

**Детский музей:
уникальная образовательная среда
для младших школьников**

*Т.А. Чичканова,
Н.П. Макарова*

Возможно ли создание развивающей образовательной среды вне рамок традиционной системы образования? На поставленный вопрос авторы с уверенностью дают положительный ответ. Более того, они убеждены, что такая среда имеет самые обнадеживающие перспективы.

1

В 90-х гг. в педагогической науке появилось и укрепило свои позиции понятие «образовательная среда» (ОС), возможность существования которого обусловлена изменением взглядов на образование – теперь оно трактуется как сфера социальной жизни и включает в себя признание активной роли среды в процессе формирования личности ребенка. Под ОС современные педагоги понимают социально-психологическую, физическую среду школы, дома, улицы и т. д., в которой проходит жизнь учащегося и педагога (Д. Н. Кавтарадзе); систему влияний и условий формирования и возможностей для развития личности социального окружения (В.А. Ясвин); результат взаимоположения в образовательном процессе «двух полюсов» – предметности культуры и внутреннего мира человека (В.И. Слободчиков). Обучающие свойства среды выражаются в формировании новых адаптивных качеств в психофизиологической системе человека, которые позволяют ему ориентироваться в классе новых задач и более эффективно решать прежние (Б.М. Бим-Бад, А.В. Петровский).

Расширенное толкование сущности ОС естественным образом сделало условными рамки тради-

ционных педагогических систем. Идея целенаправленного создания ОС получила теоретическое и практическое воплощение (В. А. Козырев). Средоориентированный подход позволяет перенести акцент с активного педагогического воздействия на личность ученика в область формирования среды, в которой происходит его самообучение и саморазвитие, когда включаются механизмы внутренней активности обучаемого.

2

Подход к деятельности музея с педагогических позиций обозначился в XVIII в. Идеи Просвещения позволили говорить о его новой функции – социокультурной, предполагающей становление музея как центра популяризации культуры и реализации задач воспитания и образования. В XIX в. в период движения за реформирование школы появились собственно образовательные музеи, которые стали своеобразными «альтернативными центрами педагогического эксперимента» [1]. Существовало **три группы музеев: педагогические, школьные** (служившие для осуществления принципа наглядного обучения, обслуживания образовательного процесса) **и детские** (ДМ) [2]. В XX в. популярность ДМ заметно возросла: по данным Европейского музейного форума их насчитывается около 1000 из 35 тыс. музеев Европы [3]. Причины такого признания, по мнению Н. Г. Макаровой [4], кроются в том, что ДМ предлагают на рынок образовательных услуг уникальную и высококачественную продукцию, отвечающую потребностям всех слоев общества, и тем самым привлекают значительно большее число посетителей, чем другие музеи.

К настоящему моменту определились **четыре типа моделей ДМ.**

1. **Американская** – в ее основе лежит концепция интерактивного музея: дети осваивают предметную среду путем непосредственного взаимодействия с ней. Акцент делается на развивающем, социально-адаптационном

момента в деятельности при минимальном использовании подлинников, несущих культурно-историческую нагрузку. Критерием ценности экспоната является его способность расширить представление детей о реальном мире и обогащать возможности общения с ним. Такой ДМ начинается свою деятельность «с чистого листа».

2. **Европейская** – возникает в рамках структуры традиционного музея (с использованием его коллекций и сохранением профессиональной ориентации). Такой музей использует идею погружения в историко-культурный контекст, поэтому здесь большое значение придается и классической музейной ценности коллекций. Основной вид работы с детьми – специальные программы на основе имеющихся предметных экспозиций.

3. **Авторская** – характерна для ДМ в России в начале XX в., когда стиль работы, формы подачи музейного материала, весь процесс развития музея определялись личностью автора – основателя музея, его индивидуальным нетрадиционным подходом.

4. **Смешанный тип** – когда используются интерактивные экспозиции с обязательным включением раритетного компонента. Сегодня это самый распространенный тип ДМ.

Формы воплощения идеи ДМ многообразны: 1) отделы при традиционных музеях, организованные на базе их коллекций и работающие как инновационные проекты по нескольким направлениям; 2) музеи, совмещающие экскурсионную и студийную (клубную, кружковую и т. д.) работу на базе традиционных музеев; 3) самостоятельные ДМ, созданные на основе коллекций, передаваемых «взрослым» музеем, либо на основе специально изготовленного или собранного предметного материала (игровые развивающие пространства); 4) музеи-лаборатории; 5) музеи-мастерские; 6) музеи детского творчества (детские картинные галереи); 7) передвижные («музей в чемодане»).

В России в конце XX в. вехами в деле развития «детского направления» в деятельности музеев стали: создание в 80-х гг. сектором музейной педагогики НИИ культуры МК РСФСР и АН СССР курса занятий для детей 4–11 лет, основанного на игровой методике, «Музейный всеобуч» (Е. Г. Ванслова), в 1994 г. по инициативе МИРОСа творческой группой «Музей и образование» – программы «Предметный мир культуры», в 1995 г. – программы «Здравствуй, музей!» (Российский научно-практический центр по проблемам музейной педагогики Русского музея). В последние годы организуются детские отделы при «взрослых» музеях (Детский музейный центр в Кижях, Детский исторический музей при Музее политической истории в Санкт-Петербурге и др.). Появился и самостоятельный Музей сказки в Москве. На базе лаборатории музейного проектирования РИК действует группа ДОМ (Детский Открытый Музей), одной из задач которой является содействие детскому музейному движению в России и укреплению международных контактов.

Однако детские музеи в их классической форме еще не получили широкого распространения в нашей стране. К ряду причин такой ситуации можно отнести особенности развития взглядов на образовательную функцию музея, трудоемкость процесса его организации, разность в уровнях и опыте его освоения в тех странах, где он уже «получил гражданство», а также отсутствие разработанной модели ОС этого института. Последнюю задачу отчасти решает практика Детского музея г. Ноябрьска Ямало-Ненецкого округа (ДМН) (смешанный тип ДМ), которая послужила базой для обобщений и теоретических посылок данной статьи.

К инвариантным (сущностным) характеристикам ДМ относятся следующие.

1. Ведущей функцией ДМ является образовательная (при сохранении и корректировке традиционных): все направления деятельности ДМ рас-

смаstrиваются как элементы его образовательной политики.

2. Деятельность музея ориентирована на конкретную социальную группу, т. е. имеет выраженную **адресность**. Специфика аудитории, ее интересы определяют формы и способы экспонирования, содержательную направленность всей деятельности ДМ, который является местом для постоянной экспериментальной музейной работы.

3. В музее создаются условия для проявления активности детей, поскольку в основе его лежит принцип **интерактивности**, который дает опыт личного соприкосновения с реальностью истории и культуры через предметный мир. Ребенку предоставляется свободный выбор содержания и форм освоения предмета путем расширения рамок форм музейной презентации («музей-лаборатория», «музей-театр», «музей – игровое пространство» и т. д.).

4. Музейно-педагогическая деятельность строится на основе **диалога**, который является оптимальным условием развития ребенка. Это касается не только социальных контактов со значимыми для ребенка людьми, но и параметров физической организации внешнего окружения. Посетители ДМ из пассивных созерцателей становятся активными участниками происходящего.

В процессе разработки и апробации модели ОС в ДМН учитывалось, что она должна иметь развивающий, а педагогические задачи каждого этапа – опережающий характер; содержание материала и видов деятельности – соответствовать уровню развития детей; методы работы – отвечать содержанию; также принималась во внимание необходимость обеспечить условия для индивидуального развития ребенка. Особенностью модели является гибкая, недетерминированная иерархия ее основных компонентов: проектно-процессуального, материального и личностного, которые являются необходимыми и достаточными для характеристики детского му-

зея как одной из форм образовательной среды.

Материальный компонент включает в себя: здание музея (его архитектуру, размер и прочие характеристики); дизайн внутренних помещений, их размер и пространственную структуру; фондовые коллекции музея, оборудование.

Организация внутреннего пространства ДМ требует учитывать многие моменты: характер диалога на его площадке; количество его участников; многовариантность проектов; отсутствие формальных ограничений тематики; размер помещений. От этого зависит характер экспозиции – будет ли она: 1) стационарной, 2) динамичной (ежедневной сменой «декораций»), 3) совмещенной. В ДМН применяется инновационная система «естественного зонирования», т. е. выделяются функциональные зоны: творческая (ТворДвор), зона игр (ИгроЦентр) и адаптации в музее, экспозиционная (ЭкоСад) с фонтаном и живым уголком. Эти зоны являются организующими «узлами» музейной среды, постоянно действующими элементами. В них реализованы основные типы детских музейных пространств (музей-мастерская, игромузей и т. д.).

Специфичным является вопрос о структуре фондов, который в ДМ решается несколько иначе, чем в традиционных музеях. Их комплектование и использование направлены на максимальное отражение многообразия окружающего мира в целях удовлетворения интересов и запросов маленьких посетителей, побуждения их к самостоятельным исследованиям и открытиям. Экспонатом может стать любой предмет при условии его целевого присутствия в экспозиции. Основной критерий отбора – способность экспонатов вызвать интерес, удивить, пробудить желание задавать вопросы и искать ответы.

Помимо традиционных ДМ имеет **интерактивный и игровой фонды**. Первый состоит из материалов, знакомство с которыми происходит в про-

цессе непосредственного манипулирования с ними в целях реализации музейной или образовательной функции. Это: а) подлинные объекты, технические устройства и механизмы с движущимися частями; б) копии, «новоделы»; в) специально сконструированные дидактические, демонстрационные макеты, симуляторы, тренажеры. Игровой фонд моделирует формы общественных отношений, опосредованные соответствующими предметами: детские игрушки, а также предметы, непосредственно для игры не предназначенные, но используя которые ребенок пробует себя в будущей социальной роли.

Проектно-процессуальный компонент. Диапазон программ и услуг, предлагаемых ДМН, достаточно широк и разнообразен [5]. Образовательные проекты разрабатываются на конкурсной основе и ориентированы на интересы детской аудитории с обязательным «опережающим» эффектом задач развития, проходят рецензирование музейного психолога. Победитель определяется методическим объединением музея. Для работы над проектом создается творческая группа сотрудников, каждый из которых полностью отвечает за отдельный блок, входящий в программу: от научно-исследовательской деятельности, подбора и подготовки предметного материала, составления этикетаж и до непосредственного участия в экспозиции (в качестве интерпретатора или экскурсовода). Такая организация труда позволяет каждому сотруднику музея составить целостное представление о «своей» области проекта в контексте общей темы и совместной работы, что заметно повышает качественный уровень его презентации.

При работе над проектами учитываются следующие моменты.

1. Содержание проекта определяется основной целью и конкретными образовательными задачами, направленными на развитие ребенка.

2. Определяются и творчески используются составляющие

проекта: выставки, конкурсы детского творчества, «Календарь событий» (спектр мероприятий в рамках проекта), игры, листки активности для ТворДвора, путеводитель с развивающими заданиями для индивидуальных посетителей, комплекс творческих заданий, викторин, настольных игр и т. д.

3. Используются **мотивации (стимулы)** для привлечения посетителей и активизации их деятельности: конкурсы с призовым фондом, специальные проекты и разовые акции, связанные с темой текущей выставки, демонстрация по телевидению рекламного ролика, организация «шоу» в рамках проекта и др.

4. Работа ориентирована большей частью на **индивидуального и семейного посетителя:** предлагаются программы выходного дня, снижаются цены на «семейный» билет, проводятся конкурсные номинации «семейное творчество», творческие занятия и мастер-классы для детей и родителей и др.

5. Продумывается **адаптация составляющих частей проекта** для каждой группы посетителей:

1) учитываются потребности различных возрастных групп. Например, в разделе с предметами кухонной утвари («В гостях у бабушки Лукерьи») для детей 9–11 лет в качестве этикетаж предлагались пояснительные тексточки, а для детей 6–7 лет – табло с загадками;

2) разрабатываются различные типы экскурсий, рабочих листов-путеводителей, листов активности, «многослойные» семейные путеводители;

3) соблюдается принцип доступности, когда учитываются физический и пространственный аспекты: рост посетителя, его потребность в комфорте и различная степень интереса. Так, экспонаты в витринах проекта «Город на ладонях» были расположены в среднем на высоте 127 см от пола, т. е. на уровне глаз большинства детей 7–11 лет. Некоторые элементы находились ниже или выше – в «тайных витринах», что заставляло детей наклонять-

ся, приседать или привставать на цыпочки, чтобы лучше рассмотреть их. Такое постоянное изменение ритма экспозиции побуждает детей естественно и живо реагировать, позволяетзнакомиться с экспозицией в собственном темпе;

4) выдерживаются критерии составления текста. Это означает, что текст: а) используется минимально, если тему можно интерпретировать с помощью невербальных средств выражения – предметов, графиков, таблиц; б) пишется крупными буквами, разборчивым шрифтом и визуально связан с общим оформлением экспозиции; в) рассчитан на уровень подготовки по чтению ребенка 7–11 лет.

6. Экспозицию «держит» ключевой предмет, который является смысловым центром проекта. Таким экспонатом на выставке «В гостях у бабушки Лукерьи» стал старый сундук: через него – «прожитую жизнь» – бабушка делится мудростью прожитых лет, передает свой опыт.

7. Применяется принцип чередования методов в процессе освоения ребенком музейной экспозиции, что позволяет избежать монотонности. Смена методов подчеркивается как новым цветовым решением конкретной тематической зоны, так и формой витрины (в «Комнате открытий» каждая из них представляет собой одну из букв слова «ЭВРИКА»), что является еще одним моментом стимуляции поисковой деятельности – в углу карточек с заданиями стоит логотип витрины, на которой можно отыскать подсказку или ответ.

8. Обеспечивается свобода выбора алгоритма освоения территории экспозиции: если у юного посетителя есть возможность выбора поведения, то он не испытывает волнения и напряжения в процессе обучения, который происходит в темпе, соответствующем его способностям и уровню его интересов. При этом гарантией целостного освоения материала экспозиции служит построение проектов по принципу «расширяющейся спирали»

(«ведет» по ней система заданий), что дает возможность одну и ту же интеллектуальную операцию отрабатывать многократно при постепенном усложнении и расширении содержания.

9. Соблюдается индивидуальный подход: учитываются особенности индивидуального восприятия времени, информации и т. д.

Учет при составлении проектов вышеперечисленных основных моментов служит гарантией их успешной реализации и решения основных образовательных задач: 1) создание условий для саморазвития; 2) развитие произвольных сторон памяти, внимания и воображения; 3) развитие воображения как способ выйти за пределы личного практического опыта, как условие творчества; 4) активизация познавательной деятельности; 5) развитие эмоциональной сферы; 6) решение умственных задач, связанных с преобразованием предметного мира.

В личностном компоненте особое значение придается, естественно, посетителям. Отличие детского музея от взрослого заключается не в строго дозированной «детском» количестве отмеренных для них знаний, а в способе погружения в эти знания и овладении миром через общение друг с другом, совместную деятельность и самостоятельный поиск ответов. В условиях ДМ необходим **новый тип музейного специалиста**, способного творчески освоить музейную реальность в ее педагогическом аспекте. Сотрудник ДМ создает экспозиции, разрабатывает и реализует программы, ищет новые формы и методы работы, проводит социально-психологические исследования, является экскурсоводом, интерпретатором, даже актером, что обеспечивает высокую результативность ОС и служит основанием качественной, а не количественной оценки деятельности музейного работника.

Младший школьный возраст сензитивен для развития навыков решения проблем, для обучения, опирающегося на наглядность; в этот период должно интенсивно развиваться творческое

воображение, доминирующим мотивом в общении выступает познавательный. Возрастные особенности младших школьников определили методы работы с ними в условиях музея. Коллектив ДМН использует как традиционные методы, так и обусловленные своей спецификой. Сотрудники стремятся учитывать современные требования концепции образования и воспитания, они выбирают методику, помогающую наиболее точно интерпретировать музейные предметы.

Среди методов, побуждающих детей искать ответы на вопросы, наблюдать и устанавливать связи между предметами и явлениями, активно взаимодействовать с предметной средой и друг с другом, назовем «сократовский способ» и поисковую (исследовательскую) стратегию. Метод **чувственного восприятия** (сенсорный опыт) (или, в терминологии А. У. Зелленко, «чувственная грамотность») – прямой опыт общения с предметами, когда главными становятся выраженные ими значения, культурные ассоциации, которые и постигает ребенок. Практически все предметы в музее можно трогать руками, изучать, раскладывать, разбирать, но это не самоцель, главное – возможность использовать весь спектр чувств ребенка. Другая обучающая методика – использование **ролевых игр и форм креативной деятельности** – помогает установить невербальный контакт ребенка с музейным предметом. Как средство замены прямого педагогического воздействия на детей игра облегчает образовательный процесс и

служит методом стимулирования их активности, что делает ребенка не «объектом», а «субъектом» деятельности. Игра должна иметь непосредственное отношение к теме занятия или к конкретному музейному предмету, а не быть случайной. В ДМН достаточно часто применяется **театрализация**. Этот метод значительно увеличивает количество посетителей в музее, но и требует от музейных педагогов высокого профессионализма – и в постановочной, и в сценарной части. Прибегаем мы и к такой методике, как создание **ситуаций «погружения»** – например, в прошлое или с нетрадиционным использованием музейных предметов и среды в ситуации сегодняшнего дня. Этот эффект достигается различными приемами: облачения в деревенские костюмы, воспроизведения детьми различных видов трудовой деятельности и др. Все это направлено к одной цели – чтобы за счет **смены занятий** ребенок находился в постоянном переключении внимания.

В таблице даны примеры направлений деятельности и соответствующих методов работы ДМН с младшими школьниками (заметим, что набор их значительно шире перечисленных).

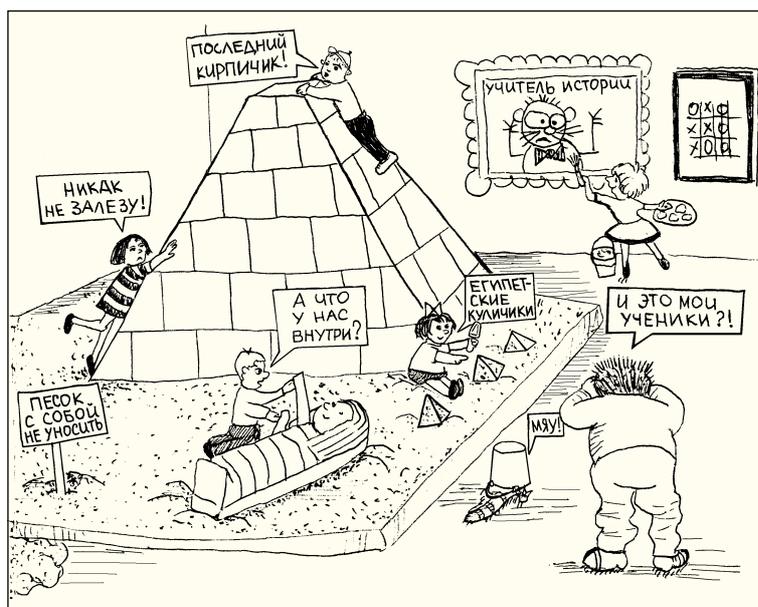


Рисунок Кристины Звездинской

Примеры образовательных задач и способов их решения в деятельности ДМ

Направления воспитания	Методы, приемы, способы	Примеры
1	2	3
Прививать навыки самостоятельного обучения.	Рольевые игры (выстраивается алгоритм поведения).	Социально-адаптационные пространства: вызов пожарной машины, заполнение путевки диспетчером, вызов конно-бочечного хода с пожарной каланчи, переодевание. «Город на ладонях»: игры на профессиональную тему.
Формировать понятийный аппарат.	Введение новых слов разными способами.	Новые слова в информационных текстовках, выделенные шрифтом и цветом, используются в тексте несколько раз; соотносятся с музейным экспонатом; новое понятие может быть ключом, разгадкой для продолжения игры.
Учить выдвигать гипотезы.	Сопоставление известных и неизвестных вещей, выполнение специально организованных заданий.	Провести аналогию с природным элементом и техническим изобретением человека: перо птицы и замок-«молния»; высказать предположение и предоставить возможность его проверки разными способами с помощью наводящих подсказок («Геология»: твердость минералов определить по внешним признакам, экспериментально (оценить след от монеты) или с помощью таблицы).
Развивать восприимчивость к особенностям иной культуры.	Игры, творческая деятельность.	«Колыбельная Олэм» – знакомство с народным творчеством (например, плетение циновки разными способами).
Стимулировать познание.	Театрализация.	Открытие выставок, костюмированные действия во время присутствия на экспозиции, музейные праздники.
	Креативные игры.	«Город на ладонях», задание: построй дом по своему проекту; раздел «Почта»: напиши послание своему городу и опусти в почтовый ящик.
	Отсутствие текстовок (заменены загадками, ребусами и т. д.).	«Комната открытий», «Культурное иное», четки «Что это такое?»; сопоставление малосвязанных на первый взгляд предметов; наличие интригующих вопросов.
	Экспериментальная работа.	«Комната открытий»: физические, химические опыты (самодельная краска, «вулкан» на столе).

1	2	3
Развивать способность извлекать информацию из первоисточника.	Поисковые вопросы с целью сосредоточения внимания.	«Комната открытий»: подобрать названия деталям игры «100 костей щуки» (что напоминают силуэты костей?); книжка-загадка «Как изготовить шапку Шомя» (собрать ее из предложенных деталей, здесь же словарь ненецких слов).
Учить соотносить неизвестное с известным, идентифицировать.	Анализ различных эстетических и научных понятий.	«Воспоминания о бабушке»: назови отличительные черты каждой из кукол в витрине соответственно ее принадлежности к этнографической группе народа ханты.
Развивать эмоциональную сферу (например, способность к сопереживанию).	Сравнение предметов между собой, частей с главным, предметов с рисунком.	«Комната открытий»: странички для юного натуралиста-исследователя «Какому животному принадлежат челюсти?»; в путеводителе «Культурное иное» сравниваются культуры (ненецкие и русские названия предметов).
Развивать способность к креативности.	Воздействие на чувства (личное отношение к конкретным образам, их эстетическое переживание).	«В гостях у бабушки Лукеры»: «погружение» в историческое прошлое, театрализация – через семейные фотографии, предметы старины, музыку; беседа о превратностях и радостях в судьбе бабушки.
Сделать обучение осмысленным.	«Изобретение» чего-либо. Задания «На что похоже?».	«Колыбельная Олэм»: придумать и изобразить игрушки, составными частями которых будут детали из определенного материала; идентифицировать и назвать предлагаемые фигурки.
Способствовать мотивации процесса обучения.	Создание ситуации, когда известен результат, понятен способ его достижения.	Ребенок видит и может совершать действия с предметом, о котором идет речь, совместить полученное впечатление с информацией (интерактивность, личные переживания): например, исследовать содержимое «Путешествующих сундучков».
Формировать эмоциональную произвольность.	Система поощрения, соревновательность.	Призовой фонд для победителей. «Город на ладонях»: набравшие большее число фишек при разгадывании кроссворда получают право взять интервью у первопроходцев.
Оптимизировать эмоциональную сферу.	Передача эмоциональных состояний персонажей экспозиции.	Экспозиция создает настроение, способствующее передаче эмоционального состояния главного персонажа выставки. Педагог использует соответствующую интонацию голоса, мимику, жесты.
	«Пантомима». Выбор понравившихся предметов. Личностный подход.	«В гостях у бабушки Лукеры»: дети выполняют задания, которые предполагают пластические движения. «Знакомая Незнакомка»: определи, какая ткань тебе нравится больше. Задание: рассказать об экспонатах из своей коллекции.

1	2	3
Формировать музейную культуру.	Знакомство с правилами поведения, способность «добывать» информацию из предмета, приобщение к коллекционированию.	Организация пространства ДМ определяет поведение посетителей посредством текстовок, чередования форм активности, расположения витрин, путеводителей, помощи консультантов; первый опыт освоения музейного пространства приобретается в ИгроЦентре (интерактивные элементы, ролевые игры).
Развивать воссоздающее воображение.	Выявление несоответствий в изображениях, воспроизведение элементов процесса с помощью слов, рисунков; сопоставление; выбор; составление из частей.	Задание путеводителя выставки «Барби XXI века»: «Что перепутал художник?»; воспроизвести последовательность этапов процесса. «Комната открытий»: соедини названия предметов с названиями материалов, из которых они изготовлены. «Знакомая Незнакомка»: собери из частей три портрета бабушки (разных возрастов).
Развивать рефлексию.	Самостоятельное определение способа выполнения задания.	«Колыбельная Олэм»: выбор способа плетения циновки.
Развивать память.	Запоминание новых терминов на основе игровых заданий, их воспроизведение.	«Колыбельная Олэм»: пояснение нового термина («орнамент») с помощью путеводителя, в котором предлагается также задание продолжить изображение орнамента на рисунке и решить на его поле кроссворд.
Развивать ассоциативность мышления.	Разгадывание загадок. Задания на основе адаптированных «матриц Равена».	«Колыбельная Олэм»: определить обитателей северного леса, разгадав загадки. Табло загадок: «Отгадку найдешь среди экспонатов этого раздела». Задание: найти на экспонатах выставки орнаменты по предложенным фрагментам.
Формировать способность к планированию.	Использование путеводителя с целью планирования маршрута путешествия. Выполнение заданий по схеме.	«Колыбельная Олэм»: путеводитель по выставке с указанием маршрута путешествия, вместо чертежа – опорные рисунки (пиктограммы), служащие ориентиром. «Знакомая Незнакомка»: в разделе «Мамин шкаф» надо завязать галстук по схеме. «Бабушка Лукерья»: сложить по схеме тряпичную куклу.
Формировать способность к классификации.	Задания на выделение и воспроизведение отличительных черт предметов, явлений, объединенных в одну группу.	«Колыбельная Олэм»: изобразить на бумаге отличительные черты каждой из кукол в соответствии с их этнической принадлежностью; выбрать из предложенных пар обуви ту, которая «принадлежит» народу, о котором идет речь. «Знакомая Незнакомка»: собрать с помощью наклеек и распределить гардероб модницы 50-х и 90-х гг.; подобрать к названиям киножанров наклейки с фрагментами из соответствующих им кинокартин.

1	2	3
<p>Формировать пространственно-временные представления.</p> <p>Развивать сенсорную память.</p>	<p>Сопоставление со своим жизненным опытом, использование временных категорий, понятных ребенку.</p> <p>Задания на идентификацию: предметов на ощупь, запахов. Задания, ориентирующие на прямой тактильный контакт с экспонатами.</p>	<p>Занятие «Стрела времени» в рамках программы по истории города («Археология»); метод «погружения» в историческое прошлое; идентификация исторических предметов (сравнение иглы современной и костяной в действии).</p> <p>«Колыбельная Олэм»: определи на ощупь, кто здесь живет. Игра «Размести кукол в чуме»: дети достают «новоделы» хантыйских кукол акань и игровое поле, изображающее чум. Знакомство с содержимым сундучков: деревянные игрушки и игры, олени шкурки, стружка. «Бабушка Лукерья»: определи по запаху ингредиенты для бабушкиного пирога, найди лишние.</p>

Одна из перспективных форм работы ДМН – **массовые мероприятия** каждой выставки, которые становятся кульминационными в «Календаре событий». Они имеют два основных направления: 1) *театрализованные праздники*, освещающие содержательную сторону проектов (финальный тур ежегодных выставок-конкурсов детского творчества, театрализованные шоу-представления); 2) *тематические мероприятия*, сопровождающиеся общением с музейными предметами или показом приуроченной к этому мероприятию мини-выставки.

Таким образом, можно констатировать, что ДМ как образовательное внешкольное учреждение дает возможность практического претворения в школьную жизнь новых педагогических идей и методик. Канадский исследователь Д. Камерон полагает, что современный музей должен отвечать задачам культурной политики, цель которых – демократизация культуры и обеспечение всем равенства культурных возможностей [6]. Музей действительно становится образовательным центром, местом диалога культур и, по словам М. Б. Гнедовского, школой визуального, пространственного восприятия, где осваивается язык вещей, постигаются их скрытые культурные значения и факт их антропогенности, рукотворности.

Литература

1. Столяров Б. А. Педагогика художественного музея от истоков до современности: Уч. пос. – СПб.: Специальная литература, 1999. – С. 41.
2. Юхневич М. Ю. Педагогические школьные и детские музеи дореволюционной России: Метод. пособие. – М.: НИИ культуры, 1990.
3. Гнедовский М. Б. Граница Европы отодвигается на восток: Лучшим европейским музеем 1998 года вполне может стать сибирский музей // Открытый музей. 1998. № 1. – С. 7–10.
4. Музейная педагогика за рубежом: работа музеев с детской аудиторией. Серия электронных изданий MUSEUM PRO. Вып. 5.0/ Сост. и ред. М. Ю. Юхневич. – М.: Лабор. музейного проектирования; РИК, 1997.
5. Детский музей города Ноябрьска. Концепция развития /Колл. авт.: Быкова А. Г., Гнедовский М. Б., Зисман И. Э. и др./ Под ред. Н. А. Никишина. Ноябрьск–Москва. – М.: Изд. центр «Робин», 1997.
6. Камерон Д. Музей: храм или форум? // Музейное дело. Музей – культура – общество: Сб. науч. тр. – М.: МК РФ Музей революции, 1992. – С. 267–268.

Татьяна Анатольевна Чичканова – канд. ист. наук, доцент, зав. кафедрой эстетического воспитания Самарского гос. педагогического университета.

Наталья Петровна Макарова – канд. пед. наук, директор Детского музея г. Ноябрьска, Ямало-Ненецкий АО.