

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ СОВРЕМЕННОГО МУЗЕЯ: ОТ ЭКСПОНАТА К ПОГРУЖЕНИЮ

*Мельник Анна Васильевна,
руководитель музея
ГУО «Колодищанская средняя
школа № 2» Минского района*

Добрый день, уважаемые участники семинара! Меня зовут Анна Мельник, я являюсь руководителем Минского районного музея комсомола, детских и молодежных общественных объединений, который расположен в государственном учреждении образования «Колодищанская средняя школа № 2». Сегодняшнее выступление хочу посвятить теме «Интерактивные технологии современного музея: от экспоната к погружению».

Наш музей распахнул свои двери два года назад. В музее имеется несколько экспозиционных разделов. Первый - «Комсомол – моя судьба». Этот раздел знакомит посетителей с ключевыми датами истории зарождения комсомольского движения, а также основными этапами воспитания советской молодежи. Следующий экспозиционный зал, вход в который выполнен в виде пятиконечной звезды, посвящен деятельности юных пионеров-героев и подпольщиков в годы Великой Отечественной войны. Третий раздел «БРСМ вчера, сегодня, завтра» отражает деятельность современных молодежных организаций в Республике Беларусь: Белорусского республиканского союза молодежи и Белорусской республиканской пионерской организации. В этом разделе представлены основные направления молодежной политики, ключевые проекты и атрибуты каждой из организаций.

Во время экскурсий или после их завершения посетители музея могут выполнить различные интерактивные задания, которые помогают закрепить полученные знания, углубить понимание исторического контекста. Музей трансформируется из традиционного хранилища артефактов в живое пространство для диалога, обучения и эмоционального погружения.

Использование интерактивных технологий в музее комсомола открывает новые горизонты для музейной практики, превращая привычные формы показа в динамичные и вовлекающие форматы. Это делает экспозицию более понятной, интересной и актуальной для современного зрителя. Рассмотрим некоторые примеры таких решений.

Одной из ключевых форм является виртуальная экскурсия. Она позволяет посетителям «пройтись» по экспозиции онлайн, изучить экспонаты, прослушать аудиокomentarии и выполнить задания. Такой формат особенно полезен для удалённых пользователей.

Аудиогиды, созданные на платформе IZI.Travel, дают возможность каждому посетителю самостоятельно изучать экспозицию в удобном темпе.

В них можно включить архивные записи, музыкальные фрагменты и пояснения к экспонатам. Это делает экскурсию персонализированной и усиливает эмоциональное восприятие.

Театрализованные элементы, такие как инсценировка приема в комсомол, позволяют посетителям стать участниками исторического действия. В ходе такой постановки гости проходят символические испытания, отвечают на вопросы комиссии, получают комсомольский билет. Это не только развлекательный, но и воспитательный элемент, который помогает прочувствовать дух времени и понять ценности, которыми руководствовались молодые активисты в те времена.

Игровые формы в музее комсомола делают посещение не только познавательным, но и увлекательным. Благодаря интерактивным технологиям даже классические игры обретают новое содержание.

«Морской бой» превращается в историческую стратегию: вместо координат – даты, события и имена, вместо кораблей – ключевые эпизоды истории. Игра помогает закрепить знания, развивает внимание и логическое мышление.

«Мемо» и пазлы с изображениями комсомольских символов, лозунгов и архивных фотографий вовлекают посетителей через визуальное восприятие. Это особенно эффективно для детей и подростков, позволяя им изучать историю в игровой форме.

Квест-игры, например, разработанные на платформе *Джойтека*, превращают экскурсию в настоящее приключение. Участникам предстоит ответить на вопросы, найти скрытые подсказки, расшифровать задания, и выбраться из «исторической комнаты», преодолев все испытания. Такой формат сочетает обучение, командную работу и элементы игры, делая историю живой и доступной.

Проводя экскурсии, мы начали размышлять, как сделать так, чтобы посетители могли полностью погрузиться в атмосферу истории становления комсомола и почувствовать себя частью той эпохи.

Совместно с членами лекторской группы, в которую входят учащиеся нашей школы, мы разработали проект «Интерактивный школьный музей». Данный проект рассчитан на модернизацию традиционного музейного пространства в современную образовательную среду и активное применение информационно-коммуникационных технологий. Для достижения целей мы хотим привлечь в наш музей как можно больше посетителей и сделать так, чтобы они возвращались сюда снова и снова. Мы стремимся превратить музей в живую лабораторию, где история становится основой для творческого и исследовательского поиска.

Первым шагом для достижения нашей цели стало участие в республиканском конкурсе «100 идей для Беларуси» (сезон 2023). Следующий шаг – участие в третьем сезоне конкурса молодежных инициатив, где успешно представили авторский проект и были удостоены

свидетельства на право получения финансирования в размере 12 тыс. бел.рублей. Денежные средства мы потратили на приобретение мультиборда и VR-очков.

В канун Дня Великой Победы мы разработали демо-версию солдатской долговременной огневой точки. Результаты представили в ходе работы интерактивной площадки «Помним прошлое, гордимся настоящим» 9 мая на Кургане славы. В VR-пространстве можно увидеть изнутри сам ДОТ - сооружение, предназначенное для ведения огня и защиты военнослужащих от атак противника. Внутри ДОТа – двухэтажные кровати, оружейные стойки, бочки с припасами и небольшая печь для тепла. Советские плакаты на стенах вдохновляют бойцов, а походная посуда, сухари и консервы создают атмосферу быта. У входа сложены лопаты для укрепления позиций, а рядом – сапоги, натруженные долгими маршами. История ощущается в каждой детали.

Также мы работаем над созданием виртуальной реальности, которая позволит окунуться в атмосферу эпохи комсомола. Наши посетители смогут увидеть реконструкции исторических событий, побывать на знаменитых комсомольских стройках и почувствовать атмосферу того времени, не покидая стен музея. Это даст возможность школьникам не просто изучать историю, а проживать её, создавать интерактивные экспозиции и проводить собственные исследования.

Мы убеждены, что школьный музей – это не просто место хранения артефактов, а пространство, где рождаются смыслы, формируется гражданская позиция и развивается личность. Интерактивные технологии делают музей комсомола не только местом памяти, но и пространством живого общения, осмысления и вдохновения. Для одних посетителей наш музей это – лишь часть истории, а для других – живая связь с прошлым, напоминание о том, как важно оставаться верным своим идеалам.