



**ОСВІТА. ПЕДАГОГІКА**

УДК 069:37.013:004

DOI 10.31499/2618-0715.1(16).2026.355740

**ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В МУЗЕЙНІЙ ПЕДАГОГІЦІ:  
ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ПОЗИЦІЇ**

**Берковський Владислав**, кандидат історичних наук, PhD, доцент кафедри сценічного мистецтва і культури, Київський національний університет технологій та дизайну.

**ORCID:** 0000-0003-2349-9687

**E-mail:** berkovskyi.vh@knutd.edu.ua

**Бурназова Віра**, кандидатка педагогічних наук, доцент, завідувачка кафедри сценічного мистецтва і культури, Київський національний університет технологій та дизайну.

**ORCID:** 0000-0001-9678-8901

**E-mail:** burnazova.vv@knutd.edu.ua

*У статті здійснено теоретико-методологічний аналіз трансформації музейної освіти в контексті переходу від концепції «протомузею» до «постмузею» (за підходами Зигмунт Бауман та Ейлін Хоопер-Грінхіл) та впровадження сучасних цифрових технологій у музейну практику. Обґрунтовано, що на початку XXI століття музеї зазнають суттєвих змін у розумінні своєї соціальної, освітньої та культурної ролі, що пов'язано з динамікою суспільних трансформацій, розвитком інформаційно-комунікаційних технологій та переорієнтацією на принципи навчання впродовж життя. Показано, що «постмузей» репрезентує нову модель інституції, яка виходить за межі збереження та демонстрації об'єктів спадщини й акцентує увагу на інтерпретації, комунікації, формуванні ідентичностей і соціальній відповідальності.*

*Проаналізовано зміни у трактуванні музейної педагогіки, зокрема співвідношення понять «музейна освіта» та «музейне навчання», а також окреслено провідні типи навчання – емпіричне та імпліцитне. Наголошено на необхідності переходу від когнітивно-репродуктивних моделей до інтерактивних, партисипативних і перформативних підходів, що забезпечують формування досвіду, рефлексії та самоідентичності відвідувача. Висвітлено вплив цифрових технологій на трансформацію музейного простору в напрямі персоналізації, інклюзивності, глобальної комунікації та створення інтерактивного освітнього середовища.*

*Узагальнено, що інформаційний перехід у музейній сфері має не лише технологічний, а й концептуальний характер, оскільки зумовлює переосмислення фундаментальних засад музейної діяльності та підготовки фахівців. Доведено, що інтеграція цифрових технологій у музейну педагогіку сприяє формуванню нових моделей взаємодії між музеєм, аудиторією та культурною спадщиною, посилюючи соціальну роль музеїв у сучасному суспільстві.*

**Ключові слова:** музейна педагогіка, постмузей, цифрові технології, виконавська самостійність, сценічний діалог, імерсивність, цифрова театралізація, арт-технології, культурні та креативні індустрії.

**CONTEMPORARY TECHNOLOGIES IN MUSEUM EDUCATION:  
THEORETICAL AND METHODOLOGICAL PERSPECTIVES**

**Berkovski Vladyslav**, PhD in History, Associate Professor of the Department of Performing Arts and Culture, Kyiv National University of Technologies and Design.

**ORCID:** 0000-0003-2349-9687

**E-mail:** berkovskyi.vh@knutd.edu.ua

**Burnazova Vira**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Performing Arts and Culture, Kyiv National University of Technologies and Design.

**ORCID:** 0000-0001-9678-8901

**E-mail:** burnazova.vv@knutd.edu.ua

*The article analyzes the transformation of museum pedagogy in the context of the digitalization of cultural space and the redefinition of the museum's role in contemporary society. The relevance of the study is determined by the need for museum institutions to adapt to new sociocultural realities that require a transition from the traditional model of the museum as a repository of artifacts to an interactive educational environment oriented toward active audience engagement. The study examines the evolution of the concepts of the «proto-museum» and the «post-museum», which reflect significant changes in the functional role of museum institutions – from the display and preservation of cultural heritage to interpretation, communication, and the formation of cultural identity.*

*Particular attention is devoted to the role of museum education as an important instrument for the democratization of culture and the promotion of lifelong learning. Contemporary museum pedagogy is gradually moving away from models centered on the transmission of predetermined knowledge and increasingly emphasizes the development of individual learning experiences, critical thinking, and cultural reflection. In this context, different forms of museum learning are analyzed, including empirical and implicit learning, which combine theoretical knowledge with practical experience of interaction with cultural objects.*

*The study further examines the impact of digital technologies on the development of museum pedagogy and educational practices. The implementation of information and communication technologies, multimedia platforms, and immersive environments such as augmented and virtual reality significantly expands the possibilities for interpreting museum collections, enhances visitor engagement, and enables the development of personalized educational pathways. Digital tools facilitate new forms of communication between museums and their audiences, promote inclusivity, broaden access to cultural heritage, and contribute to the formation of global networks of cultural interaction.*

*Special attention is given to the phenomenon of the «smart museum», understood as the integration of innovative technologies across all areas of museum activity – from collection management to communication strategies and educational programs. Within this framework, the museum is conceptualized as a dynamic cultural and educational environment that integrates scholarly, pedagogical, and creative practices. The study also considers the potential application of principles derived from performing arts, immersive technologies, and multimedia installations to create new forms of museum communication.*

*In conclusion, the study demonstrates that the digital transformation of the museum sector necessitates the modernization of professional training in museology. The development of creative-technological competencies, the capacity for interdisciplinary collaboration, and the effective use of contemporary media tools are becoming essential conditions for the advancement of museum pedagogy in the twenty-first century. The future of museum education is therefore understood as a synergy of academic knowledge, digital innovation, and artistic practices that together support the creation of an open, interactive, and socially oriented museum environment.*

**Keywords:** museum pedagogy, post-museum, digital technologies, performative autonomy, scenic dialogue, immersivity, digital theatricalization, art technologies, cultural and creative industries.

**Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями.** Початок ХХІ століття та зміни в соціальній та економічній структурі суспільства вимагають від музеїв переорієнтування, оновлення уявлень про те чим є музеї, яку роль в суспільстві вони відіграють і, з іншої сторони, яких музеїв потребує суспільство. Ці питання вимагають перегляду практик сформованих ще на початку ХХ сторіччя, переосмислення філософських підходів до музейної справи та її місця в соціумі. Нові ідеї та нові політичні ініціативи, які в тій чи іншій мірі стосуються сфери культури та мистецтв не можуть не впливати на зміну музейної суті. І тут цілком

логічним є твердження З. Бауман та Е. Хоопер-Грінхіл щодо того, що хоча сучасний період й можна характеризувати, як період незавершених процесів модернізації, однак він носить динамічний характер взаємин між музеєм та аудиторією і більше не обмежується лише збереженням історичних об'єктів, а спрямовує свою діяльність на переосмислення та інтерпретацію колекцій [6, р.28; 14, р.1].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Теорія музейної справи, а також теорія музейної педагогіки є досить актуальною проблематикою, яка знаходилася та знаходиться в сфері наукових інтересів багатьох дослідників. Так, питання типологічних ознак музею, його соціальної ролі розкриті у дослідженнях Т. Белофастової, І. Довжук, О. Караманова, Т. Лисенко, А. Лункова, І. Медведєвої, Т. Митрофанової, С. Пивовар та інших вітчизняних дослідників. В той же час західноєвропейське музеєзнавство сконцентрувало свою увагу на питаннях статус музею, переосмисленню моделі музейного топосу як простору верифікації та репрезентації художніх творів (напр. праці представників Лестерської школи музеологічних досліджень). Що більше, в працях Р.Дюкло, Е. Хоопер-Грінхіл, Д. Андерсона та інших представлено спроби виходу за вузькі інституційні рамки музею, представлення феномену музею, як об'єкта міждисциплінарних досліджень сучасного культурного простору.

**Метою даного дослідження** є прослідкувати розвиток та впровадження сучасних технологій в контексті теорії «прото/постмузею» та їх вплив на теоретичні та практичні концепції підготовки фахівців музейної справи.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Від моменту свого виникнення музеї виконували та й зрештою виконують мультифункціональну публічну роль. І хоча суто формально музеї слідує в тренді сучасного життя, однак глибинно вони залишаються незмінними ще з XVIII ст., тобто з часу виникнення публічних музеїв. Публічний музей, у своїй класичній формі, є установою з демонстрації предметів для «повчання та розваги публіки» [13, р.3] та сумлінно зберігає свої, як свого часу зазначив М. Росс, авторитарні та незмінні символи застарілої ідентичності [18, р. 84-103].

В той же час сучасність вимагає від музейного менеджменту творчого переосмислення та переробки музейної ідентичності. Фактично, мова йде про теорію «постмузею» – теорію як розуміння складних взаємозв'язків між культурою, комунікацією, навчанням та ідентичністю, створенням нових підходів до музейної аудиторії, так і сприяння створенню та подальшому розвитку егалітарного та справедливого суспільства. Тобто, теорія «постмузею» безпосередньо пов'язана з тим, що культура працює над представленням, відтворенням та конституванням самоідентичностей, і що це тягне за собою почуття соціальної та етичної відповідальності. Що більш важливо, практика «постмузею» свідчить про усе зростаючу соціальну роль музеїв у творенні т.зв. «культурного перевороту» [4; 8; 14, р.2]. І саме «культурний переворот» посприяв розширенню окремих питань музейного розвитку, зокрема споживання культурно-освітнього продукту, суб'єктивність, значення та ідентичність, які є базовими складовими музейної педагогіки та освіти. Власне музеї активно формуючи знання складають візуальні культурні наративи, які, в свою чергу, формують образ минулого та відбиток сьогодення.

Процес переходу музеїв від демонстрації об'єктів старовини/спадщини (період «протомузеїв») до їх інтерпретації та конструювання нових уявлень є характерною ознакою епохи «постмузею». Фактично, до початку ХХ століття освітня діяльність вважалася невід'ємною частиною музеїв, хоча й неодноразово ставала об'єктом палких дискусій навколо питань про те, наскільки і з якою метою мала б здійснюватися ця освітня діяльність. Вважалося, що освіта має базуватися на оволодінні певним обсягом знань, а її метою була адаптація людей до т.зв. «good society». Як результат,

## СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА

інтерпретаційні процеси в музейній сфері стають все більше основним напрямком діяльності музейних установ і формують те що ми називаємо «навчальна програма» музею. Отже перед музейним педагогом постає важливе питання, а яким чином відбувається конструювання уявлень, ким і з якою метою? Зазвичай музейна методологія дає відповідь на ці питання через педагогічну методику (які предмети мають бути використані у навчанні, що саме вивчатимуть реципієнти), хоча це має бути синергія зміст та прагнень щодо навчання. Згідно слушної думки Е. Венгера, навчання має бути не просто накопиченням навичок і фактів, а процесом становлення і формування «самоідентичності» [20, р.215]. В цьому контексті музеї стають частиною мережі активного навчання не в силу існуючих колекцій об'єктів культурної спадщини, а через організацію та аналіз результатів досвіду попередніх поколінь [12, р.420-421].

Починаючи з 1997 року у розвитковій парадигмі західноєвропейських музеїв саме освітні цілі визначаються не лише як пріоритетні, але й як один з базових шляхів до демократизації культури [14, р.3]. Фактично в цей період відбувається значний зсув в сприйнятті музейної педагогіки, зокрема поняття «музейна освіта» ототожнюється з дефініцією «музейне навчання». А. Хоопер-Грінхіл вважає, що це ототожнення пов'язане зі змінами в філософських підходах до розуміння освітніх функцій музеїв [14, р.4]. Зокрема, від музейної освіти більше не очікується, що вона буде відповідати очікуванням відвідувача щодо фіксації певних життєвих позицій, а натомість вона має формуватися навколо ідей про навчання впродовж усього життя. Навчання більше не пов'язується з оволодінням великими обсягами знань, а лише з підготовкою відвідувача до навчання в мінливому та нестабільному суспільстві. Отже, головна ідея «протомузеїв» – виставлення речей/об'єктів спадщини для відвідувачів, щоб вони могли навчатися через споглядання – більше не відповідає прагненням для досягнення освітніх цілей музеїв. І в цьому контексті важливо відслідкувати зміни щодо визначення освітньої ролі музеїв. Зокрема, ця роль розглядається у дуалістичному сприйнятті. З одного боку, «музейна освіта» це головна мета існування музею (в межах концепції «постмузею»), а з іншої сторони – це спеціалізована діяльність музейних працівників (в межах концепції «протомузею»). Однак, як в першому, так і в другому випадках, освітні процеси в музейній галузі розробляються та впроваджуються для заохочення здобуття знань та забезпечення передачі цих знань від експерта (працівника музею/викладача музейної справи) до учня (відвідувача музею/студента). У рамках цієї освітньої парадигми мають бути засвоєні самі лише факти та інформації, процеси осягнення фактів та інформацій мають бути достатньо конкурентними, цілеспрямованими та ретельними, а самі цілі музейної освіти мають бути в достатній мірі концептуалізовані.

Трансформація музейного простору в межах концепції «постмузею» вимагає переосмислення ролі відвідувача не просто як пасивного реципієнта інформації, а як активного суб'єкта, чия діяльність за своєю природою наближається до художньо-виконавської. Спираючись на наші попередні дослідження щодо розвитку виконавської самостійності фахівців мистецької сфери, ми можемо стверджувати, що у цифровому музеї відвідувач реалізує специфічну форму «пізнавальної самостійності». Якщо в музичній педагогіці виконавець інтерпретує нотний текст, то в сучасному музеї відвідувач, взаємодіючи з AR/VR-експонатами, «інтерпретує» цифровий контент, вибудовуючи власний смисловий ряд [1].

Категорія самостійності у цьому контексті набуває нового змісту – як здатність особистості до самоорганізації у полікультурному інформаційному просторі. Цифрове середовище музею стає своєрідним «інструментом», на якому суб'єкт «виконує» свій унікальний освітній маршрут. Це дозволяє реалізувати ідею «відкритого музею», де знання не транслюється в готовому вигляді, а народжується в процесі творчої взаємодії

## СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА

людини з технологічно опосередкованим об'єктом. Таким чином, методичні засади розвитку самостійності, апробовані в музично-інструментальній підготовці, знаходять своє релевантне відображення в сучасній музейній дидактиці як засіб подолання відчуженості глядача від культурної спадщини.

Що цікаво, для освітніх процесів, в межах «постмузею» та «протомузею» характерним є, на думку Емілі Прінгл, наступні риси – «перевірені джерела зрозумілої інформації, місця, яким можна довіряти, що вони забезпечать надійні, автентичні та зрозумілі презентації... об'єктів та ідей» [16, р. 7].

Щоправда цей підхід спрямовується радше до отримання усних знань через когнітивні методи навчання. Натомість неохопленим залишається комплекс емпіричних знань.

Філософські зміни у сприйнятті «прото-» та «постмузею» пов'язані, в значній мірі, з існуванням певної плутанини в суспільній свідомості. Зокрема, плутанина існує щодо ролі музеїв як освітніх установ та їх ролі як елементів інституційної структури освіти. Як результат, в музейному середовищі надалі відсутнім є розуміння того – а як краще вчити/викладати музейну справу? [14, р.5]. Партисипативні та перформативні методи навчання як основа педагогічного стилю сучасної музейної освіти мали б надати повноцінну відповідь на це питання, однак, в постмузейному періоді розвитку вони потребують чіткішої спрямованості, стратегічності музейної педагогіки. Адже музейна педагогіка вимагає активної взаємодії відвідувача/студента/учня/слухача з досвідом завдяки розширенню або поглибленню навичок, знань, розуміння цінностей, почуттів, ставлення та здатності до рефлексії [14, р.32].

В процесі переходу музейної освіти від «протомузею» до «постмузею» спостерігається поява та розвиток кількох концептуальних підходів до навчання. На думку А. Хоопер-Грінхіл, в музейній сфері виділяються наступні типи навчання:

а) Емпіричне навчання через зустріч студента у реальному просторі з реальними речами, що дає можливість отримати досвід. Характерною особливістю даного типу навчання є активне використання вербальних та імпліцитних знань. При цьому вербальні знання це те, що можна вербалізувати, тобто про це говорити, висловлювати за допомогою існуючих ідей або вербально презентувати. Натомість імпліцитні знання – це все, що ми знаємо, мінус усе, що ми можемо сказати [14, р. 36]. Однак самі по собі ці знання є малоефективними і тому потребують досвідної частини. Тобто студент отримавши теоретичні знання має їх закріпити на практичному рівні і через це отримати необхідний досвід. В цьому контексті доволі влучною є теза Е.Сотто щодо того, що «такий вид знання закодований у нас у відчутній, живій, імпліцитній формі та є частиною нашої загальної ментальної структури» [19, р.99-100].

б) Імпліцитне навчання – це процес створення та перетворення досвіду на знання, навички, ставлення, цінності, емоції, переконання та почуття [9, Р. 46]. Саме імпліцитне навчання є одним з найважливіших в музейній педагогіці. В межах цього типу навчання музеї, як практична база проходження студентської практики, пропонують набагато більше для формування фахових знань ніж університет, як установа формальної освіти.

З обох вище зазначених типів навчання найбільш популярним є, на жаль, саме емпіричний метод, який передбачає отримання інформації в результаті відвідування музею чи виставки, або відвідування лекції в університеті [10, р.11]. Як результат, навчання концептуалізується як навмисне та цілеспрямоване, безпосередньо пов'язане зі змістом музейної експозиції чи теми лекції. Фактично в межах цієї методики відбувається зміцнення попередніх знань студентами, однак це не призводить до появи нового розуміння.

## СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА

А сьогоднішня потреба дещо іншого підходу, а саме об'єднання раніше непов'язаних фактів та досвіду таким чином, щоб була побудована нова та змістовна модель. Як приклад наведемо освітню схему розроблену Д. Дью для музейної сфери і яка передбачає, що завдання музеїв полягає в тому, щоб знайти способи створення експозицій, які спонукають до дослідження та спрямовують відвідувачів на застосування результатів такого дослідження в життєвих ситуаціях [12, р.424]. Музейний досвід має призвести до чогось більшого, однак це не повноцінний освітній досвід, а процес його отримання. Нижче наведена схема Д. Дью, по суті, відображає як інтегровані умови музейної педагогіки, які сприяють обговоренню, встановлюють зв'язки з питаннями, що цікавлять студента, та надають рекомендації щодо їх застосування у світі поза музеєм [12, р. 425].

Активне використання нових технологій призвело до зміни розуміння та усвідомлення поняття музеїв. Вже на сьогоднішня музей – це гетерогенна сукупність установ, чії первісні подвійні функції – наукова та освітня – колись нероздільні, але згодом розірвані, воз'єднуються завдяки цифровим технологіям. Саме завдяки новим технологіям музеї вже не лише сприяють та/або прискорюють виконання навчальних завдань, але й, що критично важливо, дозволяють виконувати дії, які інакше були б неможливими [11, р.2].

На сьогоднішня музеї відіграють важливу роль у сприянні навчанню впродовж усього життя, з точки зору творчої, культурної та інтелектуальної діяльності, що виходить за рамки будь-яких суто професійних аспектів. Навчання впродовж усього життя, музеї та цифрові технології мають багато спільних рис, з акцентом на навчанні з об'єктів (а не про об'єкти) та на стратегіях пошуку інформації (а не самої інформації). І саме тому в музейній педагогіці фіксуємо наступні підходи:

- участь у навчанні як у конструктивному діалозі, а не як у пасивному процесі передачі знань;
- музей має брати на себе роль привілейованого учасника, а не експерта з освіти;
- сприяти навчанню впродовж усього життя, забезпечуючи середовище вільного вибору для навчання, яке дозволяє використовувати безліч шляхів та можливостей [11, р.2].

Реалізація цих підходів найбільш вдало представляється саме через впровадження нових цифрових технологій. Власне цифрові технології створюють новий набір взаємозв'язків між об'єктами, студентами та цифровими технологіями, в яких музей стає місцем дослідження та відкриття, а також основою для подальшої/го: а) персоналізації; б) інтерпретації, яка значно посилить соціальну та інтелектуальну інклюзію; в) технологічності, яка звільнить як музеї, так і студентів від багатьох сучасних обмежень; г) навчання, яке сприятиме виходу з моделей дефіциту, настільки поширених в освітніх закладах, та вивільнить необхідний потенціал, оскільки окремий студент зможе використовувати технології для здійснення вибору та брати на себе відповідальність за власне навчання.

Широкий розвиток цифрових технологій у всіх аспектах музейної діяльності впродовж другої половини 1990-х – 2000-х років збігся з початком кардинальної зміни у сприйнятті музейного педагога. Оскільки навчання впродовж усього життя та доступ до інформації стали ключовими цілями, роль фахівців з навчання почала змінюватися. Вододілом цього сприйняття став 1994 рік, коли було впроваджено перший аудіо гід музейною експозицією. В тому ж році вперше було створено веб-сайт музею (це був Музей природознавства в Великобританії). З цього моменту впровадження нових технологій рухалося настільки швидким темпом, що вже у 1999 році Д. Андерсон нарахував 23 позиції, які здійснювалися в музеях за допомогою цифрових технологій [5].

## СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА

Як результат, вже з початку 2000-х років з'являється концепт розумного музею. Розумний музей – це музей, «який здійснює поперечну інтеграцію інклюзивних стратегій та інформаційно-комунікаційних технологій на всіх функціональних рівнях для досягнення ефективного та сталого управління». Модель, зокрема, базується на функціях, пов'язаних із «досвідом відвідувачів», «збереженням та управлінням», а також «маркетинговими та комунікаційними стратегіями», включаючи технології, сталий розвиток, управління, доступність та інновації, і таким чином включає п'ять т.зв. розумних осей, що мають застосовуватися до управління розумними напрямками діяльності музею. Більш того, концепція розумного музею передбачає, що розумний музей – це музей, який оптимізує всі свої операції та функції завдяки належному використанню інформаційно-комунікаційних технологій, залишаючись у відповідності до цифрової епохи, своєї місії та потреб розширеної, різноманітної та інклюзивної аудиторії, водночас мобілізуючи їхній інтелект, заохочуючи їхню взаємодію з музеєм, один з одним та з іншими спільнотами, а також зосереджуючись як на музейних експозиціях, так і на ширших соціальних питаннях.

В цілому новітні технології надають музеям можливість запропонувати відвідувачам різноманітний досвід, який збагачує та розширює навчання, що відбувається в експозиціях. Фактично комп'ютерні технології стають новим інтерпретаційним засобом для покращення музейних експозицій та їх сприйняття. На думку М. Борун, щодо застосування новітніх цифрових технологій в музейній освіті є можливим виділити такі елементи:

1) Зберігання та пошук інформації. Кількість інформації може зберігатися в тій структурі та образі який сприяє зручному та швидкому опрацюванню, відновленню та розумінню. При цьому, розмір баз даних обмежується тільки економічними та часовими чинниками.

2) Графіка і звук. Новітні технології дозволяють більш ширше застосовувати різноманітні звуки, мелодії і кольори у вигляді анімованих рухомих чи статичних зображень;

3) Взаємодія через випадковий доступ (Random Acces). IT-технології справді є партисипативними і дозволяють по різному реагувати на запити користувачів [7, р.5].

Саме завдяки цим елементам вже з 2021 року спостерігається покращення цифрової компетентності як викладачів музейної справи, так і слухачів музейних курсів та студентів, які стають дедалі більш адаптивними у світі цифрових пристроїв.

Сучасні технології безперечно підходять для презентації архітектурної, інтелектуальної та матеріальної спадщини, а також різноманітних виставок. Вони забезпечують педагогічний простір, який легко підтримувати, який дозволяє гнучко реагувати, розширювати та вільно формувати нові сенси та методи. І, звісно, найкращим рішенням для цього є низка сучасних технологічних методів, які можна використовувати як інформаційні канали в музеї [17, р.3-4]. Дані канали формуються завдяки можливостям які створюються не лише через презентацію оточення та об'єктів, а й через розширення знань слухачів та студентів через розвиток цифрової компетентності. Використовуючи свої мобільні або настільні інструменти, відвідувачі можуть отримати доступ до музейної колекції та накопичених знань, пов'язаних з інтелектуальною спадщиною, інтерактивно або в ігровій формі.

Як вже зазначалося нами в першому розділі поява та розвиток ідеї «постмузею» безпосередньо пов'язана з трансформацією усвідомлення ролі та значення музеїв та музейної освіти.

**Підвищення залученості відвідувачів:** Однією з головних переваг мультимедійних технологій у музейній освіті є їхня здатність підвищувати залученість

## СОЦІАЛЬНА РОБОТА ТА СОЦІАЛЬНА ОСВІТА



відвідувачів. Інтерактивні експонати, сенсорні дисплеї та цифрові симуляції привертають увагу відвідувачів та заохочують до активної участі. Дозволяючи відвідувачам маніпулювати цифровим контентом, поглиблено досліджувати артефакти та взаємодіяти з історичними наративами, мультимедійні технології сприяють глибшому рівню залученості та дозволяють відвідувачам взаємодіяти з предметом на особистому рівні. Наприклад, інтерактивні експонати в наукових музеях часто містять практичні експерименти та симуляції, які дозволяють відвідувачам досліджувати наукові концепції у цікавий та інтерактивний спосіб.

**Досвідне навчання:** Мультимедійні технології сприяють досвідному навчанню, надаючи відвідувачам можливість зануритися у віртуальне середовище та взаємодіяти з реалістичними реконструкціями історичних подій. Програми віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR) переносять відвідувачів у різні часи, місця чи сценарії, дозволяючи їм безпосередньо відчувати історію.

**Доступність та інклюзивність:** Мультимедійні технології сприяють доступності та інклюзивності музейної освіти, надаючи альтернативні формати, аудіоописи та тактильні інтерфейси для відвідувачів з інвалідністю. Цифрові платформи та онлайн-ресурси розширюють охоплення музейної освіти для різноманітної аудиторії, гарантуючи, що культурна спадщина залишається доступною для всіх. Наприклад, музеї часто пропонують віртуальні екскурсії та онлайн-виставки, які дозволяють людям з обмеженими можливостями пересування або сенсорними порушеннями досліджувати музейні колекції, не виходячи з дому. Аналогічно, цифрові архіви та онлайн-бази даних надають дослідникам та науковцям можливість отримувати доступ до музейних колекцій дистанційно, незалежно від їхнього географічного розташування.

**Персоналізація:** Мультимедійні технології дозволяють музеям адаптувати освітній контент до вподобань та інтересів окремих відвідувачів, сприяючи персоналізованому навчанню. Інтерактивні експонати та цифрові освітні програми можна налаштувати відповідно до різноманітних потреб відвідувачів музеїв, дозволяючи їм досліджувати теми у власному темпі та глибше занурюватися в сфери особистого інтересу. Наприклад, музеї можуть пропонувати інтерактивні експонати з регульованим рівнем складності або розгалуженими шляхами, що адаптуються до попередніх знань та навчальних цілей відвідувачів. Аналогічно, цифрові освітні програми можуть бути розроблені з урахуванням різних стилів навчання, включаючи візуальні, слухові та кінестетичні елементи для залучення учнів з усіма здібностями.

**Глобальне охоплення:** Мультимедійні технології дозволяють музеям охоплювати світову аудиторію та сприяти культурному обміну за межами фізичних кордонів. Онлайн-платформи, віртуальні тури та цифрові архіви надають можливості людям з усього світу досліджувати музейні колекції та взаємодіяти з різноманітною спадщиною. Наприклад, віртуальні тури відомими музеями та історичними місцями дозволяють людям ознайомитися з культурними пам'ятками різних країн та періодів, сприяючи міжкультурному розумінню та оцінці. Аналогічно, цифрові архіви та онлайн-бази даних надають дослідникам та науковцям доступ до музейних колекцій та ресурсів, сприяючи спільним дослідженням та обміну знаннями у глобальному масштабі.

**Інновації та креативність:** Мультимедійні технології надихають музеї на інновації та експерименти з новими підходами до освіти та дизайну експозицій. Від інтерактивних інсталяцій до гейміфікованих навчальних вражень, музеї використовують технології, щоб розширити межі традиційної музейної освіти та створити динамічне та захопливе навчальне середовище. Наприклад, музеї можуть включати елементи гейміфікації, такі як вікторини, головоломки та виклики, до своїх експозицій, щоб залучити відвідувачів до ігрового та інтерактивного навчального досвіду. Так само

інтерактивні інсталяції та інсталяції цифрового мистецтва дозволяють музеям демонструвати творчий потенціал мультимедійних технологій та досліджувати нові способи залучення аудиторії до мистецтва та культури.

**Сприяння інтерактивному навчанню:** Інтерактивні експонати, що працюють на базі мультимедійних технологій, дозволяють відвідувачам активно брати участь у навчальному процесі, заохочуючи дослідження, експерименти та відкриття. Завдяки практичним заняттям, симуляціям та іграм відвідувачі можуть глибше зрозуміти складні концепції та історичні наративи у захопливій та доступній формі.

**Сприяння глибшому розумінню:** Мультимедійні технології надають музеям потужні інструменти для розповіді та інтерпретації, дозволяючи їм контекстуалізувати артефакти, твори мистецтва та наукові явища в ширших історичних, культурних та наукових рамках. Завдяки цифровим методам розповіді, таким як захопливі наративи, мультимедійні презентації та віртуальні реконструкції, музеї можуть передавати багаті шари сенсу та заохочувати критичне мислення та рефлексію серед відвідувачів.

Сучасний етап розвитку музейної педагогіки характеризується й активним запозиченням інструментарію сценічного мистецтва. Впровадження цифрових технологій дозволяє розглядати музейний простір не просто як сховище артефактів, а як динамічну «сценографію», де кожен експонат є «дійовою особою» у загальному культурному наративі. На основі нашої діяльності в межах наукового гуртка «Сценічний діалог» та досвіду керівництва кафедрою сценічного мистецтва і культури, ми пропонуємо впровадження принципу *цифрової театралізації* у музейну практику.

По-перше, імерсивність як режисерський прийом. Технології VR (віртуальної реальності) створюють ефект повної присутності, що за емоційною напругою є спорідненим із театральним переживанням «тут і зараз». Музейний педагог у цьому процесі виступає як режисер, що проєктує драматургію відвідування, де цифрові медіа виконують роль світлових, звукових та візуальних акцентів.

По-друге, синестезія сприйняття. Використання мультимедійних комплексів дозволяє задіяти всі канали сприйняття – візуальний, аудіальний (через об'ємний звук та театралізовані аудіогіди) та кінестетичний. Наші дослідження підтверджують, що такий комплексний вплив мистецтв значно підвищує рівень емпатії відвідувача до історичного матеріалу [3, с. 85-99].

По-третє, роль акторської майстерності в цифровому контенті. Використання голосів професійних акторів, створення голографічних образів історичних постатей та цифрова анімація картин перетворюють статичну екскурсію на перформанс. Це створює «сценічний діалог» між епохами, де технологія слугує медіумом, що адаптує складні смисли для сучасної аудиторії, зокрема молоді, орієнтованої на візуальну культуру [2, с.44-59].

Трансформація музеїв у креативні хаби висуває нові вимоги до підготовки фахівців. Аналізуючи досвід роботи у складі експертних рад Українського культурного фонду (сектор культурних та креативних індустрій), ми наголошуємо на необхідності формування у майбутніх музейних педагогів *креативно-технологічної компетентності*. Це передбачає не лише знання історії мистецтв, а й навички арт-менеджменту та розуміння принципів функціонування кроссекторальних проєктів.

Музейний фахівець сьогодні має володіти навичками «цифрової режисури» – вмінням поєднувати архівну точність із видовищністю сучасних медіа-технологій. Інтеграція мистецьких практик у навчальні програми підготовки кадрів для музейної сфери дозволить створювати конкурентоспроможний культурний продукт, який не лише зберігає пам'ять, а й стає активним гравцем на ринку креативних індустрій. Таким чином, майбутнє музейної педагогіки лежить у площині синергії академічної науки, цифрових інновацій та високого мистецтва.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Підсумовуючи дане дослідження зазначимо, що музейна освіта у XXI сторіччі стає практично повністю інтегрованою із сучасними тенденціями в інформаційних технологіях. Інформаційні технології використовуються переважно для створення інформації та її обміну, а також для зберігання та маніпулювання інформацією [15, р. 56]. Для багатьох музеїв та музейних освітніх центрів, і в цьому українські музеї та музейна освіта не є виключенням, використання новітніх технологій представляє як потенціал, так і виклики. Деякі з можливостей, що пропонуються цифровими технологіями: здатність створювати майже нескінченну кількість бездоганих копій цифрових об'єктів та надсилати їх на великі відстані без втрати якості є однією з переваг цифрового представлення інформації, забезпечення віддаленого доступу до музейних інформаційних ресурсів для відвідувачів, науковців, дослідників та студентів; задоволення суспільних інформаційних потреб шляхом медіатрансляції інформаційних ресурсів або використання гіпермедіа та мультимедіа для вилучення об'єктів з обмеженого фізичного простору та представлення їх у віртуальних галереях, тощо [15, р.58]. Як результат перехід від матеріальних до нематеріальних об'єктів змушує нас до переосмислення фундаментальних музейних концепцій. А отже інформаційний перехід це більш ніж технологічний перехід, це перехід який вимагає суттєвих та кардинальних змін у підготовці нових музейних працівників, співпраці з митцями, загальній освітній роботі музеїв. Більш того відбувається різка й кардинальна зміна цілей відвідування фізичного та віртуального музею. Так, відвідувачі фізичного музею, в першу чергу, шукають вражень, а отже підготовка спеціалістів вимагає від музейної педагогіки концентрування своєї уваги на івент-музейництві, натомість відвідувачі віртуальних музеїв шукають обміну ресурсами та комунікаціями.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бурназова В. Виконавська самостійність музикантів-інструменталістів: зміст, структура і методика розвитку: монографія. Бердянськ: Видавець БДПУ, 2012. 187 с.
2. Бурназова В. Вплив технологій гейміфікації на акторсько-глядацьку комунікацію в контексті розвитку сучасного сценічного мистецтва. *Часопис Національної музичної академії України ім. П.І.Чайковського*. 2024. Вип. 3(64). С. 44–59/ URL: [https://doi.org/10.31318/2414-052X.3\(64\).2024.314742](https://doi.org/10.31318/2414-052X.3(64).2024.314742)
3. Бурназова В. Роль комунікації акторів зі слухачами/глядачами у процесі театральної-сценічної діяльності. *Часопис Національної музичної академії України ім.П.І.Чайковського*. 2024. Вип. 2(63). С. 85–99. URL: [https://doi.org/10.31318/2414-052X.2\(63\).2024.310291](https://doi.org/10.31318/2414-052X.2(63).2024.310291)
4. A Critical and Cultural Theory Reader, ed by Easthope, A., McGowan K. Toronto; Buffalo: University of Toronto Press, 1992. 300 p.
5. Anderson, D. A Common Wealth: Museums in the Learning Age. London: Department of Culture, 1999. 161 p.
6. Bauman, Z. LIQUID modernity, Cambridge: Polity Press, John Wiley and Sons Ltd, 2000. 240 p.
7. Borun, M. Enhancing Museum Education through Computers. *Roundtable Reports*, 1983. Vol. 8, № 5: Facing the New Age: Technology and Museum Education, P. 5–7.
8. Chaney, D. The Cultural Turn: Scenestetting Essays on Contemporary Cultural History. London; New York: Routledge, 1994. 264 p.
9. Jarvis, P., Holford, J., Griffin, C. The Theory and Practice of Learning. London: Routledge, 2003. 212 p.
10. Falk, J., Dierking, L. Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning. Walnut Creek, CA: AltaMira Press, 2000. 272 p.
11. Hawkey, R. Learning with Digital Technologies in Museum, Science Centres and Galleries. Report № 9 of Future Lab. Bristol: FutureLab, 2004. 44 p.
12. Hein, G. John Dewey and museum education. *Curator*, 2004, Vol.47, №4, P. 413-427.
13. Hein, G. Learning in the Museum, London: Routledge, 1998. 216 p.
14. Hooper-Greenhill, E. Museums and Education. Purpose, Pedagogy, Performance. New York: Routledge, 2007, 252 p.
15. Napoleon, E., Amaechi, N. Information technology in museum practice in 21<sup>st</sup> century. *International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology*, 2021, Vol. 6, Issue 6, P.55–71.

16. Pringle, E. *Learning in the Gallery: Context, Process, Outcomes*. London: Engage; Arts Council England, 2006. 60 p.
17. Ringert, C. *Synthesis of digital museum. Pedagogy model*. Theses of PhD dissertation / Eszterházy Károly Catholic University, Doctoral School of Pedagogy, Eger, 2022. 18 p.
18. Ross, M. Interpreting the new museology, *Museum and Society*, 2004. Vol. 2, №2. P. 84–103.
19. Sotto, E. *When Teaching Becomes Learning: A Theory and Practice of Teaching*. London: Cassell, 1994. 320 p.
20. Wenger, E. *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998. 336 p.

## REFERENCES

1. Burnazova, V. (2012). *Vykonavska samostiinist muzykantiv-instrumentalistiv: zmist, struktura i metodyka rozvytku [Performers' Autonomy among Instrumental Musicians: Content, Structure, and Development Methods]*. Berdiansk : Vydavets BDPU. 187 s. [in Ukrainian].
2. Burnazova, V. (2024). *Vplyv tekhnolohii heimifikatsii na aktorsko-hliadatsku komunikatsiiu v konteksti rozvytku suchasnoho stsenichnoho mystetstva [The Impact of Gamification Technologies on Actor–Audience Communication in the Context of Contemporary Performing Arts Development]*. *Chasopys Natsionalnoi muzychnoi akademii Ukrainy im.P.I.Chaikovskoho*, Vol.3 (64), 44-59. URL: [https://doi.org/10.31318/2414-052X.3\(64\).2024.314742](https://doi.org/10.31318/2414-052X.3(64).2024.314742) [in Ukrainian].
3. Burnazova, V. (2024). *Rol komunikatsii aktoriv zi slukhachamy/hliadachamy u protsesi teatralno-stsenichnoi diialnosti [The Role of Actor–Audience Communication in Theatrical and Stage Activities]*. *Chasopys Natsionalnoi muzychnoi akademii Ukrainy im.P.I.Chaikovskoho*, Vol.2(63), 85-99. URL: [https://doi.org/10.31318/2414-052X.2\(63\).2024.310291](https://doi.org/10.31318/2414-052X.2(63).2024.310291) [in Ukrainian].
4. *A Critical and Cultural Theory Reader* (1992), ed by Easthope, A., McGowan K. Toronto; Buffalo: University of Toronto Press. [in English].
5. Anderson, D. (1999). *A Common Wealth: Museums in the Learning Age*. London: Department of Culture. [in English].
6. Bauman, Z. (2000) *LIQUID modernity*, Cambridge: Polity Press. [in English].
7. Borun, M. (1983) *Enhancing Museum Education through Computers*. *Roundtable Reports*, Vol. 8, № 5: *Facing the New Age: Technology and Museum Education*. [in English].
8. Chaney, D. (1994) *The Cultural Turn: Scenestetting Essays on Contemporary Cultural History*, London; New York: Routledge. [in English].
9. Jarvis, P., Holford, J., Griffin, C. (1998). *The Theory and Practice of Learning*. London: Kogan Page. [in English].
10. Falk, J., Dierking, L. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Walnut Creek: Altamira Press. [in English].
11. Hawkey, R. (2004). *Learning with Digital Technologies in Museum, Science Centres and Galleries*. *Report № 9 of FutureLab*. Bristol, FutureLab. [in English].
12. Hein, G. (2004). John Dewey and museum education. *Curator*, Vol.47, №4, 413-427. [in English].
13. Hein, George. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge. [in English].
14. Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education. Purpose, Pedagogy, Performance*. New York: Routledge. [in English].
15. Napoleon, E., Amaechi, N. (2021). *Information technology in museum practice in 21<sup>st</sup> century*. *International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology*, 2021, Vol. 6, № 6. 55-71. [in English].
16. Pringle, E. (2006) *Learning in the Gallery: Context, Process, Outcomes*. London: Arts Council England. [in English].
17. Ringert, C. (2022). *Synthesis of digital museum. Pedagogy model*. Theses of PhD dissertation / Eszterházy Károly Catholic University, Doctoral School of Pedagogy, Eger. [in English].
18. Ross, M. (2004) *Interpreting the new museology*, *Museum and Society*, 2 (2), 84–103. [in English].
19. Sotto, E. (1994). *When Teaching Becomes Learning: A Theory and Practice of Teaching*. London: Cassell. [in English].
20. Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press. [in English].

Дата першого надходження статті до видання – 8.02.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування – 28.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) – 27.03.2026