**Интерактивные формы работы с разными категориями посетителей на примере Государственного учреждения культуры «Ивацевичский историко-краеведческий музей» г. Ивацевичи, Брестская область**

*Артёмчик Полина Николаевна,*

*научный сотрудник ГУК «Ивацевичский историко-краеведческий музей»*

В настоящее время экскурсионная работа приоб­ретает все большую популярность, поскольку именно экскурсия является одной из ведущих форм развития культурно-образовательного уровня личности. Однако проведение экскур­сии не следует рассматривать в качестве про­стой формы деятельности, позволяющей за счет подготовленных индивидуального тек­ста легко контролировать груп­пу экскурсантов. С точки зрения экскурсанта качественной является экскурсия, в которой запоминается не только информация, но так­же рассказ и показ экскурсовода, то есть весь экскурсионный процесс. С точки зрения экс­курсовода качественной является экскурсия, во время которой правильно используются методические приемы рассказа и показа – экскурсионная методика. В целом же прове­дение экскурсии является одной из наиболее сложных форм образовательного процесса. Особенно наглядно это прослеживается в последние десятилетия, когда в обществе происходят активные социокультурные преобразования за счет ускоряющихся темпов развития информационных и коммуникационных технологий [2]. Меняются приоритетные направления деятельности современного музея, когда внимание не акцентируется на предметных экспозициях и коллекциях, а перемещается в сторону активного взаимодействия и исследования целевой аудитории, что не означает отказа от традиционных функций музея. Интерес к посетителю как главной фигуре музейной коммуникации ускоряет процесс пересмотра общей концепции музея как социального института. Большинство музеев перестали быть закрытыми академическими институтами, они представляют сегодня гостеприимное, вдохновляющее и привлекательное публичное пространство, где внимание сосредоточено на направлениях, формах и методах контакта с потенциальной и реальной аудиторией, а также на определении стратегии развития музейной деятельности. Освоение музейной информации на принципиально новом уровне происходит в процессе посещения музея и вовлеченности субъекта в образовательный процесс, включающий передачу и усвоение знаний, а также приобретение умений и навыков. В работу музеев активно внедряются анимация и интерактивность. Основная цель анимационного метода — не просто предъявить посетителю музея предметный мир прошлого, но показать взаимодействие человека с этим миром, вовлечь его в действие [2]. В центре нашего внимания — направления, необходимые для функционирования современного музея, отвечающие последним новшествам музейного дела. Среди них такие, как: интерактивные занятия с посетителями; интерактивная выставки с использованием информационных технических средств; квест-игры; квест-экскурсии. Приведенные выше направления работы с посетителями в той или иной мере организуются и проводятся в ГУК «Ивацевичский историко-краеведческий музей». Интерактивные технологии позволяют сделать видимым то, что невозможно увидеть невооруженным взглядом, имитировать любые ситуации, моделировать различные явления, создают положительный эмоциональный фон, т. е. обладают большой информативностью, позволяют проникнуть в глубину изучаемых явлений, ситуаций обеспечивают большую наглядность [1]. Под интерактивным занятиям с посетителями понимается тесная работа сотрудников музея с визитерами, когда посетитель становится главным действующим лицом во время посещения музея, находится в режиме беседы или диалога с кем-либо. Цель интерактивных занятий состоит в создании комфортных условий обучения, при которых слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения [4]. Следует выделить экскурсионное обслуживание визитера, как наиболее распространенную форму взаимодействия, когда посетителю предлагается устный рассказ о музейной коллекции, представленной для обзора. Один из типов интерактивных занятий ‒ мастер-классы и праздники. Данный тип занятий применяется в краеведческом музее давно и представляет собой действия, приуроченные к определенным праздникам, памятным датам и т. д., когда посетитель может не просто наблюдать тематические выставки, но и принимать участие в мастер-классах по созданию различных этнических предметов, создавать украшения, участвовать в конкурсах и т. п. Различные викторины, конкурсы, проводимые во время музейных праздников требуют умственной деятельности и ответов по информации, полученной во время посещения музея. Так, традиционными праздниками для музея уже стали: Ночь в Музее – приуроченная ко международному дню музеев, День Рождения Музея, День Независимости Республики Беларусь, День Победы Республики Беларусь, Один день в жизни партизанского отряда в урочище Хованщина д. Корочин Ивацевичского района (Маёвка). Во время данных мероприятий проводятся викторины, мастер-классы, игры, показы фильмов, выступления музыкантов. Такой тип взаимодействия с посетителем обеспечивает усвоение полученной информации во время нахождения в музее как личностно-значимой. Новым направлением в работе с визитерами является квест-игра «Мой город» для школьников 5–11 классов. Данный проект включает в себя разработку и проведение серии занятий по краеведческой направленности и предусматривает непосредственное участие в процессе. На данный момент нами разработаны занятия по следующим темам: ‒ «У войны не женское лицо» ‒ ученики знакомятся с основными фактами Первой Мировой войны на территории Ивацевичского района; ‒ «Зімовы святы і прысвяткі Беларусі» ‒ ребята знакомятся с зимними мифическими персонажами белорусских сказок; ‒ «Устроение храма иконы Божьей матери «Державная»» ‒ занятие знакомит школьников с разнообразием строения храмов, основных частей и их значение в православной культуре. ‒ «Партизанское движение на территории Ивацевичского района»» ‒ ученики знакомятся, с главными героями партизанского движения Ивацевичского района. В последние годы активно внедряется в музейную деятельность интерактивные выставки с использованием информационных технических средств. Подобная выставка подразумевает под собой не только осмотр экспонатов, но и активное взаимодействие посетителя с музейной выставкой путем внедрения в выставку подвижных элементов, сопровождения звуковыми эффектами, оснащения электронными гаджетами-гидами и др. [3]. Таким образом, переход к информационному обществу меняет тенденции современного музея в сторону наибольшего взаимодействия с посетителем, выступая в роли образовательного партнера для современного визитера. Привычные экспозиции для обычного наблюдения отходят на второй план и развиваются в направлении современных технических средств, а также тесного взаимодействия с человеком.

Список использованных источников:

1. Алексеева Н. Д., Рябова Е. В. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности // Вектор науки ТГУ. Серия: Педагогика, психология. 2015. № 1 (20). С 14–17. Гиль А. Ю. Изменения в деятельности музеев с учетом тенденций развития современного общества, Вестник Томского государственного университета. № 364. 2012. С.49–53. Гранд-макет Россия // URL. https://grandmaket.ru/ — (дата обращения 24.06.2018). Игумнова Е. vystavka/ (дата обращения 29.09.2016). Николаюк И. В., Капанина
2. Биксалеев А. А. Интерактивные формы взаимодействия с посетителями как современные тенденции развития музея // Молодой ученый. — 2016. — №22.
3. Знаменский А.В. Модернизация музейной деятельности // Справочник руководителя учреждения культуры. – 2003, № 10. – С.70-75
4. Крижавских М.Ю. Музей как центр дополнительного образования // Литературный квартал. –Екатеринбург, 2008. - №13