатків з наявністю українського контенту.

- ArtformAR – технологію доповненої реальності для музеїв – спеціальний додаток, який надає можливість для створення власного контенту: додавання анотацій, коментарів до окремих елементів експозиції, які відвідувачі можуть проглядати, а також відстеження своєї локації всередині музею.

- Cuseum – своєрідну цифрову картку відвідувача, що дозволяє її власнику мати доступ до потрібної інформації шляхом створення мобільних додатків або цифрового членства для музеїв, громадських визначних пам'яток та культурних установ. За її допомоги відвідувач завжди буде поінформований про події, виставки, інші музейні заходи.

- DeFrame – платформу, що створює спеціальні карти для відвідувачів, віртуальний контент до різних об'єктів експозиції,

пропонує інструменти залучення відвідувачів, а також надає допомогу у статистиці відвідувань.

- Locatify – платформу для створення мультимедійного контенту, що передбачає залучення відвідувачів шляхом ознайомлення з навігацією сайту та його управлінням, що допомагає їм вивчати експонати, поступово рухатися експозицією.

- MozaBook – відкриту платформу, яка створює інтерактивне освітнє програмне забезпечення для вчителів та учнів, дозволяючи додавати та активно застосовувати різні інструменти з мережі інтернет для проведення віртуальних екскурсій цікавими музеями світу, використання різних можливостей віртуальних музеїв, розробки шкільних уроків;

- Musar (Muselity) – спеціальний додаток інтерактивного розширеного контенту з аудіо-гідом для музеїв, що пропонує відвідувачам всеохоплюючу інформацію про свої експонати з можливістю додавання голограми, відео, аудіо, надсилання повідомлень, а також можливостями ведення статистики відвідувань.

Дослідники справедливо зазначають, що експозиційна діяльність музеїв перемістилася в мультимедійні формати інтернет-присутності. Музеї організують спеціальні онлайн-тури своїми експозиціями, що супроводжується віртуальними гідами й узагальненням найрізноманітнішого контенту, зокрема деталізацією репродукцій, репрезентацією ескізів, анімацією, тощо [4].

Сьогодні інноваційна музейно-педагогічна діяльність у процесі підготовки майбутніх учителів технологій в умовах сучасних викликів потребує інтеграції в культурно-освітньому просторі. Майбутні фахівці, завдяки пошуково-дослідницькій діяльності, що спрямована на працю, збір інформації, зустрічі із майстрами різних видів ремесел, можуть застосовувати інноваційні віртуальні технології музейно-педагогічної діяльності.

Перспективами подальших досліджень із означеної тематики, розробити прикладні аспекти онлайн навчання з елементів музейної педагогіки для підготовки майбутніх учителів технологій.

Література:

1. Снагощенко В.В. Професійна підготовка майбутнього вчителя історії засобами музейної педагогіки: автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук: 13.00.04. Київ, 2010. 2 с.

2. Караманов О., Сурмач О., Шукалович А. Музейна педагогіка в системі підготовки бакалаврів: можливості педагогічного коледжу. *Український педагогічний журнал*. 2020. № 1. С. 100–106.

3. Оршанський Л., Мельник Г., Ліщинська-Кравець Г. Педагогічна система фахової підготовки майбутніх учителів технологій у галузі народного-ужиткового мистецтва. *Молодь і ринок* № 7/205. 2022. С. 88–93.

4. Караманов О., Сурмач О., Шукалович А. Музейна педагогіка в умовах онлайн-навчання. Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи. *Український педагогічний журнал*. 2021. № 3. С. 58–65.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-402-3-13>

PRESERVATION AND POPULARIZATION OF PETRYKIV PAINTING BY MUSEUM INSTITUTIONS OF UKRAINE

ЗБЕРЕЖЕННЯ ТА ПОПУЛЯРИЗАЦІЯ ПЕТРИКІВСЬКОГО РОЗПИСУ МУЗЕЙНИМИ УСТАНОВАМИ УКРАЇНИ

Samborska O. V.

*PhD in Pedagogy,
Senior Lecturer at the Department
of Technological and Professional
Education and Decorative Arts
Khmelnyskyi National University
Khmelnyskyi, Ukraine*

Самборська О. В.

*кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри
технологічної та професійної освіти
і декоративного мистецтва
Хмельницький національний
університет
м. Хмельницький, Україна*

Krasovska O. V.

*student of the 3rd year
of the Humanities
and Pedagogical Faculty
Khmelnyskyi National University
Khmelnyskyi, Ukraine*

Красовська О. В.

*студентка III курсу гуманітарно-
педагогічного факультету
Хмельницький національний
університет
м. Хмельницький, Україна*

Народне мистецтво є невід'ємною частиною української культури. Воно активно впливає на формування художніх смаків, збагачує професійне мистецтво і виразальні засоби промислової естетики. Зокрема, мистецтво петриківського розпису викликає давню ностальгію