

## СОЦИАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ

УДК 94(470)+069

### ЖИВАЯ ИСТОРИЯ В ТЕНЯХ ДЕРЕВЬЕВ: ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПОДХОД К ИЗУЧЕНИЮ РЕВОЛЮЦИОННОГО НАСЛЕДИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ МУЗЕЯ ПОЛИТИЧЕСКОЙ ИСТОРИИ РОССИИ

**Н. АНДРЕЕВ, М. ФИРОВ**

*(Представлено: д-р полит. наук, проф. А.М. СОСНОВСКАЯ)*

*В статье представлена модель интерактивного образовательного мероприятия для Государственного музея политической истории России, посвященного Октябрьской революции 1917 года. Рассматривается методология погружения в эпоху через игры, реконструкции и дискуссии. Особое внимание уделяется интеграции темы сохранения деревянного зодчества как элемента культурного наследия.*

Историческое просвещение молодежи требует поиска новых форматов, способных преодолеть отстраненность восприятия прошлого<sup>1</sup>. Государственный музей политической истории России (ГМПИР), расположенный в историческом здании по адресу ул. Болотная, д. 13, обладает уникальным потенциалом для реализации инновационных подходов. Именно здесь 16 (29) октября 1917 года состоялось тайное расширенное заседание ЦК РСДРП(б), принявшее решение о вооруженном восстании. Стены, видевшие ключевых политических деятелей эпохи, создают неповторимую ауру «живой истории» [1; 2].

Цель данной работы – разработка и научное обоснование модели интерактивного образовательного мероприятия для школьников и студентов на базе ГМПИР. Модель призвана не только познакомить участников с ключевыми событиями Октябрьской революции, но и развить навыки исторического анализа, критического мышления, а также сформировать осознанное отношение к сохранению культурного наследия, в частности, памятников деревянного зодчества, тесно связанного с эпохой.

**Методология и реализация проекта.** Мероприятие построено на принципах интерактивной музейной педагогики, исторической реконструкции и геймификации [3; 4]. Оно рассчитано на 90 минут и проводится в уникальном пространстве музея.

Проект начинается с краткого погружения в исторический контекст, после чего участники делятся на команды. Первая часть – игра «Лестница революции», где командам необходимо расположить ключевые события 1917 года в правильной хронологической последовательности, что помогает усвоить причинно-следственные связи [5].

Центральный элемент – ролевая игра «В ночь на 25 октября». Участники, распределив роли (большевики, эсеры, министры Временного правительства и др.), импровизируя в рамках исторического сценария, воспроизводят заседание ЦК в доме на Болотной или дебаты на II Съезде Советов. Это позволяет «прожить» исторический момент и понять мотивы разных политических сил.

За реконструкцией следует модераторская дискуссия «Какую Россию мы выбрали?», где участники обсуждают неизбежность революции, альтернативы развития и ее последствия для страны. Особое внимание уделяется вопросу о судьбе культурного наследия, в частности деревянного зодчества, в период революционных преобразований.

Проект завершается кратким мастер-классом «Деревянное зодчество: Эхо ушедшей эпохи», где специалист рассказывает о значении деревянных построек в России начала XX века, об утратах и важности их сохранения как материальных свидетелей истории, на примере самого здания музея [6].

В ночь на 25 октября обсуждаются риски (пожары, ненадежность инфраструктуры, возможные бои) и каждый должен внести предложения, как минимизировать потери инфраструктуры, которая еще понадобится (революционеры используют матросов как мобильные группы и медиатехнологии («почта, телеграф, телефон») как новую основу инфраструктуры, временное правительство взывает к статус-кво и сохранению функционирования всех узлов города. Соответственно, нужно понять, какое место дерево занимает в инфраструктуре: что это постройка, требующая меньших расходов на отопление, многофункциональная, допускающая быстрые пристройки, в чем преимущество перед каменными домами – это гибкость, необходимая революции [7].

**Ожидаемые результаты и научная значимость.** Реализация данного мероприятия направлена на достижение комплекса результатов.

---

<sup>1</sup> Исследование реализовано в рамках проекта СЗИУ РАНХиГС «Сенсорный С.-Петербург», 2025 (руководитель А.М. Сосновская).

Образовательные: повышение уровня знаний о событиях 1917 года и формирование многогранного понимания революции как сложного процесса.

Развивающие: освоение навыков исторического анализа и критического мышления через участие в играх и дискуссиях.

Ценностно-ориентационные: повышение осведомленности о проблемах сохранения культурного наследия и формирование уважения к материальным следам прошлого.

Научная значимость работы заключается в разработке и апробации комплексной модели интерактивного исторического мероприятия, которая эффективно использует уникальный историко-архитектурный потенциал места проведения. Модель устанавливает содержательную связь между политическими событиями революции и проблемой сохранения материального культурного наследия, демонстрируя их взаимовлияние. Данный подход может быть адаптирован и тиражирован другими историческими музеями, обладающими аутентичными пространствами и коллекциями.

Представленная модель мероприятия «Живая история в тених деревьев» для ГМПИР предлагает современный и эффективный подход к историческому просвещению молодежи. Используя уникальную сенсорную ауру деревянного места-свидетеля и интерактивные методики, проект позволяет преодолеть формализм в изучении Октябрьской революции, погружая участников в сложный мир исторических выборов. Органичная интеграция темы сохранения деревянного зодчества формирует у подрастающего поколения ответственное отношение к материальным следам прошлого. Данный опыт может стать ценным вкладом в развитие музейной педагогики и практику исторического просвещения в России.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Государственный музей политической истории России. Официальный сайт. История здания [Электронный ресурс]. URL: <https://polithistory.ru/> (дата обращения: 13.10.2025).
2. Юхневич М. Ю. Я поведу тебя в музей: Учеб. пособие по музейной педагогике / М-во культуры РФ. Рос. ин-т культурологии. – М., 2001. – 224 с.
3. Столяров Б. А. Музей в пространстве художественного образования: проблемные аспекты взаимодействия // *Univsum: Вестник Герценовского университета*. – 2011. – № 8. – С. 37–45.
4. Белолуцкая А. К. и др. Современные вызовы музейной педагогики и коммуникации: актуализация рефлексии посетителей // *Вестник антропологии*. – 2023. – № 2. – С. 35–53.
5. Бигвава А. С. Изменение функций музея в постиндустриальном обществе // *Общество: социология, психология, педагогика*. – 2025. – № 4. – С. 34–44.
6. Сосновская, А. М. Формирование культурной идентичности и медиация культурно-исторической памяти / А. М. Сосновская // *Медиалингвистика : материалы IX международной научной конференции, Санкт-Петербург, 25–28 июня 2025 года*. – Санкт-Петербург: ООО «Медиапапир», 2025. – С. 541–545. – EDN ZFFLKT.
7. Марков А. В. Овладение временем в контексте медиаархеологии // *Меди@льманах*. – 2022. – № 6(113). – С. 50–60.