

Новые горизонты: разработка программ туристско-краеведческой направленности в условиях цифровой трансформации

*Савицкая Кристина Михайловна,
заведующий отделом по основной
деятельности ГУО «Мозырский
центр туризма и краеведения детей
и молодежи»*

Уважаемые коллеги!

Посмотрите на свои смартфоны. Это устройство, которое сейчас лежит у каждого в кармане, мощнее компьютеров, на которых создавались первые сайты. Дети, которые приходят к нам в краеведческие кружки, родились уже после этого. Для них цифровой мир – это не технология, а среда обитания, как воздух.

Мы часто сетуем: «Они не слушают, они в телефонах, им неинтересна история родного края». А давайте честно: а интересно ли им слушать лекцию, например, о промышленности нашего города 19 века, глядя в пыльный альбом с черно-белыми фотографиями?

Я не советую выбросить архивы и пересесть в планшеты. Я за гибридное мышление. Сегодня мы поговорим о том, как разработать программу, в которой «запах старых книг» дружит с «цифрой», а краеведение становится для ребенка не скучным уроком, а увлекательным исследованием.

Блок 1. Вызовы времени: Почему буксуют классические программы?

Давайте разберем три главные проблемы, которые мы видим каждый день.

Проблема первая: скорость восприятия.

Мы выросли на книжках. Мы могли полчаса слушать рассказ о подвиге земляков. Современный ребенок – «клиповый мыслитель». Если в первые 30 секунд его не «зацепить», он уходит в телефон.

Что это значит для программы? Это значит, что наше занятие не может быть монологом. Каждые 5-7 минут нужно менять активность: посмотрели, послушали, обсудили, зарисовали, нашли в телефоне.

Проблема вторая: война с гаджетами.

Помните фразу: «Убрали телефоны, пока я говорю»? Когда мы запрещаем телефон на экскурсии, мы проигрываем. Потому что параллельно с нашим рассказом в кармане ребенка живет мир, который интереснее. А что, если мы скажем: «Достаем телефоны. Находим на карте место, где мы стоим. Снимаем этот памятник с трех ракурсов. Пишем пост с хештегом #НашеНаследие»? Тогда гаджет из врага превращается в союзника.

Проблема третья: нецифровые результаты.

Раньше результатом краеведа был доклад на конференции. Сейчас ребенок может сделать крутой подкаст про историю своей улицы, смонтировать ролик или создать 3D-модель разрушенной церкви, которой больше нет. Почему мы не учитываем это в программе как полноценный образовательный результат?

Блок 2. Цифровые инструменты краеведа: от архива до продакшна

Здесь я хочу показать, как «новые горизонты» выглядят на практике. Это не абстрактная теория, а рабочие инструменты, которые мы обязаны внедрять.

Инструмент 1. Цифровая картография.

Мы учим детей читать бумажную карту – это база, это святое. Но добавим к этому работу с геоинформационными системами.

Пример: задание для кружковцев. Найти на старых картах (например, на сайте <http://www.etomesto.ru/belarus/>) наш город/деревню 100 лет назад. Сравнить со спутниковым снимком сегодня. Наложить слой. Где была усадьба? Где проходила дорога? Ребенок видит историю буквально «на кончиках пальцев», двигая ползунок.

Инструмент 2. «Полевая цифра» – QR-кодинг.

Сделайте со своими учащимися проект «Живая улица». Ребята изучают историю здания, находят архивные фото, пишут текст. А затем создают QR-код, клеят (по согласованию с администрацией, конечно) наклейку на подъезде или столбе рядом. И любой прохожий, наведя телефон, читает историю этого места.

Результат: чувство значимости. Ребенок не просто выучил даты, он стал цифровым гидом для всего города.

Инструмент 3. Технология дополненной реальности (AR).

Это звучит сложно, но на деле есть простые приложения. Например, изучаем тему «Исчезнувшие храмы области». В реальности – пустырь или фундамент. В программе (типа ARCore (Google) или ARKit (Apple)) дети могут «разместить» на этом пустыре 3D-модель храма, собранную по чертежам. И затем показывать родителям: «Смотри, как здесь было раньше». Это магия, которая цепляет на 100%.

Инструмент 4. Краеведческий блогинг.

Включаем в программу модуль «Медиа-краевед». Учим не просто писать доклады, а снимать рилсы, писать посты в соцсети, записывать подкасты. Допустим, мы прошли маршрутом боевой славы. Задание: не просто отчет, а серия из 5 сторис с картами, фактами и эмоциями. Это развивает и речь, и внимательность, и любовь к малой родине.

Блок 3. Как это вписать в программу? (Методика)

Мы обсудили идеи. Но как это оформить в документ, который пройдет проверку и будет работать годами?

Шаг первый. Модульная структура.

Мы не ломаем классику. Мы создаем «матрешку».

1. Базовый модуль: Основы краеведения, работа с архивами, полевая практика, экскурсии. (Это фундамент, без него никуда).

2. Вариативные модули (по выбору детей):

Модуль «Цифровой картограф» (работа с GPS, создание карт).

Модуль «Экскурсовод-блогер» (съемка, монтаж, SMM в краеведении).

Модуль «Виртуальный музей» (3D-моделирование, создание онлайн-выставок).

Шаг второй. Язык результатов.

В программе мы должны прописывать, что ребенок будет знать и уметь. Давайте переведем это на современный язык.

Было: «Умеет работать с каталогами в библиотеке».

Стало: «Умеет искать оцифрованные архивные документы в открытых базах данных (например, в электронных библиотеках) и верифицировать их подлинность».

Было: «Знает историю памятников».

Стало: «Умеет создать интерактивный гид по памятнику с использованием QR-кода или геометки».

Шаг третий. Проектный метод.

Каждый год ребенок должен защищать не просто реферат, а цифровой краеведческий продукт. Это может быть:

видео-экскурсия,

телеграм-канал «Забытые истории нашего района»,

интерактивная карта «Тропами предков».

Заключение

Коллеги, давайте вернемся к началу. Мы говорим о родном крае. Родной край – это любовь к Родине. Но любовь не возникает по указке. Она возникает через интерес, через вовлеченность, через «вау-эффект», когда ребенок вдруг понимает: «Ничего себе, под моими ногами, под этим асфальтом, лежит история в тысячу лет».

Цифра – это не замена живым эмоциям похода или трепету от старой фотографии. Цифра – это мостик к сердцу современного ребенка.

Не нужно делить мир на «реальный» и «виртуальный». Для наших учеников он един. И наша задача – сделать так, чтобы в этом едином мире их окружала не пустая информация из TikTok, а живая, настоящая история, которую они могут потрогать, исследовать и рассказать о ней на том языке, который им близок.

В подтверждение моих слов на республиканский конкурс методических разработок «Лаборатория каникул «Лето-2026» в номинации «Программа объединения по интересам с переменным составом учащихся (краткосрочная)» была представлена программа «Край.INET». Эту программу я разработала совместно со своей коллегой Шоломицкой З.В.