

მუზეუმები - სწავლების ეფექტიანობის ამაღლების საშუალება

მომზადდა მაია ინასარიძემ

თანამედროვე პედაგოგიკაში გამოკვეთილი ტენდენციაა ჰუმანიტარული, დემოკრატიული და კულტურული ფასეულობების სინთეზის გზით მოსწავლეთა ზოგადკულტურული კომპეტენციის განვითარება.

ზოგადკულტურული კომპეტენცია პედაგოგიურ ლიტერატურაში განმარტებულია, როგორც განათლებულობის დონე, რომელიც საჭიროა თვითგანვითარებისათვის, კულტურის სხვადასხვა დარგში მოვლენების დამოუკიდებელი, არგუმენტირებული ანალიზისა და სხვადასხვა კულტურის წარმომადგენლებთან დიალოგის წარმართვისათვის.

ზოგადკულტურული კომპეტენცია შედგება **შემეცნებითი, ღირებულებებზე ორიენტირებული და კომუნიკაციაზე ორიენტირებული კომპონენტებისაგან.**

შემეცნებითი კომპონენტი გულისხმობს კულტურის პროდუქტის შესწავლასა და გააზრებას; **ღირებულებებზე ორიენტირებული კომპონენტი** - ღირებულებებთან ზიარებას სულიერი ურთიერთობის პროცესში განცდილის (ემოციების) გზით;

კომუნიკაციური კომპონენტი - ეს არის სოციალური და კულტურული გამოცდილების გადაცემისკენ მიმართული ურთიერთობა და ქმედება.

მუზეუმი ზოგადკულტურული კომპეტენციის ამ სამივე კომპონენტის გაერთიანების საშუალებას გვაძლევს. ის მატერიალური და სულიერი კულტურის ნიმუშების ექსპონირების, პოპულარიზაციის, დაცვის, შენახვისა და შეძენის გზით ხელს უწყობს ჩვენი შემეცნებითი ინტერესებისა და სულიერი მოთხოვნილებების დაკმაყოფილებას.

სამუზეუმო ექსპონატს აქვს სამი ფუნქცია: **ინფორმაციული** (ის არის ინფორმაციის წყარო), **ატრაქტიული** (ანუ მიზიდველი; ყურადღების მიქცევისა და ინტერესის აღძვრის საშუალება) და **ექსპრესიული** (ასოციაციების გამოწვევისა და ემოციური ზემოქმედების საშუალება).

ახლა თავად განსაჯეთ, რამდენად ეფექტიანად შეიძლება სამუზეუმო რესურსების გამოყენება მოსწავლეთა მრავალმხრივი განვითარებისათვის.

მასწავლებელს, რომელიც გადაწყვეტს ჩართოს მუზეუმები სასწავლო პროცესში, შეიძლება ჰქონდეს შემდეგი მიზნები:

- ასწავლოს მოსწავლეებს სამუზეუმო ექსპონატების ისტორიულ-კულტურული კონტექსტის დანახვა, მათი შეფასება, რათა გამოიყენოს ისინი პრიმიტიული მასკულტურის საწინააღმდეგოდ.
- ჩამოუყალიბოს მოსწავლეებს ღირებულებებითი დამოკიდებულება ისტორიულ-კულტურული მემკვიდრეობის მიმართ.
- დაანახვოს კავშირი ისტორიულ-კულტურულ ეპოქებს შორის და დაეხმაროს თანამედროვე კულტურის გააზრებაში.
- ჩამოუყალიბოს კულტურის ძეგლებთან ურთიერთობის ჩვევები.
- განუვითაროს ესთეტიკური ტკბობის, თანაგანცდის უნარი.
- ჩამოუყალიბოს ტოლერანტული დამოკიდებულება უცხო კულტურის მიმართ, ასწავლოს განსხვავებულის მიმღებლობა.
- სხვადასხვა ერისა და ეპოქის კულტურულ მემკვიდრეობასთან ზიარებით განუვითაროს გარესამყაროს აღქმისა და შემეცნების უნარი, მრავალმხრივი ხედვა.
- ხელი შეუწყოს კულტურული მემკვიდრეობის შენარჩუნებასა და განვითარებას, რადგან კულტურული მემკვიდრეობის დამფასებელი მომავალი თაობა არა მარტო

გაუფრთხილდება მას, არამედ მას ექნება ერთგვარი მასტიმულირებელი საშუალება ახალი შემოქმედებითი იდეებისათვის.

მოსწავლეები ისწავლიან საგნებისა და მოვლენების ახლებურ ხედვას, მიეცემათ აღმოჩენის შესაძლებლობა, განუვითარდებათ კვლევითი უნარ-ჩვევები. გახუნებულ ფოტოებს საოჯახო ალბომიდან, მემორიალურ ნივთებსა თუ უძველესი ამფორის ნამსხვრევებს შეუძლიათ მათში გააღვიძონ წარმოსახვა, დაანახვონ ის, რაც აქამდე არავის დაუნახავს.

მუზეუმის საგანმანათლებლო ამოცანები შეიძლება დაიყოს სამ ჯგუფად:

1. **თვალსაწიერის გაფართოება**, რაც, თავის მხრივ, ხელს შეუწყობს შემეცნებითი ინტერესის აღძვრას; ამ მიზნით რეკომენდებულია ე.წ. თეატრალიზებული ექსკურსიები, სიტუაციური თამაშები, სამუზეუმო თამაშები (მაგალითად, ბლიცვიქტორინები, ლოტოები და სხვა).

2. **ემოციური და ესთეტიკური აღქმის, თანაგანცდის უნარის განვითარება**. ამისათვის რეკომენდებულია მასწავლებლის / მუზეუმის თანმშრომლის (ან ორივესი ერთად) საინტერესო და ემოციური საუბარი, მუსიკალური ფონი, ინტერაქტიური ექსპონატების არსებობა, რომლებსაც მოსწავლეები ხელით შეეხებიან, მემორიალური ნივთების მიხედვით მათი ყოფილი მფლობელების წარმოსახვითი პორტრეტის შექმნა, კუთვნილ წიგნებში მინაწერებით მსჯელობა მათ ავტორებზე და სხვა.

3. **მუზეუმში მოქცევის წესების დაუფლება, კულტურულ მემკვიდრეობასთან ურთიერთობის სწავლება, სხვისი კულტურის მიმდებლობის ჩამოყალიბება და კულტურათა შორის დიალოგის შესაძლებლობა**. ამისათვის რეკომენდებულია როლური თამაშები (მაგალითად, „მე - გიდი“), სხვადასხვა კულტურის ზღაპრებში, ანდაზებში, თქმულებებსა თუ ლეგენდებში ვერბალიზებული მეტაფორების ახსნა...

იმისათვის, რომ უფრო თვალსაჩინო გახდეს, როგორ შეიძლება მოსწავლეებში ზოგადკულტურული კომპეტენციის განვითარება, გთავაზობთ მიზნების, მეთოდების, ფორმებისა და რესურსების ჩამონათვალს თითოეული კომპონენტის მიხედვით:

კომპონენტები	სასწავლო მიზნები	სწავლების მეთოდები	სწავლების ფორმები	რესურსები
შეძენებითი	1. კულტურულ-საგანმანათლებლო პრობლემატიკაში ორიენტაცია (მაგალითად, პრობლემის იდენტიფიცირება, პრობლემის აქტუალობის ანალიზი, პრობლემის გადაჭრის გზების შეფასება და ა.შ.). 2. კულტურის სხვადასხვა სფეროში თეორიული ცოდნის გაღრმავება და მაღალი დონის სააზროვნო უნარების (კვლევითი, შემოქმედებითი, კრიტიკული, მეტაკოგნიტური) განვითარება.	პრობლემური სწავლება, მინი კვლევები, აქტიური სწავლა-სწავლების მეთოდები: იმიტაციური (მაგალითად, სამუზეუმო ექსპოზიციის პროექტირების იმიტირება, ვირტუალური / წარმოსახვითი ექსკურსიები და სხვა) და არაიმიტაციური (რეალური პროექტირება, სამუზეუმო თამაშები, მაგალითად, ვიქტორინები, როლური თამაშები, დისკუსიები, ლექციები, მინი კვლევები, პრეზენტაციები.	ჯგუფური მუშაობა, მოსწავლეების დამოუკიდებელი მუშაობა, ფრონტალური მუშაობა	ვიზუალური საშუალებები, წიგნები, სამუზეუმო ექსპონატები, აუდიოვიზუალური, კომპიუტერული საშუალებები, სამუზეუმო გარემო.

ღირებულებებზე ორიენტირებული	1. ემოციური ადჰმის უნარის განვითარება. 2. ინტერესის ადჰრა მუზეუმის, როგორც კულტურული ფასეულობების წყაროს, მიმართ. 3.სამუზეუმო ექსპოზიციის ხატოვანი (მეტაფორული) ენის ადჰმა-გაგების უნარის განვითარება. 4.ესთეტიკური სიამოვნების მიღება კულტურულ ფასეულობებთან ურთიერთობისას; თანაგანცდის უნარის განვითარება. 5.ექსპონატების მიმართ საკუთარი დამოკიდებულების გამოხატვის, შეფასების უნარის განვითარება.	ანალიტიკურ-შეფასებითი მეთოდების გამოყენება, ჯგუფური დისკუსიები, ექსკურსიები, დრამატიზაცია, იმიტაციური და როლური თამაშები.	გუნდური და ჯგუფური მუშაობის ფორმები, ინდივიდუალური, დამოუკიდებელი საკლასო და კლასგარეშე მუშაობა.	ვიზუალური, კომპიუტერული საშუალებები, სამუზეუმო გარემო, სამუზეუმო ექსპონატები, ეპოქების ამსახველი ანტურაჟის ელემენტები.
კომუნიკაციაზე ორიენტირებული	1. კულტურულ ფასეულობებთან ურთიერთობის უნარის განვითარება, ქცევისა და ემოციების გამოხატვის კულტურის ჩამოყალიბება. 2. ინფორმაციის დამუშავებისა და გამოყენების უნარის განვითარება. 3. კომუნიკაციური კომპეტენციების განვითარება. 4. შემოქმედებითი უნარების აქტივაცია.	როლური და იმიტაციური თამაშები, სიტუაციური ამოცანები (სიტუაციის ანალიზი), ინფორმაციის ანალიზი და მისი გადატანა პრაქტიკაში; პროექტები.	წყვილებში მუშაობა, ჯგუფური და ინდივიდუალური მუშაობა, ინდივიდუალური შემოქმედებითი საქმიანობა, საპროექტო მუშაობა.	სამუზეუმო ექსპოზიციები, კომპიუტერული და მულტიმედიური ვიზუალური საშუალებები.

მუზეუმების სასწავლო დანიშნულებით გამოყენების უპირატესობა კიდევ ის არის, რომ არ არსებობს შეზღუდვა მოსწავლეთა ასაკის თვალსაზრისით. დაწყებითი კლასების მოსწავლეები ხალისით ერთვებიან შემოქმედებით საქმიანობაში - მაგალითად, ხატავენ ექსპოზიციის ასლებს, მონაწილეობენ სამუზეუმო ექსპონატების თემასთან დაკავშირებულ მხატვრული კითხვისა თუ კალიგრაფიის კონკურსში (ასეთ კონკურსებში მონაწილეობის მიღება შეუძლიათ საბაზო და საშუალო საფეხურის მოსწავლეებსაც). საქართველოს ეროვნულმა მუზეუმმა განახორციელა პროგრამა „ზღაპრის დრო საქართველოს ეროვნულ მუზეუმში“. პროგრამამ უმცროსი სასკოლო ასაკის ბავშვებსა და მათ მშობლებს შესაძლებლობა მისცა გასცნობოდნენ მუზეუმის მრავალფეროვან კოლექციებს. ბავშვებმა მოისმინეს ზღაპრები, გააცოცხლეს ხელოვნების ნიმუშები, დამოუკიდებლად შექმნეს ნამუშევრები, ჩაებმენ განმის ძიების თამაშსა და სხვა შემეცნებით-გასართობ აქტივობებში. განსაკუთრებით ნაყოფიერი აღმოჩნდა უფროსკლასელთა თანამშრომლობა გიორგი ლეონიძის სახელობის ლიტერატურის მუზეუმსა და ხელნაწერთა ეროვნულ ცენტრთან. ლიტერატურის მუზეუმში დაცული მასალების საფუძველზე „ევროპული სკოლის“ მოსწავლემ ნინო კობაიძემ პერსონალური პროექტის ფარგლებში შექმნა დოკუმენტური ფილმი რეპრესირებულ ქართველ მწერლებზე „წითელი კალმით“ (ფილმი შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ მისამართზე:

https://www.youtube.com/results?search_query=nino+kobaidze+-+red+line).

საინტერესო საგანმანათლებლო პროექტებს ახორციელებს ხელნაწერთა ეროვნული ცენტრიც. მაგალითად, ყველა საფეხურის მოსწავლეებს შეუძლიათ ჩართვა ისეთ ინტერაქტიურ პროექტში, როგორიცაა „როგორ დავამზადოთ ქაღალდი? ქაღალდის დამზადება შუა საუკუნეების ტექნოლოგიით“. მოსწავლეები ჯერ ეცნობიან უნიკალურ დოკუმენტებს ქაღალდის დამზადების წესის შესახებ, შემდეგ კი თავად ამზადებენ მას ამ ტექნოლოგიით. ინფორმაცია ამ პროექტების შესახებ შეგიძლიათ იხილოთ ცენტრის ვებგვერდზე <http://www.manuscript.ge/>.

დარწმუნებული ვარ, მუზეუმების შესაძლებლობების გამოყენება გაამრავალფეროვნებს სასწავლო პროცესს, მისცემს მას მეტ სიღრმეს და გაზდის ბევრად უფრო შედეგაღწას.