



АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ МУЗЕЯ

Серия
«В помощь советнику
по воспитанию»

УДК 069.016

ББК 79.18

Авторы-составители

Тишина Татьяна Николаевна, к.п.н., методист отдела методического сопровождения Управления методического обеспечения Учебного центра ФГБУ «Росдетцентр»

Годисова Валерия Андреевна, специалист сектора центрального аппарата отдела реализации проектов и программ в сфере патриотического воспитания граждан ФГБУ «Росдетцентр»

Фролов Владимир Валентинович, методист отдела методического обеспечения Управления методического обеспечения Учебного центра ФГБУ «Росдетцентр»

Редактирование и корректура

Довыденкова Мадина Алиевна, методист отдела методического обеспечения Управления методического обеспечения Учебного центра ФГБУ «Росдетцентр»

Абрамова Екатерина Вадимовна, ведущий специалист отдела методического обеспечения Управления методического обеспечения Учебного центра ФГБУ «Росдетцентр»

Активные и интерактивные формы работы школьного музея / ФГБУ «Росдетцентр». — Москва, 2025. — 45с. — (В помощь советнику по воспитанию)

В сборнике методических материалов представлен опыт работы школьных музеев и идеи международного фестиваля «Интермузей», ориентированные на активное включение обучающихся во взаимодействие с экспозициями и материалами музея, стимулирующие их интерес к истории и культуре родного края. Материалы адресованы сотрудникам ФГБУ «Росдетцентр», в том числе специалистам региональных ресурсных центров, муниципальным координаторам проекта «Навигаторы детства», советникам директоров по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями, педагогическим работникам образовательных организаций Российской Федерации.

Москва, 2025

Содержание

Введение.....	2
Раздел 1. Музейная педагогика как инструмент воспитания патриотизма обучающихся.....	4
Раздел 2. Двигатель «живого» музея: активные и интерактивные формы воспитания.....	10
Раздел 3. Воспитательное событие в школьном музее: конструктор смыслов и эмоций.....	14
Раздел 4. Практики советников директоров по воспитанию.....	19
4.1. Мини-музей в чемодане «Русская тряпичная кукла».....	19
4.2. Интерактивное занятие «От пера до ручки космонавта».....	20
4.3. Творческая лаборатория «Составление музейной экспозиции».....	21
4.4. «Сапоги с сосновыми шишками».....	22
4.5. «Бортжурнал – классное портфолио».....	23
4.6. «Музейный детектив: Загадочные предметы школьного музея».....	24
4.7. «Летопись школы. На рубеже времен».....	25
4.8. Проект «Сохраняя утраченное. Пока есть, кому вспомнить...».....	26
4.9. Проект «Ожившие фронтовые письма».....	27
4.10. Экологическая полка школьного музея.....	28
Раздел 5. Международный фестиваль «Интермузей»: ресурс для развития образовательного потенциала школьных музеев.....	30
Раздел 6. Приложения.....	37
Чек-лист «Как сделать школьный музей центром притяжения?»	37

Введение

Дорогие коллеги, советники по воспитанию, руководители школьных музеев, педагоги-энтузиасты!

Перед вами – не просто сборник методических материалов. Это ваш навигатор в мире современной музейной педагогики, созданный для того, чтобы помочь превратить школьный музей из тихого хранилища артефактов в живое, пульсирующее сердце воспитательного пространства вашей образовательной организации.

Мы знаем, какую колоссальную работу вы ведете каждый день. Знаем, что за каждой экспозицией, встречей, исследовательской находкой стоят ваш труд, преданность делу и искренняя любовь к детям и истории.

И мы понимаем те вызовы, с которыми вы сталкиваетесь: как увлечь современных подростков, как сделать прошлое актуальным, как превратить музей в пространство, где не просто **знают**, но **чувствуют** и **создают**.

Этот сборник – наш ответ на эти вопросы и ваш надежный союзник. Здесь вы найдете практико-ориентированные решения, проверенные опытом:

- **Как «перезагрузить» музей?** Вы узнаете, почему школьный музей – уникальная **«лаборатория патриотизма»** и как сделать его магнитом для подростков, используя активные формы, цифровые инструменты и принцип субъектности, **где ученик – соавтор и исследователь**.
- **Как воспитать не на словах, а на деле?** Мы покажем, как через краеведческую поисковую работу, взаимодействие с артефактами и диалог поколений формируется **осознанная гражданская идентичность**, глубокое уважение к наследию и подлинный патриотизм, идущий от сердца.
- **Как создавать события, которые меняют?** В ваших руках будет **«Конструктор воспитательного события»** – гибкий инструмент для проектирования эмоционально насыщенных, значимых ситуаций в стенах музея. Вы научитесь преобразовывать посещение музея в увлекательное приключение, исследовательскую миссию или творческий проект, оставляющий неизгладимый след в душе ребенка.

- **Как оценить реальный эффект?** Мы поможем сместить фокус с количества мероприятий на **качественные изменения в личности** подростка – его ценностях, чувствах, готовности к действию.

Данное пособие – не догма, а копилка идей и инструментов. Воспользуйтесь ими, адаптируйте под свой контекст, вдохновляйтесь примерами и создавайте свои методики.

Ваша миссия невероятно важна! Вы создаете пространство, где история оживает, где подростки через прикосновение к прошлому обретают смыслы для будущего, где формируется их личностная и гражданская позиция. Надеемся, что материалы пособия помогут вам сделать ваш музей именно таким местом – местом силы, вдохновения и настоящего воспитания. Пусть ваш музей всегда будет полон жизни, открытий и неравнодушных сердец!

В добрый путь, коллеги!

Раздел 1. Музейная педагогика как инструмент воспитания патриотизма обучающихся

Музейная педагогика представляет собой специфический педагогический инструмент, интегрирующий потенциал музейной среды (подлинные артефакты, экспозиции) и образовательно-воспитательных методов для достижения педагогических целей.

Ее воспитательный потенциал в формировании гражданской идентичности и патриотизма базируется на следующих методологических основаниях:

Культурно-историческая концепция (Л.С. Выготский)

Музейные предметы выступают как культурные знаки-посредники, обеспечивающие интериоризацию исторического опыта, социальных норм и ценностей. Восприятие подлинного артефакта запускает процессы смыслообразования и эмоционального отклика, недостижимые при работе с репродукциями или текстами.

Деятельностный подход (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн)

Эффективное воспитание патриотических чувств и гражданской позиции происходит не через пассивное восприятие, а в процессе субъектно-значимой деятельности (поиск, исследование, проектирование, интерпретация, презентация наследия). Школьный музей предоставляет уникальную среду для такой деятельности.

Принцип регионализации образования

Изучение истории и культуры малой родины как неотъемлемой части истории страны обеспечивает эмоционально-личностное присвоение патриотических ценностей. Краеведение – фундамент осознанного патриотизма.

Концепция личностно-ориентированного воспитания

Музейная педагогика позволяет учитывать индивидуальные интересы, способности и опыт обучающегося, создавая условия для его самореализации в музейно-образовательном пространстве (например, через выбор темы исследования, роль в проекте).

Потенциал образовательной среды (В.А. Ясвин)

Школьный музей формирует развивающую образовательную среду, обладающую познавательным, ценностным и коммуникативным потенциалом для становления гражданской идентичности.

На формирование каких личностных и метапредметных результатов обучающихся ориентирован школьный музей?

Подростковый и юношеский возраст характеризуется **активным поиском идентичности, критичностью мышления, стремлением к автономии и самореализации**. Школьный музей обладает уникальными возможностями для удовлетворения этих потребностей и решения ключевых воспитательных задач.

Формирование гражданской идентичности

- Через **краеведческую поисково-исследовательскую деятельность** обучающиеся устанавливают связь личной и семейной истории с историей региона и страны («Я – часть моего рода, моего города, моей страны»).
- **Работа с историческими источниками** (архивы, мемуары, артефакты) развивает историческое мышление, критическое отношение к информации, способность к реконструкции исторического контекста и формирует уважение к исторической правде.
- **Создание и презентация экспозиций** на основе собственных исследований формирует чувство сопричастности и ответственности за сохранение и интерпретацию наследия.

Воспитание патриотизма

- Эмоционально-ценностное восприятие подлинных свидетельств героизма, труда, культурных достижений предков (письма с фронта, предметы быта, произведения искусства) формирует глубокое уважение к памяти, гордость за достижения в прошлом и настоящем.
- Изучение вклада конкретных людей, семей, земляков в историю страны делает патриотизм личностно значимым, преодолевает его абстрактность.
- Участие в социально значимых проектах патриотической направленности (шефство над памятниками, помощь ветеранам, создание Книги Памяти школы/микрорайона) переводит чувства в практическую плоскость.

Развитие ключевых компетенций и универсальных учебных действий

- **Исследовательские компетенции**
Постановка проблемы, поиск, анализ, верификация и интерпретация информации, работа с источниками
- **Проектные компетенции**
Целеполагание, планирование, реализация, презентация результатов, рефлексия
- **Коммуникативные универсальные учебные действия**
Публичные выступления (экскурсии), ведение дискуссий, написание текстов, командная работа
- **Информационные компетенции**
Работа с цифровыми ресурсами, создание медиапродуктов
- **Социально-гражданские компетенции**
Понимание социальных процессов, ответственность, инициативность, толерантность

Преодоление стереотипа о музее как о «статичном хранилище» требует реализации современных методических подходов, основанных на принципах субъектности, деятельности, интерактивности и актуальности. Мы предлагаем некоторые варианты вовлечения подростков в деятельность школьных музеев с учетом следующих принципов.

Принцип субъектности и со-деятельности

Ученическое самоуправление музеем предполагает создание **выборного Совета музея** из обучающихся с реальными полномочиями (участие в планировании работы, разработке концепции выставок, оценке проектов, организации мероприятий).

Проектно-исследовательская деятельность – организация долгосрочных исследовательских проектов (например, «История нашей улицы», «Выпускники школы – участники Великой Отечественной войны», «Экология родного края: вчера и сегодня») с обязательной публичной презентацией результатов (выставка, конференция, сайт, фильм).

Практика «равный – равному» – подготовка обучающихся-экскурсоводов (для младших школьников, гостей школы, родителей) и обучающихся-тьюторов (помощь в исследовательской работе сверстникам).

Волонтерские программы – привлечение к работе с фондами, организации мероприятий, помощи ветеранам.

Принцип субъектности и со-деятельности

Музейные квесты и образовательные игры предполагают включение участников в разработку сценариев, основанных на решении исторических задач, расшифровке, поиске информации в экспозиции.

Дискуссионные клубы и дебаты – обсуждение сложных исторических и этических вопросов («Цена Победы», «Традиции и современность», «Героизм вчера и сегодня») на основе музейных материалов.

Историческая реконструкция (элементы) и мастер-классы дают возможность погрузиться в контекст эпохи через воссоздание быта, ремесел, традиций.

Разбор конкретных ситуаций позволяет анализировать исторические события или судьбы людей через призму подлинных документов и артефактов.

Социальное проектирование – возможность разрабатывать и реализовывать проекты, направленные на решение проблем местного сообщества, связанные с историко-культурным наследием (благоустройство памятных мест, создание виртуального музея микрорайона, сбор устных историй).

Принцип интеграции цифровых технологий

Создание цифрового контента

Виртуальные туры по музею, мультимедийные гиды (с использованием платформ izi.TRAVEL, Artefact), сайт/страница музея в соцсетях.

Дополненная реальность (AR)

Использование AR-меток для «оживления» экспонатов (3D-модели, анимация, аудиорассказы, архивные фото/видео).

Онлайн-проекты

Виртуальные выставки, онлайн-квизы, конкурсы исследовательских работ, дистанционные консультации.

Цифровой архив

Оцифровка фондов, создание доступной базы данных экспонатов.

Принцип актуальности и востребованности

Тематическое планирование

Учет возрастных интересов и актуальных социокультурных контекстов подростков и молодежи при планировании выставок и мероприятий.

Цикл временных выставок

Регулярное обновление экспозиционного пространства на основе исследовательских проектов обучающихся и актуальных дат/событий (история повседневности, локальные субкультуры, наука и техника края, экологические инициативы).

«История в лицах»

Фокусировка на персональных историях, судьбах людей, семей (особенно связанных со школой, микрорайоном), что обеспечивает эмпатию и личностную вовлеченность.

Связь с учебными предметами

Интеграция музейных ресурсов и форм работы в программы по истории, обществознанию, литературе, МХК, технологии.

Как понять, что всё работает?

Оценка эффективности (не для отчёта, а для дела)

Включив подростков в деятельность школьного музея, можно сформировать гражданскую идентичность и патриотизм и увидеть реальные изменения в подростках, а не количество мероприятий.

Оцениваем по трем направлениям:

Знания и понимание (когнитивный компонент)

Что оцениваем?

- Знают ли подростки историю малой родины?
- Видят ли её связь с историей страны?
- Понимают ли традиционные ценности (патриотизм, уважение к памяти, труд, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, жизнь, достоинство, права и свободы человека, и др.)

Как оцениваем?

- Не тесты на запоминание дат! Анализ детских и подростковых проектов, презентаций, вопросов на экскурсиях, обсуждениях.
- Анкеты с открытыми вопросами: «Что для тебя значит быть патриотом?», «Какое открытие в музее тебя удивило больше всего и почему?».

Чувства и ценности (эмоционально-ценностный компонент)

Что оцениваем?

- Чувствуют ли подростки связь с Родиной?
- Уважают ли наследие?
- Осознают ли личную ответственность?
- Гордятся ли достижениями предков?

Как оцениваем?

- Наблюдение за их отношением к экспонатам, участием в акциях памяти.
- Анализ рефлексивных эссе, отзывов: «Что я почувствовал, работая с этим письмом?», «Почему для меня важно сохранить эту историю?».
- Метод незаконченных предложений: «Моя малая родина – это...», «Сохранять память – это значит...».
- Интервью.

Действия и инициативы (деятельностный компонент)

Что оцениваем?

- Активно ли участвуют в жизни музея?
- Проявляют ли инициативу в изучении/сохранении наследия?
- Участвуют ли в социальных проектах?
- Готовы ли отстаивать историческую правду?

Как оцениваем?

- Фиксируем активность: кто и в каких проектах участвовал, какие роли выполнял.
- Портфолио достижений подростка (грамоты, фото с мероприятий, ссылки на созданные продукты – сайты, видео).
- Наблюдение за инициативностью.
- Отзывы партнеров (ветераны, библиотеки, архив).

Раздел 2. Двигатель «живого» музея: активные и интерактивные формы воспитания

Мы говорили о важности вовлечения подростков и о методах перезагрузки музея, теперь сосредоточимся на педагогическом инструментарии, который превращает теорию в практику воспитания – активных и интерактивных формах работы.

Современная педагогика смещает фокус с простой трансляции знаний на процесс формирования личности. Это требует от нас:

- **Отказаться от директивности и назидания**
Подростки особенно чувствительны к фальши. «Громкие лозунги» и прямые указания «что чувствовать» часто дают обратный эффект.
- **Сделать ставку на косвенное воздействие**
Создавать ситуации, среду и деятельность, которые ненавязчиво подводят подростка к самостоятельным выводам, пробуждению чувств и формированию ценностей. Музей с его подлинностью – идеальная площадка для этого!
- **Перейти от «Я-педагог-говорю» к «Мы-вместе-исследуем-и-создаем»**
Это суть интерактивного подхода (от англ. interact – взаимодействовать). Здесь педагог/воспитатель/советник по воспитанию – не центр знания, а организатор, фасилитатор, навигатор. Его задача – спроектировать процесс, где главными действующими лицами и источниками смысла становятся сами подростки, их опыт, их обсуждения, их творчество.

Партиципаторность: уровень вовлечения выше!

Крупные музеи мира, особенно современные, активно используют партиципаторные методы (от англ. participate – участвовать).

Партиципаторный музей – это пространство, где посетитель не пассивный зритель, а соавтор, соучастник, творец контента. Для школьного музея это означает, что подростки создают контент (пишут тексты для экспозиций (не педагог!), снимают интервью, разрабатывают сценарии квестов, ведут блог музея); делятся мнением (обсуждают, голосуют за темы выставок – их голос реально влияет на жизнь музея); учат других (становятся экскурсоводами или тьюторами для младших, глубже осваивают материал и чувствуют ответственность).

Суть интерактивных форм в воспитании через музей заключается в активности всех участников, когда не педагог вещает, а все вовлечены в обсуждение, поиск, творчество. Важен диалог и взаимодействие как основа, обмен мнениями, опытом, идеями между педагогом и подростками, и главное – **между самими подростками**. Следует опираться на личный и социальный опыт, так как знания и ценности рождаются не «сверху», а через осмысление собственного опыта и опыта сверстников в контексте музейных материалов. И только через совместное созидание можно выйти к результату (понимание, выставка, проект), продукту коллективных усилий, поиска компромиссов, решения задач.

Правила игры: условия эффективности интерактива в музее

Чтобы интерактивные формы работали на воспитание, а не были просто «шумом», важно соблюдать следующие педагогические условия:

- Добровольность участия: принуждение убивает искренний интерес и вовлеченность.
- Включенность каждого: задания и роли должны быть продуманы так, чтобы каждый участник нашел свою нишу для вклада (исследователь, оформитель, спикер, техник, организатор).
- Оптимальная группа: до 20-25 человек – это позволяет организовать эффективную работу в малых группах (4-6 человек), где каждый может высказаться и быть услышанным.
- Подготовленное пространство: удобная мебель для перемещения и групповой работы, доступ к материалам (экспонаты, копии документов, техника). Среда должна работать на взаимодействие.
- Четкие правила и регламент: договоритесь о времени, этапах работы, правилах общения (уважение к мнению другого, «поднятая рука» и т.д.). Это создает безопасную и предсказуемую среду.
- Доверительная и позитивная атмосфера: основа для открытого диалога и творчества.
- Гибкость и вариативность: будьте готовы адаптировать ход работы под запросы и динамику группы.

Практический инструментарий: как это работает в школьном музее?

Вот некоторые конкретные формы, способствующие воспитанию через музей:

Межпоколенческий диалог (социализация, передача традиций, уважение к опыту)

«Живые истории»

Организовывать встречи не с абстрактными «ветеранами», а с конкретными людьми, чья жизнь связана с темой музея (выпускник-ученый, ветеран микрорайона, бывший работник местного завода). Фокус на диалоге, а не монологе. Подготовьте подростков задавать вопросы.

Семейные мастерские/исторические гостиные

События, куда приглашаются подростки вместе с родителями, бабушками и дедушками. Совместное создание семейного древа, расшифровка старых писем, мастер-класс по традиционным ремеслам. Связь поколений через совместное действие.

«Мост времени»

Подростки интервьюируют старшее поколение (о детстве, школе, событиях эпохи), записывают истории, создают на их основе выставку или цифровой архив. Они – проводники памяти.

Волонтерство и социальное партнерство (гражданская ответственность, навыки, интеграция в сообщество)

«Музейные десанты»

Волонтерские проекты старшеклассников (помощь в описании фондов, оцифровке, организации мероприятий для младших, шефство над памятными местами в микрорайоне). Воспитание через реальное полезное дело.

Сетевое взаимодействие

Партнерство с другими музеями, библиотеками, архивами, общественными организациями, местными предприятиями, например, проведение совместных выставок/проектов, («Наш район в годы войны» (с архивом), «Профессии нашего города» (с предприятиями); обмен ресурсами и экспертизой, например, провести мастер-класс для школьного актива с приглашением специалиста из краеведческого музея; взять экспонаты на временную выставку; привлечение спонсоров/меценатов для конкретных проектов (издание Книги Памяти школы, создание интерактивной панели).

Резюмируем

Активные и интерактивные формы – это не просто «развлечение» в музее, а педагогическая основа современной воспитательной работы.

Они позволяют:

- реализовать принцип субъектности, когда подросток – активный творец музейного пространства и смыслов;
- обеспечить глубокое эмоционально-ценностное восприятие через диалог, личный опыт, взаимодействие с «живыми свидетелями» истории;
- сформировать ключевые компетенции XXI века: коммуникацию, кооперацию, критическое мышление, проектную деятельность, гражданскую активность;
- превратить школьный музей в настоящий Центр Жизни, место диалога поколений, социального партнерства, культурной идентификации и активного созидания будущего на основе осмысленного прошлого.



Раздел 3. Воспитательное событие в школьном музее: конструктор смыслов и эмоций

Суть и педагогический потенциал воспитательного события

Воспитательное событие – это специально организованная, эмоционально насыщенная ситуация совместной деятельности, которая решает несколько задач:

- формирует ценностный опыт, оставляя «след» в сознании и душе подростка;
- создает «точки сборки» коллектива, способствуя формированию общих смыслов и сплоченности;
- запускает процессы саморазвития, стимулируя рефлекссию и личностный рост;
- является инструментом реализации системно-деятельностного подхода (ФГОС), вовлекая в активное участие и проживание.

Музей – идеальная площадка для воспитательных событий

Аутентичность среды, так как подлинные артефакты – мощные «проводники» эмоций и смыслов. Музей является потенциалом для активности, можно исследовать, преобразовывать, интерпретировать. Естественная основа для взаимодействия, идет активное обсуждение экспонатов, совместные проекты, диалоги поколений.

Ключевые характеристики воспитательного события (педагогический фокус)

Целенаправленность

- Четкая **воспитательная цель**, соотнесенная с личностными результатами ФГОС (например, формирование гражданской идентичности, развитие эмпатии, воспитание уважения к культурному наследию).
- **Цель** должна быть **значима и понятна** подросткам, вызывать внутренний отклик («Зачем МНЕ это?»).

Активность и субъектность

- **Подростки** – не зрители, а **со-авторы и исполнители** события (поиск информации, создание экспозиции, проведение экскурсии, организация дискуссии).
- Акцент на деятельности (исследовательской, проектной, творческой, коммуникативной)

Взаимодействие и диалогичность

- Обязательное **смысловое общение** между участниками: подросток-подросток, подросток-педагог, подросток-эксперт (ветеран, историк, художник).
- Создание «поля» **совместной рефлексии** и смыслопорождения.

Эмоциональная насыщенность

- Событие должно **затрагивать чувства** (удивление, сопереживание, гордость, ответственность).
- Создание атмосферы доверия, принятия и совместного переживания.

Значимость и рефлексивность

- Событие должно иметь **личностный смысл** для участника, соотноситься с его опытом и ценностями.
- Обязательный этап **рефлексии** («Что я понял? Что почувствовал? Как это меняет меня/мое отношение?»).

Конструктор воспитательного события в музее: алгоритм для педагога

Конструктор – это гибкая модель проектирования, а не жесткий шаблон. Мы выделили следующие элементы и предлагаем варианты для осмысления и реализации.

Определение педагогического замысла (ядро события)

- Анализ контекста предполагает ответы на вопросы «Какая воспитательная задача актуальна для класса, группы?» «Как это связано с тематикой музея? Например: низкий уровень эмпатии, значит, событие на основе писем военного времени.
- Формулировка цели, направленной на достижение конкретного, достижимого, измеримого (на уровне наблюдаемых действий/отношений) личностного результата. Например: сформировать у подростков опыт сопереживания судьбам людей военного времени через работу с подлинными письмами из фондов музея.
- Постановка задач как шагов для достижения цели (Что нужно сделать? Чему научить? Что организовать?).

Проектирование содержания и деятельности обучающихся (наполнение)

- Выбор темы, которая должна быть емкой, проблемной, личностно значимой для подростков и реализуемой средствами музея. Например: «Голоса из прошлого: о чем молчат фронтовые письма?».
- Определение масштаба события (от исследования одного письма до создания общешкольной «Стены Памяти»).
- Продумывание «эмоциональных якорей», которые вызовут сильный отклик.

Организация взаимодействия и среды (условия успеха)

- Роль педагога представлена широко (фасилитатор, навигатор, со-исследователь), его задача создать условия, задать вектор, поддерживать, а не диктовать.
- Ресурсами выступают музейные фонды (артефакты, документы), пространство музея (гибкая мебель), цифровые инструменты (фотоаппараты, программы для монтажа, платформы для виртуальных выставок), человеческие ресурсы (актив музея, приглашенные эксперты, волонтеры).
- Партнерами могут быть библиотеки (архивные материалы), ветеранские организации, местные СМИ (освещение), другие школы (обмен опытом) и др.

Этапы реализации (динамика события)

- Подготовительный (Погружение). Мотивация, постановка проблемы, формирование групп, сбор информации, разработка сценария/продукта. Педагог активно направляет.
- Основной (Проживание). Непосредственная деятельность по плану: исследование, создание, обсуждение, презентация. Подростки – субъекты деятельности. Педагог – поддерживающий ресурс.
- Рефлексивно-оценочный (Осмысление). Анализ процесса и результатов. Ответы на вопросы: что получилось? Что вызвало трудности? Какие чувства/мысли возникли? Какой личный смысл я для себя вынес? Как это связано с нашей целью? (Обязателен!). Ведущая роль – у подростков. Педагог задает «правильные» вопросы.
- Пост-событийный (Продолжение). Как использовать результат? (выставка, публикация, социальная акция). Планирование новых событий на основе рефлексии.

Критерии оценки эффективности (Не «сколько», а «как»)

- Достижение поставленной цели: наблюдаемые изменения в отношениях, поведении подростков (по результатам рефлексии, наблюдений, анализа продуктов деятельности).
- Уровень активности и включенности: добровольное и осознанное участие, инициативность.
- Качество взаимодействия и диалога: глубина обсуждений, уважение к мнению других, сотрудничество.
- Эмоциональный отклик: искренность эмоций, позитивная атмосфера.
- Наличие и глубина рефлексии: способность подростков осмыслить свой опыт и его значение.
- Качество продукта (если был): оригинальность, осмысленность, соответствие цели.



Событие как катализатор воспитания

Воспитательное событие в школьном музее – это мощный педагогический инструмент, когда подлинность музейной среды встречается с энергией и субъектностью подростков.

Используя предложенный конструктор, можно прийти к личностным результатам, **трансформировать музей в динамичную лабораторию по воспитанию чувств, ценностей и гражданской позиции, создать ситуации**, где патриотизм, уважение к истории и культуре **не декларируются, а проживаются** через деятельность, диалог и рефлексию.

Главный результат такого события – не отчет, а **внутреннее изменение подростка**, его новый шаг в осознании себя как человека, гражданина, наследника и творца культуры. Регулярное проживание таких значимых событий делает школьный музей настоящим **центром притяжения и смыслообразования** в воспитательном пространстве школы.

Приглашаем Вас, дорогой читатель, познакомиться с примерами таких воспитательных практик, которые появились в ходе творческих лабораторий с советниками директоров по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями и были реализованы в маленьких школах и крупных образовательных центрах нашей страны.

Раздел 4. Практики советников директоров по воспитанию

Мини-музей в чемодане «Русская тряпичная кукла» Экскурсия с мастер-классом

Ушакова Ольга Александровна, Крутихинский район, Алтайский край

Участники	<i>школьники 7 – 10 лет</i>
Цель	<i>сформировать у обучающихся интерес к традициям и обычаям русского народа.</i>
Задачи	- <i>создать условия для поисковой деятельности обучающихся;</i> - <i>создать условия для развития прикладного творчества обучающихся;</i> - <i>познакомить с видами тряпичных кукол и их обрядовым назначением.</i>
Формат	<i>Экскурсия «Мини-музей в чемодане «Русская тряпичная кукла» даёт возможность мобильно развернуть выставку, представить музейные предметы.</i>
Этапы организации	<i>Подготовительный:</i> - <i>тряпичные куклы выполнены заранее на занятиях кружка и мастер-классах. Перед началом мероприятия активисты музея заранее готовят музей для проведения экскурсии, материалы для мастер-класса.</i> <i>Основной:</i> - <i>знакомство с «Мини-музеем в чемодане «Русская тряпичная кукла». Активисты музея рассказывают о куклах;</i> - <i>мастер-класс «Ангелочек».</i> <i>Заключительный:</i> - <i>подведение итогов, «Дерево желаний».</i>
Результат	<i>сформированный у обучающихся интерес к традициям и обычаям русского народа.</i>
Ссылка на проект	

Интерактивное занятие «От пера до ручки космонавта»

Степанова Анастасия Александровна, г. Петрозаводск,
Республика Карелия

Участники	школьники 7+ лет
Цель	провести событие, направленное на развитие интереса у участников к деятельности музея.
Задачи	- привлечь обучающихся к подготовке события; - познакомить участников с историей развития «семейства пишущих», ручках для космонавтов; - подготовить мастер-класс.
Формат	мастер-класс
Этапы организации	Подготовительный: - привлечение обучающихся; - разработка сценария; - поиск необходимых материалов (почтовых открыток, средств для письма, старых прописей, чернильниц, промокашки, чернил); - информирование участников о мастер-классе. Основной: - информация об истории создания музея, достижениях, формах работы с учениками (презентация) и приглашение принять участие в мастер-классе (для родителей); - информация об истории развития «семейства «пишущих» (палец человека, уголек, клинопись, письмо по воску); - демонстрация предметов, которые раньше использовались на уроках письма (перо, чернильница, парта, перочистка, промокашка, перьевая ручка, шариковая ручка). В процессе участники пробуют писать различными средствами: от пальца человека до шариковой ручки. - проведение урока чистописания; - подписывание открыток к празднику перьевыми ручками. Заключительный: - отправление открытки друзьям и родственникам.
Результат	сформирован интерес у участников к деятельности музея.
Ссылка на проект	

Творческая лаборатория «Составление музейной экспозиции»

Ларин Денис Анатольевич, Курская область

Участники	7+ (возможно проведение с учителями истории, руководителями музеев, родителями).
Цель	познакомить участников мастер-класса с особенностями составления музейной экспозиции с применением технологии исторического буткемпа («учебного лагеря»).
Задачи	- рассмотреть методические приемы по составлению музейной экспозиции; - предоставить участникам мастер-класса возможность на практике отработать технологию создания музейной экспозиции; - сформировать желание к сохранению культурно-исторических ценностей страны.
Формат	буткемп («учебный лагерь»).
Этапы организации	- подготовительно-организационный: составление плана проведения мероприятия, подготовка необходимого оборудования; - представление педагогического опыта (теоретическая часть), рассказ об основных методах построения экспозиций; - представление педагогического опыта (практическая часть), составление музейной экспозиции с применением формата «исторический буткемп».
Результат	- приобретены участниками мастер-класса теоретические и практические знания по составлению музейной экспозиции; - владеют навыками систематизации и организации полученной информации.

«Сапоги с сосновыми шишками» Элементы иммерсивной выставки

Карабанова Татьяна Николаевна, г. Орел, Орловская область

Участники	школьники 7+ лет
Цель	сформировать уважение к подвигу Героя Советского Союза А.П. Маресьева.
Задачи	- разработать иммерсивную экскурсию «Сапоги с сосновыми шишками»; - подготовить экспозицию, чтобы было интересно посетителям с разным уровнем подготовки.
Формат	иммерсивная экскурсия
Этапы организации	Подготовительный: - каждые лето и осень обучающиеся собирают шишки. Основной: - В течение года обучающиеся посещают экскурсию. Ключевая идея: участникам предлагается померить сапоги с сосновыми шишками. - Сделав несколько шагов, обучающиеся начинают по-другому осознавать фразу: «С каждым шагом боль усиливалась, поэтому летчик уже не шел, а полз, затем перекашивался, а после, обессилев, не мог даже двигаться». Заключительный: - подведение итогов.
Результат	сформирован интерес у обучающихся школы, появились желающие из других заведений посетить экскурсию.

«Бортжурнал – классное портфолио»

Применение технологии QR-кодирования в практике ведения летописи школы

Ларина Екатерина Сергеевна, г. Рыбинск, Ярославская область

Участники	школьники 7+ лет
Цель	создать летопись школы, вести классные портфолио – «Бортжурнал», направленные на сохранение памяти и традиций, применяя технологии QR-кодирования в музейной практике.
Задачи	- сохранить традиции школы в аспекте ведения летописи образовательного учреждения; - углубить знания обучающихся и кураторов школьных музеев в области информационных технологий, что позволит им эффективно использовать современные инструменты, популяризировать музейные фонды и педагогические практики; - расширить информационное поле классного портфолио, разнообразив формы представления хранящейся информации, включая видео-, фото- и звуковые записи; - внедрить технологию QR-кодирования для обеспечения доступа к информации в цифровом формате; - сохранить традиции школы в контексте ведения летописи образовательного учреждения, акцентируя внимание на значении исторической памяти.
Формат	бортжурнал, летопись
Этапы организации	Подготовительный: - подготовка контент плана освещения события. Основной: - фото и видеорепортажи с места событий; - подготовка фото- и видеоотчетов, создание видеороликов; - размещение материалов на облачном хранилище; - генерирование QR-кода, верстка страниц бортжурнала. Заключительный: - оценка результатов, участие в конкурсе «Лучший Бортжурнал» по итогам учебного года .
Результат	- сохранены традиции школы в области ведения летописи школы; - увеличены знания обучающихся и кураторов музеев школы в сфере информационных технологий; - расширено информационное поле классного портфолио, расширены виды хранящейся информации (видео, фото, звуковые записи), сокращено физическое место хранения музейной информации; - применена технология QR-кодирования.



«Музейный детектив: Загадочные предметы школьного музея». Интерактивная экскурсия

Власенко Марина Николаевна, Брянский р-н, с. Супонево, Брянская область

Участники	<i>школьники 7+ лет</i>
Цель	<i>создание условий для развития познавательной активности обучающихся младших классов в воспитательном пространстве музея.</i>
Задачи	- <i>формировать навык поиска необходимой информации;</i> - <i>развивать интеллектуальные способности и стимулировать творческие инициативы;</i> - <i>знакомить с историко-культурной средой музея;</i> - <i>развивать коммуникативные умения и навыки.</i>
Формат	<i>иммерсивная экскурсия</i>
Этапы организации	<i>Подготовительный:</i> - <i>привлечение к подготовке мероприятия актива старшеклассников.</i> - <i>поиск и размещение подходящих экспонатов в нужных местах экспозиции музея;</i> - <i>написание сценария и маршрута поиска экспонатов.</i> <i>Основной этап:</i> - <i>проведение экскурсии, организации работы детей с разными экспонатами.</i> <i>Заключительный этап:</i> - <i>ответы на вопросы, решение главной загадки экскурсии.</i> <i>Подведение итогов.</i>
Результат	<i>Школьники научились работать в команде, приобрели навыки поиска информации, познакомились с экспонатами и экспозициями музея, научились описывать и находить нужные экспонаты, повысили свой интерес к музейной и краеведческой работе.</i>
Ссылка на проект	

«Летопись школы. На рубеже времен». Театрализованное представление, викторина

Шмаргун Виктория Владимировна, Ленинградский район,
Краснодарский край

Участники	школьники 7+ лет
Цель	сформировать ценностное отношение к окружающему миру, способность бережно относиться к культурному наследию.
Задачи	- активизировать интерес воспитанников к истории родного края, истории школы; - повышать мотивацию к познавательной деятельности; - развивать интеллектуальные способности и стимулировать творческую инициативу; - формировать представления об историческом времени и пространстве; - формировать уважительное отношение к памятникам прошлого, музейным ценностям.
Формат	театрализованное представление, викторина
Этапы организации	Подготовительный: - оформить места проведения мероприятия; - разработать сценарий. Основной: - познакомить всех с историей школы, с экспонатами. - работа с цифровым помощником «Артефакт», технология дополненной реальности. - старт онлайн-викторины на платформе «ВебАск». Заключительный: - подведение итогов. Продолжение цикла мероприятий.
Результат	Проведено театрализованное представление, организована викторина, направленные на формирование ценностного отношения к окружающему миру, воспитание патриотизма и музейной культуры.
Ссылка на проект	

Проект «Сохраняя утраченное.

Пока есть, кому вспомнить...»

Рубан Наталия Михайловна, Шегарский район, Томская область

Участники	школьники 7+ лет
Цель	собрать сведения о деревне Покровка Шегарского района, которая исчезла с карт и из жизни, и попытаться восстановить её историю.
Задачи	- организовать работу с архивами области, района, материалами Томской областной универсальной научной библиотеки имени А.С. Пушкина, газеты «Шегарский вестник», краеведческими книгами; - рассмотреть жизнь деревни Покровка через воспоминания старожилов; - собрать фотоматериал о жизни деревни Покровка; - обобщить, систематизировать собранные материалы и оформить их; - составить интерактивную карту по истории деревни Покровка для уроков краеведения; - начать разработку учебного экскурсионного маршрута «По следам ушедшей эпохи. БНП Шегарского района».
Формат	проект
Этапы организации	Подготовительный. - сбор первичной информации. Основной: - систематизация собранной информации по годам, по семьям, «расшифровка» сделанных аудиозаписей. Разработка планкарты с объектами населенного пункта, создание миниатюр и изображений. Заключительный: - оформление интерактивной карты и представление её на очередной встрече жителей деревни Покровка.
Результат	создана онлайн-карта деревни Покровка.
Ссылка на проект	

Проект «Ожившие фронтовые письма»

Деревянко Мария Владимировна, Калининградская область

Участники	школьники 7+ лет
Цель	сохранить историческую значимость фронтовых писем
Задачи	- проанализировать географию и содержание писем; - собрать фотоматериал писем; - записать на аудио прочтение писем; - обобщить, систематизировать собранные материалы и оформить их в видеозапись.
Формат	Проект
Этапы организации	Подготовительный этап: - сбор первичной информации. Основной: - систематизация собранной информации, запись аудио. Заключительный: - подведение итогов. Использование «оживших писем» в работе музея.
Результат	реализован проект «Ожившие фронтовые письма», эти материалы используются в работе не только школьного музея, но и на уроках истории и классных часах.
Ссылка на проект	

Экологическая полка школьного музея. Цикл тематических мероприятий для школьников на природоохранную тему «Как жить и что делать, чтобы природа и человечество не очутились на музейных полках»

Киселева Екатерина Владимировна, Белохолуницкий район, Кировская область

Участники	<i>школьники 7+ лет</i>
Цель	<i>сформировать экологическую культуру у подрастающего поколения.</i>
Задачи	<i>- провести тематические мероприятия, направленные на лесовосстановление, природопользование, раздельный сбор отходов;</i> <i>- создать для музея агитационные листовки, плакаты, брошюры на природоохранную тематику;</i> <i>- оформить выставку рисунков и достижений;</i> <i>- создать альбом «Фотолетопись школьного лесничества»;</i> <i>- организовать работу творческих мастерских.</i>
Формат	<i>цикл тематических мероприятий</i>
Этапы организации	<i>Подготовительный:</i> <i>- проведение исследования экологической ситуации;</i> <i>- составление экологическим советом плана действий по снижению нагрузки на окружающую среду;</i> <i>- распределение обязанностей, деление на группы (творческая, агитационная, креативная, медиа).</i> <i>Основной:</i> <i>- организационные собрания;</i> <i>- разработка экологических игр для экологических площадок района;</i> <i>- подготовка и выступление с агитациями к акциям «Сдай макулатуру-спаси дерево», «Сохраним лес!», «Покормите птиц зимой», «Береги планету», «Сад Памяти», «Живи, лес», «Елочка, живи!», «Мы – за РСО!»;</i> <i>- интерактивное мероприятие «Синичкин день»;</i> <i>- очные встречи с представителями лесничества Белохолуницкого района и Росприроднадзора Кировской области.</i>

Результат

- онлайн-встреча с представителями Министерства экологии Кировской области;
- выставка поделок и рисунков на тему «Безопасная елка», «Лес – наша жизнь», «Природа родного края», «Гимн воде! Песнь Земле!»;
- мастер-классы от выпускников школьного лесничества и родителей;
- мастер-класс от работников ДК «День Земли»;
- областная экологическая видеоконференция;
- изготовление баннеров на противопожарную тематику, оформление выставки рисунков на противопожарную тематику, запись видеоролика «Останови огонь»;
- заполнение альбома «Фотолетопись школьного лесничества», ведение странички в ВК «Школьное лесничество «Зеленое колесо».

Заключительный:

- подведение итогов экологической практики, создание «Экологического кодекса».

Ссылка на проект



Раздел 5. Международный фестиваль «Интермузей»: ресурс для развития образовательного потенциала школьных музеев

Почему Международный фестиваль «Интермузей» важен для развития школьного музея?

«Интермузей» – это не просто культурное событие, это крупнейшая международная площадка, на которой можно познакомиться с передовым опытом музейного дела со всего мира. В рамках фестиваля на профессиональных конференциях обсуждаются актуальные тенденции в музейной практике.

Для школьного музея, часто ограниченного ресурсами и контекстом отдельного образовательного учреждения, **фестиваль – уникальное окно в мир современных музейно-педагогических практик**, также возможность повысить квалификацию, узнать о современных образовательных технологиях в области музейной педагогики.

На фестивале вы точно найдете свежие идеи, вдохновение и самые современные методики, чтобы ваш музей действительно **пульсировал** жизнью и был интересен новым поколениям.

Также важна поддержка сообщества единомышленников, даже заочное участие на площадках «Интермузея» – встреча **с такими же энтузиастами, как вы!** Реальная возможность поделиться своим опытом (даже самым небольшим – он бесценен!), узнать, как решают похожие проблемы коллеги, **найти партнеров** для сетевых проектов.

И самое главное – почувствовать, что вы не одни, что ваша работа – часть большого и важного дела по сохранению культуры и воспитанию новых поколений. Это дает невероятный заряд мотивации!

Участники «Интермузея» говорят, что это ежегодный «апгрейд»

- для ума: новейшие методики, исследования, тренды музейной педагогики.
- для души: вдохновение, подтверждение важности вашего труда, энергия сообщества.
- для реализации: конкретные инструменты, технологии и форматы, которые можно внедрить уже завтра.

Уважаемые читатели, мы предлагаем вам идеи, которые соответствуют принципам, о которых говорили раньше (субъектности и со-деятельности, использования интерактивных и проблемных методов, интеграции цифровых технологий, актуальности и востребованности). **Пусть они помогут вам сделать каждый день в школьном музее днем открытий и вдохновения!**

1

Взаимовыгодное сотрудничество воспитательных пространств

- Музей + театр = факты истории и события, собранные в музее, являются основой для сценария и театральной постановки или иммерсивного спектакля в музейной экспозиции.
- Музей + медиацентр = информация о музее в соцсетях, информация об уникальных экспонатах, ведение блогов.
- Музей + добровольческий отряд = волонтеры культуры, подготовка экскурсий и поиск экспонатов.
- Музей + библиотека = совместная подготовка выставок и других активностей (квесты, квизы и т.п.), выставки по книгам.

2

Мастер-класс. Практики со-участия

Театр на столе. В гостях у куклы

Новогодний колокольчик

Каллиграфия

Реставрация книг

Кондитерский мастер-класс

Сокровища бабушкиного сундука

Что ели наши предки?

«Зритель 1.0 был пассивным созерцателем, зритель 2.0 стал взаимодействовать с информационными панелями, интерактивными элементами. Посетитель 3.0 сам производит музейный контент, он хочет погружаться в экспозицию. Новое поколение зрителей уже пришло в музеи, и наша экспозиция должна его интересовать, вовлекать».

Разрабатывая инновационные образовательные методики, надо рассматривать **музей как платформу для экспериментов**, где VR-реконструкции и иммерсивные инсталляции помогают подросткам включаться в активную деятельность.

Идеи для выставки-квиза

«Тайны Старого Чемодана»

Расследование по экспонатам

«Музейный Детектив: По следам времени»

Поиск несоответствий/скрытых деталей

«Код Истории: От Артефакта к Событию»

Хронология / Логические цепочки

«Голоса Прошлого: что сказал Экспонат?»

Работа с текстами, аудио, интерпретация

Идеи для выставки-квеста

Загадки Перемещённых Вещей»

Предметы «потеряли» свое место, нужно восстановить историю

Расшифрованное послание: Тайные шифры истории»

Акцент на кодах и расшифровке

Внимание, деталь! Тайные знаки экспозиции»

Акцент на мелочах и скрытых символах

Такие форматы – **мощный инструмент**, чтобы превратить посещение школьного музея в увлекательное приключение с элементами игры и открытия.

Вещи из дома становятся музейными экспонатами или предметами выставки (платья, посуда, мебель и т.п.). Исследование истории семьи, рода, выявление интересных фактов и уникальных вещей, семейных реликвий, документов, связанных с историей, культурой родного края, которые станут или уже являются экспозицией домашнего «мини-музея», «музея одной реликвии», «музея семейных предметов».

События школы день за днем. Лица школы, выдающиеся обучающиеся, истории на уроках и другие события, достойные войти в историю образовательной организации, а также ретроспектива родителей в школьные годы «А у нас было так» и т.д.

Сувенирная продукция, вдохновлённая содержанием экспозиции, это язык артефактов, на котором они говорят с миром. Это часть идентичности, которую хочется смотреть, коллекционировать и передавать дальше, которая становится отражением культурных ценностей и идентичности музея, а в последние годы – ещё и идеальной платформой для сотрудничества музея и креативного сектора (кружков прикладного творчества, медиацентра, кружков программирования). Результатом такого сотворчества могут стать как привычные посетителю музея открытки, шопперы и футболки, так и интерактивные объекты или цифровые приложения.

Экспедиции (фольклорные, архивные, краеведческие, естественно-научные, литературные, художественные и т.п.).

Образование должно быть таким же динамичным, как и сама молодежь. Необходимо адаптировать традиционные методы создания экспозиций, внедрять интерактивные технологии в образовательные программы для создания «живого» диалога между классическим наследием и современными зрителями. Музей будущего – это не хранилище шедевров, а социальная сеть реального опыта. Разрабатывая «блочный» формат экскурсий для поколения Z, сочетать микролекции с воркшопами, где анализ «Утра стрелецкой казни» перетекает в создание мемов на основе классических сюжетов, разрушая барьер между высоким искусством и повседневностью.

«Разговоры о важном»

На базе музея организуются в соответствии с тематикой внеурочных занятий различные активности в рамках постразговоров (квесты, квизы, экскурсии и т.д.). Посещение музеев вне школы по предварительной договоренности в рамках соглашения на основании утвержденного плана (возможно на коммерческой основе).

Встречи с деятелями науки, культуры и искусства

Музей может стать тем местом, где будут проходить встречи с писателями, краеведами, общественно-политическими деятелями, художниками, скульпторами, мастерами декоративно-прикладного искусства, ветеранами, выпускниками школы.

Фестиваль с площадкой форума

Торжественное действие в музее с широким кругом участников, сопровождающееся показом и просмотром различных видов искусств или работ, выполненных участниками студий, кружков, ансамблей и других творческих групп. Фестиваль музеев района (города).

Бренд-символ музея

Бренд музея — это комплекс элементов, которые создают узнаваемый образ и передают его миссию посетителям, партнёрам и сотрудникам. Придумайте вместе с ребятами символ вашего музея, отражающий его содержание. Он может стать основой для сувенирной продукции.

Музейная инклюзия и доступная среда

Макеты и экспонаты сопровождаются информацией на шрифте Брайля и аудиогидом.

Цифровая реконструкция — это процесс воссоздания утраченных памятников архитектуры и искусства с помощью современных компьютерных технологий. Такие реконструкции не только визуализируют внешний вид объектов, но и передают их исторический контекст.

3D-моделирование

Позволяет создавать детализированные цифровые копии объектов на основе исторических документов и археологических данных.

Фотограмметрия

Используется для обработки множества фотографий, чтобы получить точные размеры и формы, что актуально для объектов в разрушенном состоянии.

Лазерное сканирование

Обеспечивает высокую точность воссоздания форм и геометрии, позволяет создать цифровые модели даже самых сложных конструкций.

Виртуальная реальность

Даёт возможность пользователям не только наблюдать за реконструированными памятниками, но и взаимодействовать с ними, создавая эффект полного погружения в историческую атмосферу.

Например, «Виртуальная александрийская библиотека». Использует сочетание исторических текстов, археологических данных и 3D-моделирования для воссоздания не только внешнего облика здания, но и его внутреннего наполнения, включая книги и свитки.

Как сделать библиотеку интересной и доступной? Нужен междисциплинарный экспозиционный формат. Создание вдохновляющего пространства. Библиотека должна оставлять место для неожиданностей, вдохновлять читателей попробовать что-то новое. Для этого можно создать несколько маршрутов по библиотеке, которые поощряют новые открытия.

Звуки и запахи погружают в атмосферу экспозиции. Звук может погружать зрителя в пространство выставки. Например, в персональной выставке художницы Кати Исаевой «Музей природы» в Московском музее современного искусства в одном из залов звучат голоса птиц, в другом играет вальс цветов. Это задаёт определённое настроение, необходимое для восприятия экспозиции.

Запахи также могут использоваться для разных целей, например:

- **Создание атмосферы и настроения.** Запахи могут возвращать в прошлое, вызывать эмоции и изменять психологическое состояние посетителей.
- **Ориентация в пространстве.** Незрячие люди часто используют обоняние как средство ориентации в музее.
- **Обозначение важных экспонатов** или определённых залов.



Ваша идея

Нам очень важно знать, что наш сборник стал для вас полезен и вы реализовали наши идеи и готовы поделиться своими. Ждем описание реализованных идей: электронная почта Учебного центра ФГБУ «Росдетцентр» metod@rosdetcentr.ru

Раздел 6. Приложения

Чек-лист «Как сделать школьный музей центром притяжения?»

Разработан по мотивам идей Международного фестиваля «Интермузей»

Шаг 1

Обсудите с ребятами, что вы хотите и можете улучшить в вашем музее. Инструкция: обсудите каждый пункт с активом музея (педагогами и учениками). Отмечайте:

☒ Да / есть ☐ + Частично / В процессе ☐ X Нет / Нужно сделать

Вопрос / Критерий	Оценка	Идеи для реализации (Что конкретно сделать?)
Онлайн-присутствие: сайт		
Наш сайт простой, понятный и не перегружен? Легко ли найти информацию?		Пример: упростить меню, добавить кнопки «Экспозиции», «События», «Как нас найти» крупно на главной странице.
Сайт рассказывает о музее через людей, истории создателей, актива посетителей, ключевые экспонаты и памятные места?		Пример: создать рубрику «Лица музея» (фото+короткий рассказ активиста), «Экспонат недели» с интересной историей.
Проверили сайт на подростке? Ему было интересно и понятно?		Пример: провести фокус-группу с 5-7 учениками разного возраста, записать их действия и мнения.
Есть ли на сайте «сюрприз», «фишка»? Талисман, онлайн-игра, виртуальный тур, «ожившие» экспонаты (фото/видео с историей), личные истории?		Пример: создать простой мультяшный талисман музея, который «ведет» по разделам сайта. Запустить онлайн-викторину по экспозиции.

Онлайн-присутствие: соц. сети (VK)

Наши соцсети отражают узнаваемый стиль музея (аватар, обложка, цветовая палитра)?

Пример: разработать гайдлайн по визуалу (2-3 основных цвета, шрифты, шаблоны для сторис).

Контент в соцсетях разнообразен? Не только анонсы и отчеты!

Пример: ввести рубрики «Загадка экспоната», «История одной фотографии», «Музейный лайфхак» и др.

Мы используем интерактивные форматы? (Опросы, викторины, конкурсы, «угадайки», гиды по выставкам, короткие видео/аудио от кураторов/актива).

Пример: раз в неделю – «Загадка на выходные» с фото фрагмента экспоната. Короткие (15-30 сек) видеотизеры к событиям.

Мы регулярно и оперативно реагируем на комментарии и сообщения? Отвечаем на вопросы, благодарим, конструктивно работаем с негативом?

Пример: назначить ответственного за мониторинг соцсетей (можно из актива) на 15 мин/день. Разработать шаблоны вежливых ответов.

Офлайн-пространство: комфорт и узнаваемость

Наше помещение выглядит привлекательно и уютно? Чистота, порядок, освещение, возможно, нестандартное оформление зон?

Пример: использовать недорогие плакаты с цитатами по теме экспозиции, создать «фотозону» с артефактом.

Ключевые экспонаты музея явно выделены? Посетитель сразу понимает «чем мы дышим»? (Правильное освещение, подписи, место в экспозиции).

Пример: сделать для 3-5 ключевых экспонатов особые «островки» с более подробными историями или подсветкой.

Есть ли элементы тонкой сценографии, создающие атмосферу? Не перегружено, уместно, качественно исполнено?

Пример: для экспозиции о войне – фрагмент «окопа» из картона/ткани; для истории школы – уголок старого класса.

Есть ли зона отдыха/рефлексии? (Скамейки, стулья, возможно, уголок с книгами по теме)?

Пример: поставить 2 скамейки у окна или в углу зала, создать небольшой стенд «Отзывы и мысли посетителей».

Доступность и инклюзия

Наш музей дружелюбен к детям? Есть элементы на их уровне, понятные пояснения, возможно, игровой уголок рядом с экспозицией?

Пример: сделать подпись к некоторым экспонатам крупнее и проще. Положить в уголок листы с заданиями/ раскрасками по теме.

Мы стараемся быть доступными для людей с разными возможностями? (Хотя бы что-то одно: этикетки крупнее, контрастнее, часть экспонатов на доступной высоте, описание экспозиции для слабовидящих (аудио/текст), зона тишины)?

Пример: распечатать крупные контрастные подписи к 3-5 ключевым экспонатам. Разместить их ниже.

Интерактивность и вовлечение

Есть ли в экспозиции продуманный интерактив? Тактильные макеты, копии для изучения, простые задания, QR-коды к доп. материалу? Качество важнее количества!

Пример: создать копию старинного предмета для тактильного изучения. Разработать лист с 3-5 вопросами-заданиями по экспозиции.

Технологии (если есть) помогают раскрыть смысл, а не просто «для галочки»?

Пример: использовать QR-коды на этикетках, ведущие на короткие аудиорассказы активистов музея об экспонате.

Выпускаем ли мы дополнительные материалы для детей? Раскраски, комиксы, квесты по музею, детективные истории про экспонаты?

Пример: создать простую раскраску-буклет с основными экспонатами музея и короткими фактами. Разработать квест «Тайна старого портфеля/сундука».

Есть ли сувенирная продукция с символикой музея? Значки, наклейки, открытки, календарики – даже простые и недорогие?

Пример: заказать партию значков с логотипом музея или ключевым экспонатом. Сделать открытки с фото музея.

Команда и рефлексия

Регулярно ли мы (команда музея) обсуждаем, что можно улучшить? Собираем ли обратную связь от посетителей?

Пример: раз в четверть проводить 20-минутное собрание актива «Что нового и что улучшить?» Завести «Книгу отзывов и предложений».

Важные принципы при работе с чек-листом:

- Фокусируйтесь на главном: не пытайтесь сделать всё и сразу. Выберите 2-3 пункта из «Частично / В процессе» или «Нет / Нужно сделать», которые дадут максимальный эффект и реализуемы вашими силами.
- Сила команды: вовлекайте в обсуждение и реализацию актив музея (школьников)!
- Постоянство: работа над привлекательностью музея – непрерывный процесс. Возвращайтесь к чек-листу регулярно (раз в полгода/год).
- Бюджет – не помеха: многие улучшения (контент в соцсетях, идеи для интерактива, обсуждение с командой) требуют не денег, а времени и креатива.
- Цель – Люди: все улучшения направлены на то, чтобы посетителю (особенно подростку!) было интересно, комфортно и понятно в вашем музее.

Шаг 2

Проведите встречу с активом музея, пройдитесь по чек-листу, честно оцените ситуацию и наметьте 1-3 конкретных действия на ближайший месяц!

Удачи в преобразовании вашего музея в место, куда хочется возвращаться!

Музей — это не
только хранитель,
это и воспитатель.

Д. С. Лихачёв

советский и российский филолог,
культуролог и искусствовед

