

ТЕОРІЯ МУЗЕЄЗНАВСТВА ТА МУЗЕЙНА ПРАКТИКА

УДК 069:37+004.0326+069.12

© Володимир МАЛЮГА

МУЗЕЙНА ПЕДАГОГІКА: ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ У НАУКОВО-ОСВІТНІЙ РОБОТІ

Розглядаються особливості ефективного впливу на відвідувача музею елементів музейної педагогіки мультимедійними засобами; аналізується ступінь актуальності мультимедійності в музейній практиці.

Ключові слова: музеологія, музейна педагогіка, мультимедійні засоби, історіографія.

Сучасні інформаційно-комунікаційні технології є засобом трансформації накопичених людством відомостей і знань у електронну форму та створення на цій основі принципово нових видів інформаційних ресурсів. Нині значна частина освітніх, інформаційно-довідкових та розважальних програм на споживчому ринку належить до мультимедійної категорії. Становлення інформаційного суспільства важко уявити без широкомасштабного використання електронних інформаційних ресурсів. Останнім часом музеї України активно впроваджують у свою роботу новітні мультимедійні технології з метою всебічного вдосконалення науково-освітньої діяльності. Досвід, напрацьований музеями, сприяв ефективному вдосконаленню музейної педагогіки.

Використовувати фахову літературу з питань музейної педагогіки в сучасній музеології ми можемо завдяки вітчизняним дослідникам, серед яких варто відзначити: Т. Белофастову, Л. Гайду, О. Гринева, Л. Гурина, О. Караманову, І. Ласкія, Н. Капустіну, К. Редзінського, Т. Чумалову, М. Шельонга. У їхніх дослідженнях теоретично обґрунтовані основні засади музейної педагогіки, удосконалення дидактичних форм роботи з відвідувачами різних вікових категорій, насамперед з молоддю, та розробки ефективних методів і прийомів навчання в музеї [18].

На думку науковців, плідна творча співпраця музейників, психологів та педагогів у ході організації та проведення найрізноманітніших заходів покликана навчати й виховувати молодь музейними засобами, формувати в них здатність сприймати й розуміти мистецькі твори, висловлювати особистісне ставлення до них та формувати ціннісні орієнтації молодого покоління, застосовуючи історичний досвід.

У період тотальних інформаційних технологій для найбільш ефективного впливу експозиції й музейних заходів на відвідувача музею доцільно використовувати мультимедійні засоби, спрямовані на оптимізацію музейної педагогіки [30].

Пошук інноваційних технологій просвітництва в музеєзнавчому просторі став причиною зміни застарілих технічних засобів музеїв на сучасні.

Актуальність статті зумовлена необхідністю застосування мультимедійних засобів у практиці музеїв України.

Метою статті є визначення шляхів використання мультимедійних засобів у процесі просвітницької діяльності музеїв України, спрямованих на долучення та посилення інтересу до історії духовної культури, формування вдячної історичної пам'яті та комеморативного світогляду у відвідувачів музеїв.

Застосування мультимедійних засобів у науково-освітній діяльності музеїв означає появу нових форм розумової, творчої діяльності, які потрібно розглядати як історичний розвиток психічних процесів людини.

Мультимедіа (від англійського терміна multimedia – багатокомпонентне середовище) – це комп'ютерні інтерактивні інтегровані системи, що забезпечують роботу з анімованою комп'ютерною графікою й текстом, мовою і високоякісним звуком, нерухомими зображеннями та відео (Енциклопедія Британіка – britannica.com).

Дослідниця Л. Кравцова стверджує, що мультимедійні технології дають змогу поєднати методи обробки різних типів даних в одну комп'ютерну систему [12]. Тому продумана, цікава, наочна, інтерактивна подача інформації при використанні мультимедійних технологій про експонати і тематику музею – запорука того, що відвідувачі (особливо дітяча та учнівська аудиторія) отримають більше вражень, глибше запам'ятають більше інформації та в цілому матимуть позитивний досвід від відвідування музею [20].

В умовах розвитку музейного простору основне завдання мультимедіа полягає в тому, щоб подати інформацію в ефективній і ефектній формі: пояснити матеріали експозиції та зорієнтувати відвідувача в ній; доповнити основну експозицію за рахунок фондової колекції; у деяких випадках – виступати поряд з оригінальними експонатами, рівноправними учасниками музейної експозиції; привнести в експозицію елементи гри та розваг.

Слід зазначити, що використання мультимедіа в науково-освітній роботі музеїв опосередковано тотожне з проблемами використання мультимедійних засобів у процесі навчання, якими займалися такі дослідники, як Н. Бойко, Я. Булахова, Н. Волкова, Л. Шевченко, Т. Коваль, Л. Карташова, Н. Іщук, Н. Анісімова, Т. Волошина, Н. Фролов, С. Антонова та ін. Зокрема, на думку дослідниці Л. Карташової, застосування мультимедіа в процесі навчання суттєво впливає на формування нового змісту освіти та модифікацію організаційних форм і методів навчання, значно розширює можливості методів самостійної наукової й науково-дослідної роботи та навчання [11]. Дослідник Н. Бойко

вважає, що ефективно використання засобів мультимедіа вдосконалює процес організації самостійної роботи, стимулює навчально-пізнавальну діяльність у процесі вивчення теоретичного матеріалу [3]. У розвідці дослідниці Н. Волкової мультимедіа окреслюється як комплекс апаратних та програмних засобів, що дозволяють застосовувати ПК для роботи з текстом, звуком, графікою, анімацією і відеофільмами [6]. Також для практиків із музейної справи є цікавим дослідження М. Бухаркіна, який зазначає, що мультимедіа є комп'ютерною технологією, що використовується для презентації інформації не тільки тексту, а й графіки, кольору, анімації, відеозображення в будь-якому поєднанні [4].

У студіюванні досліджень із питань ефективності та доцільності шляхів використання мультимедійних засобів у музейному просторі важливо звернути увагу на зростання ролі музеїв і музейних мереж у справі глобальної «трансляції» культурної спадщини [1, 2, 7, 24, 27 – 30].

Таку «трансляційну» функцію сучасні музейні установи світу набули з широким запровадженням музейних інформаційних технологій та новим етапом розвитку цивілізації, який американський політолог З. Бжезінський назвав «відкрите інформаційне суспільство».

Ще на початку 1980-х рр. Міжнародна рада музеїв (International Council of Museums – ICOM) вказала на необхідність широкого впровадження інформаційних технологій у діяльність музеїв [24]. У стратегії Четвертої рамкової програми ЄС на 1994 – 1998 рр. серед інших планів з метою вдосконалення сфери культури в період переходу до інформаційного суспільства задекларовано такий намір: «Створити умови для гармонійного й збалансованого розвитку ринку сервісних послуг, програмних і телекомунікаційних складових, що забезпечують доступ до європейської культурної спадщини» [16].

За спільною ініціативою комісії європейського співтовариства (European Commission's Directorate General XIII) і програми ACTS (Advanced Communications Technologies and Services) у 1996 – 2002 рр. реалізовано два масштабні проекти: «Мультимедійний доступ до європейської культурної спадщини» (Multi-media Access to Europe's Cultural Heritage), скорочено – «проект Мо», термін реалізації 1996 – 1998 рр. і «Мультимедіа для освіти і зайнятості через інтеграцію культурних ініціатив» (Multi-media for Education and Employment Through Integrated Cultural Initiatives), скорочено – «проект MEDICI», який став продовженням «проекту Мо» й реалізувався з 1998 р. до 2002 р. [17].

У рамках реалізації проекту «Мо» комісія європейського співтовариства задекларувала свої позиції в двох базових документах: «Меморандумі взаємопорозуміння» та «Хартії про електронний доступ до культурної спадщини Європи». Інформаційні технології в XXI ст. пронизують усі сфери діяльності музею: від інформаційного менеджменту й електронної комерції до традиційної експозиційної та науково-освітньої діяльності [21].

Найефективнішими мультимедійними засобами науково-освітньої діяльності музею є мультимедійні засоби навчання (МЗН). Вони є сукупністю

візуальних, аудіо та інших засобів відображення інформації, що інтегровані в інтерактивному програмному середовищі. Мультимедійні засоби навчання поділяють на апаратні та програмні. Перспективи та проблеми застосування МЗН розглядають науковці В. Биков, Р. Гуревич, А. Гуржій, К. Елшир, М. Жалдак, Ю. Жук, І. Захарова, М. Кадемія, Г. Кедрович, В. Клочко, Г. Козлакова, А. Коломієць, Ю. Машбиць, І. Підласий, Є. Полат, І. Роберт, С. Свириденко, О. Співаковський, А. Хуторський, Д. Чернілевський та ін.

Особливості застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі різних музейних установ презентують у кандидатських дисертаціях Н. Іщук, О. Коношевський, М. Корнеєв, Г. Рубіна, О. Чайковська, І. Шахіна, Л. Шевченко, С. Яшанов та ін.

Представлені науковцями апаратні мультимедійні засоби поділяються на основні й спеціальні. До основних засобів мультимедіа належать: комп'ютер, мультимедіа-монітор та маніпулятори (миша, клавіатура трекбол, графічний планшет, світлове перо, тачпад, сенсорний екран, pointing stick, ігрові маніпулятори – джойстик, геймпад). Змістовне наповнення основних засобів мультимедіа складають різноманітні види комп'ютерних навчальних програм, зокрема: електронний підручник, що забезпечує можливість самостійно засвоїти навчальний курс або його розділ; програми для перевірки та оцінювання знань, умінь і навичок; тренажери – засоби формування та закріплення навичок, перевірки досягнутих результатів та ігрові програми – як розважальної, так і професійної спрямованості [12]. До спеціальних засобів належать приводи CD-ROM, TV-тюнери, графічні акселератори, звукові плати та акустичні системи [25]. У цілому мультимедійні засоби передбачають використання інтерактивної дошки, мультимедійний проектор, лептоп або нетбук, мультимедійний програвач, смартфони та комунікатори. Зазначені науковці в дослідженнях також виокремлюють основні напрями використання мультимедійних засобів, а саме:

- створення авторських мультимедійних продуктів науковими співробітниками музею (екскурсоводами, музейними педагогами) за музейними заняттями;

- співпраця з іншими навчальними закладами й організаціями, що займаються розробкою мультимедійних продуктів та мають відповідні мультимедійні засоби навчання, які сприятимуть поглибленню знань музейної аудиторії;

- координація з упровадження й використання мультимедіа в межах науково-освітньої діяльності музею;

- розвиток зв'язків із закордонними виробниками мультимедійних продуктів та інструментальних засобів, пов'язаних з інформаційним простором музею [5]. Отже, використання сучасних інформаційних технологій у музеях потребує наявності персонального комп'ютера, програмного забезпечення та прямого доступу до освітніх сайтів Інтернету. Що стосується програмного забезпечення, то воно передбачає наявність комп'ютера, CD і DVD-дисків, програм

обробки електронних даних, мультимедійних навчальних програм, а також HD-DVD-дисків для зберігання повнометражних фільмів високої якості.

Під впливом вимог часу для оптимізації науково-освітньої роботи сучасні музеї активно застосовують мультимедійні засоби з метою підвищення інформативності музейного заняття; реалізуючи принцип наочності та здійснюючи економію навчального часу, впливають на формування позитивної мотивації навчання в музейному середовищі [8]. Визначення оптимальної кількості задіяних засобів мультимедіа для проведення екскурсій, лекцій чи практичних музейних занять залежить від обсягу та характеру теми музейного заняття. Окрім того, добираючи мультимедійні засоби, музейний педагог має визначити, чи виконує навчальну функцію обраний мультимедійний продукт і відповідає навчальній програмі та змісту навчального матеріалу музейного заняття. Музейний педагог повинен дотримуватися критеріїв добору мультимедійних засобів під час музейних заходів, передбачити, на яких етапах музейного заняття будуть застосовуватися мультимедійні засоби, перевірити їхню роботу до початку заняття, визначити час роботи музейної аудиторії з мультимедійним продуктом, а також проаналізувати навчальний матеріал з метою виявлення доцільності створення власних мультимедійних продуктів [9]. Важливим фактором є те, що використання працівниками музейної установи мультимедійних продуктів дозволяє забезпечити підвищення якості знань та інтересу відвідувачів до музею.

Отже, застосування мультимедійних засобів у процесі науково-освітньої роботи музею активізує пізнавально-навчальну діяльність відвідувачів різних вікових категорій, індивідуалізує процес навчання музейного заняття, урізноманітнює форми проведення занять, а також сприяє розвитку розумових і творчих здібностей учнівської молоді та студентів.

Утім, на думку консервативно мислячих наукових співробітників музеїв, деякі використані мультимедіа, зокрема віртуальна екскурсія, не спроможні замінити справжню екскурсію залами музею. Дійсно, маленькі картинки на екрані монітора чи музейні матеріали, презентовані під час кіноперегляду, не в змозі заступити художні шедеври, історичні раритети, виставлені в залах того чи іншого музею. Фактично комп'ютерні презентації – це звичайнісінька інформаційно-психологічна «наживка», що карбується в пам'яті людини й спонукає при нагоді неодмінно завітати в цей музей. Нині формується цільова зацікавленість людини комп'ютерної епохи, яку, до речі, важко кудись витягнути через наявність комп'ютера, музейною спадщиною, їй прищеплюються мистецькі й загальнокультурні цінності, Інтернет мотивує людину до здійснення пізнавальних туристичних подорожей, які охоплюють відвідання закладів культури (музеїв, анімаційних скансенів, галерей, арт-студій, театрів тощо) [20].

На думку сучасних дослідників із музеєології, на противагу існуючим консервативним поглядам із питання використання мультимедіа в науково-освітній роботі музеїв, успішні музеї світу вже давно мають свої представництва

в Інтернеті – інтерактивні веб-сайти, де можна отримати інформацію про склад фондів та зміст, представлення, про режим роботи музею, анонсування нових виставок та заходів [21].

Практика з науково-освітньої роботи музеїв свідчить про те, що, окрім діючих веб-сайтів, спеціально створені аудіо-, відео- і мультимедійні продукти, які тепер виступають рівноправними учасниками науково-освітнього дійства. Прикладів успішного запровадження таких продуктів у науково-освітню практику музеїв більш ніж достатньо. Скажімо, повністю мультимедієзованим та світло-ілюмінаційноанімізованим є відомий європейський Музей діамантів Сваровські поблизу м. Інсбрука (Австрія) [22].

Для втілення мультимедійних технологій у музейному середовищі важливою є впорядкована співпраця мультимедійних спеціалістів і музейників. Визначати завдання проекту мають музейники, керуючись його концептуальними засадами, а виконавчим менеджером може бути технічний експерт музею з відповідним досвідом у впровадженні мультимедійних проектів. У практику закордонних музеїв, як правило, залучається позаштатний консультант або мультимедійний спеціаліст [23]. Без сумніву, варто використовувати сучасний світовий досвід для впровадження мультимедійних технологій у музейне середовище. Наприклад, Міжнародною радою музеїв (International Council of Museums) створено мультимедійну групу (Multimedia Working Group), що безпосередньо займається розробкою методологічних засад використання мультимедіа музеями [31].

Креативним є досвід сучасних музеїв України, які активізують інноваційну науково-освітню діяльність у процесі проведення різноманітних заходів з використанням мультимедійних засобів, що спонукає на роздуми про те, яким має бути сучасний музей та як найефективніше здійснювати свою діяльність із різновіковою аудиторією.

Наприклад, художньо-меморіальний музей ім. І. Труша (відділ Національного музею у Львові ім. Андрія Шептицького) в рамках культурно-освітньої програми «Канікули в музеї» проводить тематичний цикл віртуальних екскурсій «Слідами Івана Труша», спрямованих на ознайомлення дітей молодшого й середнього шкільного віку з мальовничими місцями України, Італії та країнами Близького Сходу, які відвідав відомий живописець ХХ ст., що відіграли значну роль у розширенні жанрово-тематичної палітри його творчості. Під час занять використовують твори Івана Труша, мультимедійні покази, аудіозаписи та залучають дітей до виконання творчих завдань, інтерактивних ігор, вікторин за мотивами живописних робіт митця. У музеї учні також можуть узяти участь у майстер-класах із наочним використанням мультимедіа з продукуванням витинанки, орігамі, квілінгу та аплікації [19].

Інший вектор інноваційно-освітньої діяльності з використанням мультимедіа простежуємо в Музеї Івана Гончара в Києві, який з 2007 р. проводить Всеукраїнський дитячий фольклорний фестиваль «Орелі». Метою проекту є збагачення сучасних шляхів розвитку дітей кращими здобутками етнопедагогіки

за допомогою проведення мистецьких, музичних, екологічних, освітніх, виставкових та інших культурно-просвітницьких заходів задля впровадження необхідного етнічного складника в систему освіти й виховання української молоді [26].

Дніпропетровський національний історичний музей імені Д.І. Яворницького в інноваційно-освітній діяльності презентує нові підходи. Багатопрофільна робота цього музею активно реалізується завдяки доцільному використанню мультимедійних засобів навчання. Як різновид науково-освітньої діяльності музейники презентують і освітню музейну програму, яка передбачає впродовж 11 років навчання в школі систематичне відвідування учнями музею: ознайомлення з головною експозицією, участь у музейних студіях та конкурсах, долучення до музейних заходів та інтерактивних занять з історії, етнографії, літератури та мистецтва. Зазначена освітня музейна програма з залученням мультимедійних засобів навчання дає можливість юним відвідувачам підвищити рівень «загальної культури», а музейним працівникам – проаналізувати динаміку накопичення знань учнями [11].

Належне місце в музейному просторі України посідає Меморіальний комплекс «Національний музей історії Великої Вітчизняної війни 1941 – 1945 років». З 1999 р. у роботі більшості структурних підрозділів Меморіалу активно використовуються новітні інформаційні технології, залучаються можливості системи INTERNET, формуються бази даних фондового зібрання, колекції сповіщень про загиблих, інформаційно-пошукові системи частин і з'єднань, що брали участь у боях в Україні, Героїв Радянського Союзу, в'язнів нацистського табору «Гросслазарет» у м. Слауті, створено WEB-сайт [14].

Сучасні інформаційні технології дають змогу науковцям Меморіального комплексу розвивати різні форми музейної комунікації: створювати тематичні мультимедійні проекти, «віртуальні» екскурсії та виставки, комп'ютерні презентації на CD-дисках.

Згідно з різноманітними програмами для різних груп цільової аудиторії музею впроваджуються відповідні мультимедійні засоби. Наприклад, були створені послайдові комп'ютерні презентації про видатних особистостей до циклу музейних розповідей про воєначальників українського походження.

У рамках циклу музейних заходів, присвячених Міжнародному дню захисту дітей, Дню медичної сестри, Дню знань, Дню людей похилого віку і Дню ветеранів, підготовлені тематичні мультимедійні проекти, які охоплювали послайдові комп'ютерні презентації, хронікально-документальні фільми та аудіодокументи з фондової колекції музею.

Для проведення історико-мистецького вечора «Музи тоді не мовчали» про діяльність Українського ансамблю пісні і танцю 1-го Українського фронту започатковано оцифрування звукозаписів виступів ансамблю на платівках воєнних років. 1 жовтня 2014 р. у стінах музею вперше з 1945 р. пролунали українські народні пісні у виконанні солістки ансамблю Л. Троценко, що,

безумовно, сприяло формуванню у відвідувачів особистісного емоційно-чуттєвого сприйняття інформаційного матеріалу.

Отже, новітні мультимедійні засоби сприяють популяризації матеріалів фондової колекції музею, яка не представлена в експозиції музею [15].

Своєрідним підсумком дослідження є констатування того, що сучасні музеї все ширше використовують у своїй науково-освітній діяльності інноваційні комп'ютерні технології.

Нині, в епоху стрімкого прогресу й розвитку інформаційних технологій, використання мультимедійних засобів стає неодмінною умовою для тих музейних закладів, які намагаються успішно конкурувати з іншими культурно-дозвілєвими та науково-дослідними центрами. Тенденція розвитку сучасних музеїв полягає в мультидисциплінарному підході поєднання знань і досвіду з різних сфер життєдіяльності.

Зауважимо, що переваги використання мультимедійних засобів у науково-освітній роботі в музеях базуються на слуховому й зоровому сприйнятті інформації, які забезпечують доступне, швидке й ефективне засвоєння матеріалу завдяки багатоканальній подачі інформації [9]. Можливості мультимедійних засобів дають змогу визначити дидактичні функції, зокрема: збільшити наочність, сприяти розвиткові пізнавальних інтересів у відвідувачів, підвищити якість їхніх знань, забезпечити індивідуалізацію та інтенсифікацію, сприяти кращому запам'ятовуванню музейного матеріалу.

Безумовно, впровадження мультимедійних засобів у науково-освітню роботу музеїв сприяє проведенню етапності музейних заходів із використанням мультимедійних засобів навчання: врахуванню функцій процесу навчання (навчальної, виховної, розвивальної) під час застосування мультимедійних засобів навчання; уведенню мультимедійних навчальних комплексів у практику музейних заходів з урахуванням психологічного, педагогічного, методичного та організаційного аспектів.

Таким чином, добір адекватних методів і форм застосування мультимедійних засобів призведе до модернізації науково-освітньої діяльності музеїв України. Це, в свою чергу, сприятиме виходу на новий, системний рівень взаємодії з відвідувачами, а освітній ресурс музеїв і їхні культурні послуги стануть більш доступними, динамічними, корисними й привабливими для всіх категорій відвідувачів. Дійсно, належне використання інноваційних мультимедійних технологій у музеях викликано не лише тим, що це модерно, а тим, що це повною мірою відповідає освітній місії музеїв [13].

Джерела та література:

1. Байдахер Фрідріх. Загальна музеологія / За ред. Зеновія Мазурика; Пер. з нім. Х. Назаркевич, О. Лянз, В. Лозинського. – К.: Літопис, 2005.
2. Bennett T. *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. – London: Routledge, 1995.
3. Бойко Н.І. *Організація самостійної роботи студентів вищих навчальних закладів в умовах застосування інформаційно-комунікаційних технологій: автореф. дис...*

- наук. ступеня канд. пед. наук : 13.00.04 / Н.І. Бойко – К., 2008. – 20 с.
4. Бухаркина М.Ю. *Современные педагогические и информацион-ные технологии в системе образования: уч. пособ.* / М.Ю. Бухаркина, Е.С. Полат. – М. : Академия, 2007. – 112 с.
 5. Вакулюк В.М. *Мультимедийные технологии в учебном процессе* / В.М. Вакулюк, Н.С. Семенова // *Высшее образование в России.* – 2004. – № 2. – С. 101 – 105.
 6. Волкова Н.П. *Педагогіка : посіб. для студ. вищих навчальних закладів* / Н.П. Волкова. – К. : Академія, 2001. – 576 с.
 7. Вольфович А.Ю. *Модель музейной коммуникации в концепции зарубежных музееведов*/ А.Ю. Вольфович // *Музей в современной культуре: Сб. науч. тр.* – СПб., 1997.
 8. *Інформаційно-комунікаційні т технології–пріоритетний напрямок розвитку педагогічної освіти: (Урядовий портал) [Електронний ресурс] /Прес-служба Міністерства освіти і науки, молоді та спорту.* – 2011. – Режим доступу: http://www.kmti.gov.ua/control/publish/article?art_id=244341480
 9. Імбер В.І. *Педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у підготовці майбутнього вчителя початкових класів: дис.... канд. пед.наук: 13.00.04* / В.І. Імбер – Вінниця, 2008. – 238 с.
 10. Капустіна Н.І., Гайда Л.О. *Психолого-соціологічні дослідження музейних програм і занять для школярів* / Н.І. Капустіна, Л.О. Гайда // *Музей і майбутнє: матеріали обл. наук. конф.* – Дніпропетровськ, 1998 – С. 28 – 36.
 11. Карташова Л.А. *Інформаційно-комунікаційні технології як складова системи навчання* [Електронний ресурс] /Л.А. Карташова, Т.М. Мозолюк // *Педагогічний дискурс: зб. наук. праць* / Гол. ред. І.М. Шоробура. – Хмельницький: ХГПА, 2010. – Вип. 7. – Режим доступу: http://www.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/peddysk/2010_7/tozoliuk.
 12. Кравцова Л.В. *Мультимедіа технології в системі дистанційної освіти* / Л.В. Кравцова, Г.М. Кравцов // *Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції [«Інформатизація освіти України: стан, проблеми, перспективи»].* – Херсон, 2001. – С. 55 – 57.
 13. Кокоріна Є.А. *Інформатизація музеїв* / Є.А. Кокоріна // *Довідник керівника установ культури.* – 2006. – № 5. – С. 60.
 14. Лещенко О. *Новітні інформаційні технології – новий рівень музейних досліджень* / О. Лещенко // *Ветеран України.* – 2010. – № 15. – С. 45 – 54.
 15. Там само.
 16. *Memorandum of Understanding. Multimedia Access to Europe's Heritage. Recommendations and Guidelines.* European Commission. 1998.
 17. Там само.
 18. Медведєва Е.Б., Юхневич М.Ю. *Музейна педагогіка як нова наукова дисципліна.* / Е.Б. Медведєва, М.Ю. Юхневич // *Культурно-освітня діяльність музеїв.* М., 1997. *Музейная педагогика: истоки, настоящее и перспективы*//Режим доступу: <http://edu.rin.ru/cgi-bin/article.pl?ids=1&id=1077>
 19. Музей І. *Труша запрошує дітей на віртуальні уроки-екскурсії.* Режим доступу: <http://molodi.in.ua/muzejtrusha-virtualnyj>.
 20. *Музейная педагогика: истоки, настоящее и перспективы* // Режим доступу: [HYPERLINKhttp://edu.rin.ru/cgi-bin/article.plids=1&id=1077](http://edu.rin.ru/cgi-bin/article.plids=1&id=1077); <http://edu.rin.ru/cgi-bin/article.plids=1&id=1077>.
 21. Ноль Л.Я. *Компьютерные технологии в музее.* / Л.Я. Ноль – М., 1999.
 22. Рутинський М.І. *Міжнародний туризм* / М.І. Рутинський // *Навч. посіб.* – К.: Знання, 2007.
 23. Там само.

24. Swarbrooke J. *The development and Management of Visitor Attractions*. – Oxford: Butterworth-Heinemann, 1995.
25. Савельев А. *Инновационное высшее образование / А. Савельев // Высшее образование в России*. – 2001. – № 6. – С. 43 – 45.
26. Сорокіна А.І. *Просвітницька діяльність Національного центру народної культури «Музей Івана Гончара»*. Режим доступу: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Gileya/2011_51/Gileya51/I21_doc.
27. French Y. *The Handbook of Publik Relations for Museum, Galleries, Historic Houses, the Visual Arts and Heritage Attractions*. – New York: Museum Developmebt Co., 1991.
28. Harrison R. *Manual of Heritage Management*. – Oxford: Butterworth-Heinemann, 1994.
29. *Heritage Interpretation Management: Audience Characteristics, Evaluation and Impact / Eds. by Carter J., Goodey B., Binks G.* – New York: John Wiley & Sons, Inc, 1997.
30. Чумалова Т.И. *Основные принципы музейной педагогики. Путешествие на машине времени / Т.И. Чумалова // Дошкольное воспитание*. – М., 2008/ – № 3. – С. 58 – 63.
31. Шевцов І.П. *Сучасні мультимедійні технології в оформленні музею-філії «Харківщина у Великій Вітчизняній війні 1941 – 1945 років»: втілення і перспективи / І.П. Шевцов / [Електронний ресурс] // 12 Сумцовські читання: Конференція, присвячена 15 річниці незалежності України*. – Харків, 2006. Режим доступу: <http://museum.kh.ua/academic/sumtsovconference/2006/article.html?n=257>.

© Владимир МАЛЮГА

МУЗЕЙНАЯ ПЕДАГОГИКА: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ В НАУЧНО- ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ

В историографическом дискурсе рассматриваются особенности эффективного воздействия элементов музейной педагогики на посетителя музея мультимедийными средствами; анализируется степень актуальности мультимедийности в музейной практике.

Ключевые слова: *музеология, музейная педагогика, мультимедийные средства, историография.*

© Volodymyr MALYUGA

MUSEUM EDUCATION: USE OF MULTIMEDIA IN SCIENTIFIC AND EDUCATIONAL WORK

Due the historiographic discourse were showed the features of effective influence elements of museum pedagogy for museum visitors by multimedia; analyzes the degree important of the multimedia in museum practice.

Keywords: *museology, museum educationmultimedia, historiography.*