

## ВЫКАРЫСТАННЕ ГУЛЬНІ І ГУЛЬНЁВЫХ ПРЫЁМАЎ У ПРАЦЫ МУЗЕЯ З ДЗЕЦЬМІ 6–10-ці ГАДОЎ

Музей – гэта спецыфічны сацыяльны інстытут, які закліканы выконваць шэраг функцый. Адна з функцый – дакументаванне аб’ектыўных працэсаў і з’яў у прыродзе і грамадскім жыцці на аснове аўтэнтычных помнікаў, другая – імкненне захаваць гісторыка-культурную спадчыну, прадстаўленую музейнымі прадметамі, трэцяя – культурна-адукацыйная. Апошняя функцыя мае шматузроўневую будову, таму што ўключае як экспазіцыйна-выставачны напрамак дзейнасці музея, так і працу з аўдыторыяй. Нас цікавіць менавіта рэалізацыя гэтай функцыі ў дзейнасці музея.

У апошні час назіраецца тэндэнцыя паступовага адыходу ад інфармацыйнай мадэлі музея ў бок мадэлі камунікатыўнай. Музейная справа перажывае працэс дэмакратызацыі, у якім наведвальнік становіцца раўнапраўным удзельнікам дыялога. Новая мадэль, заснаваная на камунікатыўным падыходзе, унесла навізну ва ўзаемаадносіны музея з аўдыторыяй. Найбольш змястоўна сэнс камунікатыўнага падыходу раскрыў М.Б.Гнядоўскі. Ён вызначыў спецыфіку музейнай культурна-адукацыйнай дзейнасці наступным чынам: “Музей здольны даць чалавеку тое, што не можа ні школа, ні кніга, ні іншыя навейшыя дасягненні цывілізацыі, – вопыт асабістага судакранання з гісторыяй і культурай, вопыт перажывання часу праз прастору, якая змяшчае бачныя, сувымерныя чалавеку і чалавекам створаныя каштоўнасці. Не веданне гісторыі як сукупнасці ісціны і звестак, але адносіны да іх, асаблівыя адносіны – вось тое, што фарміруе музей ... Адсюль музей “паведамляе звесткі” толькі па неабходнасці, толькі па той прычыне, што неда-ведчанасць не можа быць падмуркам для каштоўнаснага перажывання” [цыт. па: 5, с. 27].

З вышэйакрэсленага вынікае, што культурна-адукацыйнае прызначэнне музея бачыцца ў фарміраванні каштоўнасных адносін да культурна-гістарычнай спадчыны. Рэалізацыя гэ-

здольнасці аўдыторыі ўключыцца ў гульню, прыняць умовы. Гістарычная гульня актыўна і вельмі эфектыўна выкарыстоўваецца замежнымі музеямі. Для музеяў нашай краіны гістарычная гульня з'яўляецца перспектывай бліжэйшай будучыні.

Такім чынам, гульня і гульнёвыя прыёмы – актуальныя сродкі працы музея з дзіцячай аўдыторыяй. Гэтыя формы ўзаемадзеяння музея з 6–10-гадовымі наведвальнікамі не толькі адпавядаюць канцэпцыі камунікатыўнай мадэлі музея, але і з'яўляюцца псіхалагічна абгрунтаваным, арганічным спосабам жыццядзейнасці дзяцей у свеце музея.

1. *Игра в детском саду // Дошкольная педагогика: Учеб. пособие для учащихся пед. училищ / Под ред. В.А.Ядэшко, Ф.А.Сохина. – М.: Просвещение, 1978. – С. 300–343.*

2. *Лысюк Л.Г. Давайце гуляць разам / Пер. з рус. А.М.Лапкоўскай, Н.А.Ляновой. – Мн.: Нар.асвета, 1995. – 48 с.*

3. *Музееведение. Воспитание подрастающего поколения в музее: теория, методика, практика: Сб. науч. тр./ НИИ культуры; Редкол.: Е.Г.Ванслова, М.Ю.Юхневич. – М., 1989. – 168 с.*

4. *Музееведение: ребенок в музее. – М., 1993. – 160 с.*

5. *Юхневич М.Ю. Я поведу тебя в музей: Учеб. пособие по музейной педагогике / М-во культуры РФ. Рос. ин-т культурологии. – М., 2001. – 224 с.*

*В.Э.Аблам*

## **СПАНСОРЫНГ ЯК АДНА СА СТАРАДАЎНІХ ПРАЯЎ СУЧАСНАЙ ФІНАНСАВАЙ ТЭХНАЛОГІІ ФАНДРЭЙЗІНГУ Ў СФЕРЫ КУЛЬТУРЫ**

Культура і мастацтва заўсёды мелі патрэбу ў падтрымцы і пэўных капіталаўкладаннях. Таму існаванне мецэнацтва мае сваё гістарычнае мінулае. У кожную гістарычную эпоху знаходзіліся заможныя людзі, якія клапаціліся аб развіцці культуры і мастацтва і фінансавалі стварэнне і захаванне мастацкіх твораў. Менавіта з імёнамі выдатных мецэнатаў