

НОВЫЕ ФОРМАТЫ РАБОТЫ МУЗЕЯ

Борисенко С. Г., Диточенко Е. С.

ГУО «Центр дополнительного образования детей и молодежи г. Бобруйска»

Основной частью посетителей музеев учреждений образования являются дети и подростки. Обычно такое посещение происходит организованными группами, «под чутким руководством» педагога. Но зачастую учащиеся являются пассивными наблюдателями и слушателями. Для максимальной вовлеченности учащихся в происходящее музей боевой славы 5 гвардейской танковой армии ГУО «Центр дополнительного образования детей и молодежи» предлагает различные формы культурно-образовательной деятельности, выгодно использующиеся в музейном пространстве.

Ключевые слова: музей, экскурсия, игра, выставка.

Музей – особая культурно-образовательная среда. Он действует в сфере неформального образования и воспитания. Однако, говоря откровенно, сходить в музей – не самое популярное занятие у детей и подростков. Зачастую они считают это времяпрепровождение недостаточно увлекательным и захватывающим. Поэтому музеи больше не хотят быть скучными. В борьбе за публику они вооружаются новыми технологиями. Сегодняшний тренд – своеобразная инверсия музейной практики.

Задача музея учреждения образования сегодня – открывать новые форматы и пробовать раскрыть и углубить контекст восприятия экспонатов, вовлечь посетителей в прямое взаимодействие с музейными предметами.

Открытый в конце 50-х годов прошлого века участниками Великой Отечественной войны музей боевой славы 5-й гвардейской танковой армии обладает коллекцией уникальных подлинных предметов музейного значения, имеющих огромную историко-культурную ценность. В настоящее время музей как социокультурный институт предлагает широкий спектр компонентов организации досуга детей и молодежи. Ведь любовь к истории своей Родины необходимо прививать, делая это осторожно и постепенно, чтобы вызвать интерес и не наскучить. Задача музея дать понять любому человеку, а тем более ребенку, что он – не просто посетитель, а очень важная персона, которой адресована выставка, экскурсия, игра и так далее. Поэтому работа музея приобретает новое звучание [1].

Формат «Моя экскурсия – мои правила»

Экскурсии проводятся в режиме постоянного взаимодействия с экскурсантами, что позволяет глубже вовлечь участников в происходящее, а самостоятельное исследование экспонатов музея делает его более запоминающимся.

Музеем учреждения образования вовсе не обязательно быть линейным. При индивидуальном посещении в музее есть возможность «своевольно» создавать маршруты. Любой посетитель вправе сам определять, что именно он хочет посмотреть и узнать, а экскурсовод следует за ним и дает необходимые комментарии для максимальной вовлеченности в происходящее. Не стоит стремиться показать все за один раз. Если посетителя заинтересовал какой-то экспонат, желательно провести больше времени у него, а остальное оставить на следующий визит, обязательно упомянув, что в музее есть еще много достойных внимания экспонатов.

Нужно помнить, что экскурсия – это форма проявления и способ удовлетворения не только познавательных, но и рекреационных потребностей человека, поэтому, с одной стороны, не нужно перенасыщать экскурсию значительным количеством объектов показа. С другой стороны, всегда следует иметь в виду, что только развлечением сущность экскурсии не исчерпывается. Важно найти «золотую



Рис. SEQ Рисунок 1* ARABIC
1 Экскурсия «Трогать разрешается»

середину» в удовлетворении познавательных и развлекательных потребностей экскурсантов [2].

«Музейный этикет» говорит о том, что экспонаты трогать руками запрещено. Но, отказавшись от традиционного музейного запрета, мы имеем возможность использовать всю палитру чувств и эмоций учащихся, интегрируя их в образовательную сферу [3].

В музее проводится экскурсия «Трогать разрешается» (рис. 1), где посетителям разрешается трогать экспонаты непосредственно во время экскурсии. Физическое ощущение предмета в гораздо большей степени, чем слова, дает представление о его особенностях: размере, фактуре, весе, форме, запахе. Однако далеко не все музейные экспонаты способны выдержать длительное воздействие, в таком случае можно использовать дубликаты или муляжи.

Формат «Гаджет и музей»

Гаджеты – это неотъемлемая часть человеческой жизни. Установленные в интерьере музея возле экспонатов таблички с QR-кодами позволяют узнать дополнительную информацию. Это отрывки из видеохроник, фотографии или дорожки аудиогuida. Посетитель находит для себя тот формат, который нравится ему больше.

С развитием компьютерной техники и Интернета появились такие новые формы, как виртуальные музеи. Все это, безусловно, способствует развитию интереса к деятельности музеев. Так в рамках проекта «Музей в телефоне» (рис. 2) снимаем короткие ролики об экспонатах музея или знаковых событиях истории. Достаточно сложный для детской аудитории материал представляется в легкой и интересной форме. Эти ролики размещены на официальном сайте учреждения во вкладке «Музей» и на странице Центра в сети Instagram. Выбранный формат подачи материала позволяет не перенасыщать показ большим объемом лекционного материала. Для видео отбираются самые интересные факты. А использование специальных программ и инструментов при монтаже и съемке видео позволяет значительно повысить привлекательность музейных экспонатов. Данный проект не требует специальных материальных затрат, ведь для его реализации используются фонды музея боевой славы 5-й гвардейской танковой армии, а технические средства и доступ в Интернет сегодня есть у каждого. Реализация проекта способствует наполнению интернет-пространства полезным контентом, привлечению в музей потенциальных посетителей.



Формат «Музейные игры»

Одной из популярных форм работы музея с аудиторией является квест. Следуя новым тенденциям, многие педагоги учреждений образования стали применять квест-игры в своей практике. Однако иногда модным словом «квест» называют обычную игру по станциям. Квест-игры строятся по определенным правилам. Обязательно наличие конкретной и четко сформулированной темы (легенды), которая является основой организации мероприятия. Есть конечная цель, к которой нужно прийти, преодолев препятствия и выполнив все задания на маршруте. Участие в игре не требует специальной подготовки [4].



Рис. SEQ Рисунок * ARABIC 3
Квест «Военная тайна»

Название квест-игры «Военная тайна» и ее тематика – Великая Отечественная война – полностью соответствуют профилю и экспозиции музея. Согласно легенде, команда представляет собой воинское формирование (отделение), которому предстоит разгадать «военную тайну» (рис. 3). В игре используются атрибутика и символика обозначенного периода: пилотки, погоны, сумка-планшет, звезды, медали и др., отделение имеет своего командира. Легенда



поддерживается до конца игры. Пройдя все этапы, участники выясняют, что искомым ими предмет – знамя Победы. Им необходимо водрузить его в заданном месте и расписаться на стене импровизированного Рейхстага. Особенностью квеста «Военная тайна» является его вариативность. Он адаптирован для участников разного возраста. Задания и легенда выбираются исходя из возможностей участвующих команд.

Такой инструмент, как информационно-коммуникационные и игровые технологии и их компетентное использование, служит привлечению молодого поколения к вопросам истории Отечества. Игра-конкурс «Памяти вечный огонь» нацелена на получение новых знаний об истории Великой Отечественной войны, развитие интеллекта, логики и мышления учащихся (рис. 4). Она представляет собой интерактивную викторину, созданную с помощью сервиса Google Forms.

Вопросы викторины, составленные в яркой и живой форме, в виде красочно оформленных визуальных картинок, привлекают к себе внимание. Это ново, интересно и популярно. Все вопросы не являются обязательными, что позволяет участникам отправлять заполненную форму даже в том случае, если некоторые задания вызвали затруднения.

Рис. SEQ Рисунок 1*
ARABIC 4 Игра-
конкурс «Памяти
вечный огонь»

Отличительными чертами игры-конкурса являются реализуемые в ее процессе самообучение и самоконтроль. Удаленное прохождение не исключает использование различных источников информации. Однако вопросы составлены таким образом, что прямой запрос в Google не выдаст правильного ответа. Информацию придется обработать и осмыслить. Победитель определяется по наибольшему количеству набранных баллов.

Данная игра была проведена среди школьников города Бобруйска. Победители конкурса награждены дипломами и памятными призами. Сертификат участника, с указанием количества набранных баллов, можно было скачать по ссылке, размещенной на сайте учреждения образования.

Quiz – игра, в основе которой заложено командное соревнование на логику, сообразительность, смекалку и быстроту реакции. Музейный квиз – одна из форм привлечения посетителей. Огромный плюс такой игры, что ее можно проводить для разновозрастной группы посетителей. Квизы можно использовать как в развлекательных целях, так и в образовательном процессе. Приглашённые участники делятся на команды, количество участников каждой – 6 человек. Участники команд придумывают название. Перед началом для каждой команды подготавливают бланки ответов. Участники фиксируют свои ответы на игровых бланках, каждый тур на отдельном игровом бланке, после чего помощники собирают ответы команд и отдают на проверку игровому жюри. Каждый вопрос оценивается в 1 балл, в риск-туре перед вопросом команды выбирают сумму риска в количестве от 1 до 3 баллов и проставляют их в бланке ответов. В конце игровое жюри подсчитывает общее количество баллов, определяет победителей и проводит награждение участников.



Рис. SEQ Рисунок 1*
ARABIC 5 Квиз
«Случилось это в дни
войны...»

Квиз «Случилось это в дни войны...» (рис. 5) состоит из 6 туров (по 6 вопросов в каждом) и риск-тура (3 вопроса). Вопросы туров демонстрируются по порядку, после сбора бланков ответов на экране появляются правильные ответы. Обязательным условием для проведения игры является наличие проектора, ноутбука, колонок и экрана для воспроизведения и отображения игровой презентации.

Формат «Посетитель как организатор выставки»

Музейная выставка – это наиболее динамичная форма экспозиционной деятельности. Она носит временный характер. Выставки дают возможность показать материал по обозначенной проблеме, способствуют увеличению количества посетителей.

Так в музее была организована выставка моделей боевой техники «Масштабная война» (рис. 6), на которую свои работы



предоставили учащиеся Центра, их родители и жители города. Особенность организации данной выставки заключалась в том, что составление рабочего плана ее комплектования напрямую зависело от формирования состава экспонатов, которые предоставлялись моделистами города. Продумывание экспозиционного пространства пришлось корректировать согласно предоставляемым материалам. Далее была изучена литература по предоставленным моделям, отобран экскурсионный материал и проведена атрибуция экспонатов выставки. Открытию предшествовала рекламная кампания в сети Instagram и выпуск афиш. Одним из итогов выставки стал обмен опытом между моделистами Бобруйска. Каждый участник выставки получил сертификат и памятный подарок, а музей пополнился новыми экспонатами. Данная выставка длилась четыре месяца и пользовалась огромным спросом у экскурсантов разных возрастов.

Рис. SEQ Рисунок 1*
ARABIC 6 Выставка
«Масштабная война»

Тема службы в армии на сегодняшний день весьма актуальна. Современная молодежь не изъявляет особого желания служить в армии, юноши не считают это дело престижным и важным. С целью повышения престижа воинской службы среди современной молодежи в нашем музее была организована фотовыставка «Мой папа в армии служил». Согласно положению о фотовыставке, к участию принимались оригинальные фотографии любого формата, к которым были изготовлены этикетки единого образца. На выставке были представлены фото военнослужащих разных лет: от участника русско-японской войны до проходящих службу в рядах Вооруженных сил Республики Беларусь в настоящее время. Подготовлен текст экскурсии по фотовыставке с применением метода семейной реконструкции.



Рис. SEQ Рисунок 1*
ARABIC 7 Выставка
«Мой папа в армии
служил»

Особенностью организации данных выставок является то, что посетители становятся и ее организаторами.

Таким образом, неформальные компоненты музейной коммуникации дают возможность посетителям максимально реализовать свои способности и удовлетворить интересы. А музей учреждения образования не просто транслирует знания и ценности, но и выступает «модератором» культурного диалога.

Литература

1. Музеи в поиске новых форм работы с посетителями [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http:// www.midural.ru/](http://www.midural.ru/) – Дата доступа: 08.06.2024.
2. Петушкова, Н. Н. Приобщение учащихся к музею исторического профиля / Н.Н. Петушкова // Преподавание истории в школе. – 2007. – № 8. – С. 16 – 18.
3. Юхневич, М. Ю. Музейная педагогика за рубежом: работа музеев с детской аудиторией [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.studmed.rumuzeynaya-pedagogika-za-rubezhom>. – Дата доступа: 02.09.2024.
4. Алексеева, Н. Д., Рябова, Е. В. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. – 2015. – № 1. – С. 14 – 17.