

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры  
«КИРИЛЛО-БЕЛОЗЕРСКИЙ ИСТОРИКО-АРХИТЕКТУРНЫЙ  
И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК»

Научно-популярная статья

# Интерактив в пространстве музея

Т.В. Усова

В настоящее время в рамках работы со своими посетителями каждый музей ищет новые приемы преподнесения исторического и культурного наследия, т.к. именно музейный предмет несет в себе подлинную историческую информацию.

Основной прием, используемый в работе современного музея, – интерактивность. Этот прием настойчиво и уверенно входит в музейное пространство. Слово «интерактив», «интерактивность» пришло к нам из английского языка от слова «interact»: «inter» – взаимный, «act» – действовать. Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо или кем-либо. В настоящее время именно диалог является ведущим способом приобщения детей к музейному предмету, к его восприятию и познанию. Интерактивность усиливает образовательный эффект во много раз.

Существует два способа использования интерактивности в рамках музейных занятий: создание определенной интерактивной зоны и применение интерактивных форм в подаче материала при создании интерактивных занятий. Интерактивность способствует усилению роли самих посетителей путем разнообразного моделирования их активности, вовлечения их в непосредственную деятельность, организации различных форм сотворчества. [2, с.172]

В Кирилло-Белозерском музее-заповеднике, как и в других музеях, идет активное применение интерактивных методик для занятий, предполагающих активное участие посетителя. Музейными сотрудниками были разработаны и апробированы интерактивные экскурсии для детей: «Город древних мастеров», «Древности Белозерья», «Клад в монастыре», «Колокольный мир» и интерактивные занятия, такие как «Как строили деревянные храмы», «Построй церковь», «Как получают шерсть», «Кружево», «Деньга-денежка», «Гербы» и другие. (Фотография 1.) Основной аудиторией для таких форм работы являются дети от 6 до 14 лет.



Фотография 1. Интерактивная экскурсия «Город древних мастеров»

Рассмотрим занятие «Как строили деревянные храмы». В его основе лежит игровая интерактивная технология, которая позволяет активизировать внутренний мир ребенка, его мыслительную деятельность. (Фотография 2)



Фотография 2. «Как строили деревянные храмы»

В начале занятия дети узнают о начале строительства деревянных церквей на Руси, материалах, использовавшихся для строительства, основных типах деревянной церковной архитектуры, способах крепления бревен, плотницких инструментах, внутреннем убранстве деревянных храмов. В ходе занятия дети сами дают ответы на следующие вопросы: почему раньше говорили «рубить церковь», почему плотники не использовали гвозди, а единственным орудием древнерусского зодчества был топор.

Для лучшего усвоения и закрепления данного материала на занятии «Как строили деревянные храмы» применяется занимательный конструктор «Церковь» без клея и гвоздей на бревнах круглого сечения. Работа с игровым макетом представляет огромный интерес для познавательной деятельности ребенка. Объяснения материала с применением игры не только делает его доступным, но и вызывает большой интерес у ребенка. Начиная сборку макета церкви, дети называют породы деревьев, которые использовались для строительства деревянных храмов на Руси, и закрепляют основные понятия: бревно, брус, доска, лемех, сруб. В ходе конструирования детям объясняют, в чем заключается способ крепления бревен «в обло», затем они сами фиксируют бревна макета таким способом. (Фотография 3)

Интерактивное занятие построено таким образом, что все участники вовлечены в процесс сборки макета. Делая что-то самостоятельно, человек помнит об этом гораздо дольше. Старинная китайская пословица говорит: "Я вижу и забываю, я слышу и запоминаю, я делаю и понимаю". Создается проблемная ситуация, в ходе которой дети стараются найти верное решение. В процессе самостоятельной сборки макета происходит усвоение знаний, развитие практического и аналитического мышления. Это занятие развивает детское игровое творчество, целенаправленное внимание, воображение, мелкую

моторику, координацию и память. На занятии также все имеют возможность ответить на вопросы, рассказать о том, что им известно о деревянном зодчестве, выразить свое мнение. Интерактивная форма носит личностный характер, пропускается каждым участником занятия через себя, через свои чувства, эмоции, тем самым формируется субъектная позиция ребенка.



Фотография 3. Конструирование макета церкви, крепление бревен «в обло».

Занятие «Как строили деревянные храмы» позволяет поддерживать интерес детей к истории и культуре, развивает их личностные качества, приобщает к общечеловеческим ценностям. Кроме того, в ходе конструирования дети приобретают опыт межличностного взаимодействия, учатся сотрудничать, каждый вносит свой вклад, что способствует вовлечению ребенка в процесс познания.

Подобные интерактивные занятия позволяют создавать максимально комфортные условия обучения в музее, когда дети могут ощущать свою успешность, а также активно взаимодействовать друг с другом в процессе творческого выполнения поставленных задач, в данном случае сборки макета церкви. Проводя интерактивные занятия в музее, можно достигать эффективных результатов обучения.

### Список литературы

1. Караманов А.В. Организация интерактивной музейной среды: от методов к моделям / А.В. Караманов // Вопросы музеологии, 2012, №2(6). – 180 с.
2. Шапошникова М.В. Активные методы обучения на музейных занятиях как эффективный прием формирования субъектной позиции учащихся / М.В. Шапошникова // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова, 2011, Т. 17, №1. – 298 с.

Усова Татьяна Васильевна,  
методист отдела по работе с посетителями.  
Кирилло-Белозерский историко-архитектурный  
и художественный музей-заповедник

e-mail: [ustatiana@mail.ru](mailto:ustatiana@mail.ru)