

ГУК «НЕСВИЖСКИЙ РАЙОННЫЙ ЦЕНТР КУЛЬТУРЫ»
ФИЛИАЛ «НЕСВИЖСКИЙ ГОРОДСКОЙ МОЛОДЕЖНЫЙ ЦЕНТР»

ГУМАНИТАРНЫЙ ЭКО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

RE:СКАРЗ

*От электронного мусора –
к искусству будущего!*



РАЗРАБОТЧИКИ ПРОЕКТА:

-  Заведующий филиалом – Вершеня Т. Д.
-  Руководитель кружка – Кашуба Е. А.
-  Художник по свету – Тишкевич Т. А.



НЕСВИЖ
2026 г.

Государственное учреждение культуры
«Несвижский районный центр культуры»

Гуманитарный эко-технологический проект
«RE:СКАРБ»



Мир стремительно меняется. Технологии становятся частью нашей повседневной жизни, появляются новые возможности для творчества, общения и развития. Но вместе с прогрессом возникают и новые вызовы, требующие от нас осознанности, ответственности и готовности искать нестандартные решения.

Сегодня особенно важно научиться смотреть на привычные вещи по-новому. То, что вчера казалось ненужным и утратившим ценность, завтра может стать источником идеи, вдохновения

и нового смысла.

Проект «RE:СКАРБ» – это пространство, где встречаются экология, технологии, творчество и молодёжная энергия. Это попытка переосмыслить привычное и доказать: будущее создаётся не только с помощью новых технологий, но и благодаря способности человека видеть возможности там, где другие видят лишь ненужное.

«RE:СКАРБ» – это про вторую жизнь вещей, второе дыхание идей и новые смыслы.

Это проект о том, что настоящее искусство начинается с идеи, а большие перемены – с маленького шага. Шага навстречу ответственному будущему, творчеству и возможности создавать новое своими руками.

От электронного мусора – к искусству будущего!

ПАСПОРТ ГУМАНИТАРНОГО ПРОЕКТА

Показатель	Содержание
Полное наименование проекта	Гуманитарный эко-технологический проект «RE:СКАРБ»
Девиз проекта	«От электронного мусора – к искусству будущего!»
Сфера реализации	Экология, образование, культура, молодежная политика, цифровое творчество
Продолжительность	12 месяцев (с перспективой бессрочного функционирования лаборатории)
Период реализации	Октябрь 2026 года – сентябрь 2027 года
Территория реализации	Республика Беларусь, Минская область, г. Несвиж и Несвижский район
Организация-заявитель / Основная площадка	Филиал «Несвижский городской молодежный центр» ГУК «Несвижский районный центр культуры»
Целевая аудитория	Молодежь в возрасте 14–31 лет (жители города и района, учащиеся, семьи, педагоги, представители предприятий и организаций)
Прямой охват участников	Не менее 200 молодых людей
Основной результат	Создание постоянно действующей молодежной эко-технологической лаборатории «RE:СКАРБ»
Итоговый продукт	Интерактивная музейная выставка «СКАРБ.LAB», методический пакет
Общий бюджет проекта	20.000 руб.
Запрашиваемое финансирование	19.000 руб.
Собственный вклад (софинансирование)	1.000 руб.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Современная жизнь неразрывно связана с использованием электронных устройств. Мобильные телефоны, персональные компьютеры, клавиатуры, манипуляторы, зарядные устройства, интерфейсные кабели, электронные часы и прочие цифровые компоненты стали неотъемлемой частью повседневного быта. Однако жизненный цикл потребительской техники завершается существенно быстрее, чем в обществе формируется устойчивая культура ее раздельного сбора и грамотной утилизации. Отслужившие устройства скапливаются в ящиках, шкафах, гаражах и на балконах граждан, воспринимаясь исключительно как бытовой мусор.

В то же время современная молодежь демонстрирует выраженный интерес к передовым технологиям, визуальному искусству, прикладному дизайну, созданию медиаконтента и вопросам защиты окружающей среды. Проект «RE:СКАРБ» объединяет данные направления в синергетическую систему.

Проект трансформирует стандартный подход к экологическому просвещению: вместо директивного призыва «Сдай старую технику» предлагается вовлекающий принцип – «Принеси отслужившую технику и узнай, какую новую историю она может получить». Тем самым экологическая деятельность превращается из утилитарного сбора вторсырья в многогранный творческий, образовательный и социальный процесс.

ПРОБЛЕМА, НА РЕШЕНИЕ КОТОРОЙ НАПРАВЛЕН ПРОЕКТ

На территории г. Несвижа и Несвижского района фиксируется **комплекс взаимосвязанных проблем:**

- Недостаточная экологическая осведомленность населения: значительная часть молодежи не дифференцирует электронные отходы от твердых коммунальных отходов и не осознает специфики их накопления и утилизации.
- Дефицит привлекательных молодежных форматов экологической деятельности: традиционные субботники и разовые акции не формируют долгосрочной мотивации к регулярной эко-активности.
- Отсутствие междисциплинарных площадок: интересы молодежи в области IT, дизайна, ремесла и экологии разобщены из-за нехватки оборудованных лабораторий открытого типа.
- Низкий уровень внедрения цифровых технологий в эко-просвещение: донесение экологической информации без интерактивных, мультимедийных и AR-инструментов снижает восприятие у цифрового поколения.
- Потребность в развитии проектных молодежных инициатив: необходимость вовлечения молодых людей в создание осязаемого, общественно полезного культурного продукта для своего региона.

ИДЕЯ И КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТА

Ключевая идея проекта – концептуальное изменение отношения к отработавшей электронике: трансформация восприятия «мусор / лом» в категорию «сырье для новой истории и искусства».

Жизненный цикл материалов в рамках проекта включает последовательные технологические этапы:

Технологический цикл: «Кибер-сбор» → Безопасная сортировка → Обучение и воркшопы → Творческая сборка арт-объектов → Цифровое интерактивное оснащение (QR, AR) → Экспозиция «СКАРБ.LAB» → Общественно полезный продукт для городской среды.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Цель проекта: Создание постоянно действующей молодежной эко-технологической лаборатории «RE:СКАРБ» в г. Несвиже для системного формирования экологической культуры молодежи, совершенствования творческих и цифровых компетенций, а также изготовления общественно значимых арт-объектов из безопасных электронных компонентов.

Для реализации поставленной цели определены следующие **ключевые задачи:**

- Повысить уровень экологической грамотности молодежи в сфере обращения с электронными отходами.
- Организовать сеть партнерских пунктов сбора («Кибер-Боксов») для мелкой электроники.
- Оборудовать функциональное пространство молодежной лаборатории «RE:СКАРБ» инструментами и материалами.
- Провести комплексную образовательную программу (не менее 10 мастер-классов по эко-дизайну, кибер-скульптуре, панно и IT).
- Создать серию выставочных арт-объектов (не менее 20 единиц) из подготовленных безопасных компонентов.
- Разработать цифровое сопровождение экспонатов (QR-навигация, дополненная реальность, медиа-истории).
- Организовать интерактивную экспозицию «СКАРБ.LAB» для жителей и гостей Несвижского района.
- Разработать методический комплекс («Конструктор RE:СКАРБ») для тиражирования опыта в других учреждениях культуры и образования.
- Обеспечить долгосрочную устойчивость и функционирование лаборатории после завершения финансирования.

ЦЕЛЕВЫЕ ГРУППЫ И ГЕОГРАФИЯ

Основная целевая аудитория – молодежь в возрасте от 14 до 31 года (учащиеся старших классов, студенты колледжей и вузов, работающая молодежь, молодые специалисты, волонтеры, начинающие дизайнеры, фотографы, IT-энтузиасты). Программа рассчитана на инклюзивное участие без обязательных специальных технических навыков.

Косвенная целевая аудитория – семьи с детьми, педагогическое сообщество, жители и туристы г. Несвижа, предприятия-партнеры, общественные объединения.

Базовая площадка реализации – г. Несвиж и Несвижский район (Минская область). Разработанный методический пакет предназначен для масштабирования в масштабах Республики Беларусь.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ И МЕРОПРИЯТИЯ

Этап I. «Кибер-сбор»

1. Установка сети контейнеров «Кибер-Бокс»: размещение не менее 5 брендированных емкостей в учреждениях образования и партнерских организациях с подробными правилами приема техники.
2. Информационно-просветительская кампания: проведение акций в социальных сетях под слоганом «Освободи полку от хлама – дай технике второй шанс!», публикация видеоматериалов и карточек.
3. Молодежный челлендж «Что у тебя спрятано в ящике?»: вовлекающий формат, стимулирующий осознанный поиск и передачу отработавших приборов в лабораторию.

Этап II. «Лаборатория творчества» (прил.1)

Организация практических занятий и мастер-классов (не менее 10 мероприятий):

- «Эко-дизайн»: создание декоративных рамок, настенных панно, арт-композиций.
- «Кибер-скульптура»: создание объемных форм. Центральный объект – арт-скульптура «Кибер-Зубр» как символ синтеза природы и технологий Беларуси.
- «Цифровой Несвиж»: создание композиции с силуэтами архитектурных памятников города (в т.ч. Несвижского замка) из микросхем.
- «Кибер-Панно»: масштабные панно на темы «Город будущего», «Беларусь 2050», «Человек и технологии».
- «Ритм времени»: изготовление функциональных настенных часов «Ритм-2027».
- «Кибер-бижутерия»: авторские украшения, броши, значки и сувенирная продукция.
- «Кибер-фото»: организация арт-фотозоны и обучение навыкам фотосъемки и визуального SMM.

Этап III. «Оживи Скарб»

Оснащение физических арт-объектов цифровыми технологиями:

- Интеграция QR-кодов и ссылок на цифровые страницы каждого произведения.
- Разработка мультимедийного контента: видеоистории создания, интервью с авторами, экологические справки о сокращении углеродного следа.
- Тестирование интерактивных сценариев взаимодействия со зрителями.

Этап IV. «Музей будущего»

1. Открытие интерактивной выставки «СКАРБ.LAB» (6 тематических зон: «До», «Разобрать привычное», «Создать», «Кибер-арт», «Оживи», «Будущее»).
2. Интерактивная «Капсула будущего»: сбор предложений молодежи по развитию г. Несвижа.

3. Анализ итогов, анкетирование участников, подготовка тиражируемого пакета «Методический конструктор RE:СКАРБ».

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ И ОХРАНА ТРУДА

Проект строго регламентирует вопросы безопасности. Участники не осуществляют самостоятельную утилизацию или деструктивную разборку потенциально опасных приборов (аккумуляторы, кинескопы, ртутьсодержащие элементы).

К творческой переработке допускаются исключительно предварительно проверенные, обесточенные и безопасные элементы (корпуса, пассивные печатные платы, клавиши, безопасные соединительные шнуры). Компоненты, не подлежащие арт-интеграции, передаются лицензированным организациям-операторам вторичных ресурсов.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ

Период реализации	Содержание мероприятий	Планируемый результат
Октябрь 2026 г.	Формирование команды, запуск проекта, разработка айдентики и логотипа	Сформирована команда, утвержден брендбук
Октябрь – ноябрь 2026 г.	Информационная кампания, молодежный челлендж	Охват целевой аудитории, публикации в СМИ и соцсетях
Ноябрь 2026 г.	Установка «Кибер-Боксов», старт централизованного сбора техники	Не менее 5 пунктов сбора, первичный объем сырья
Декабрь 2026 г.	Оснащение и открытие лаборатории «RE:СКАРБ». Мастер-классы по эко-дизайну	Оборудована 1 лаборатория, первые готовые работы
Январь 2027 г.	Мастер-классы по кибер-скульптуре и арт-бижутерии	Создание скульптуры «Кибер-Зубр» и серии украшений
Февраль 2027 г.	Мастер-классы по кибер-панно и арт-часам «Ритм-2027»	Изготовление масштабных панно и интерьерных объектов
Март – апрель 2027 г.	Цифровизация экспонатов: создание QR-гидов, видеороликов, AR-слоя	Цифровое сопровождение не менее 10 арт-объектов

Май 2027 г.	Комплексное тестирование экспозиции, монтаж выставочного пространства	Готовность интерактивной музейной площадки
Июнь – август 2027 г.	Работа интерактивной выставки «СКАРБ.LAB», экскурсии, интерактивы	Не менее 1 000 посетителей выставки
Сентябрь 2027 г.	Оценка эффективности, систематизация опыта, выпуск методического пакета	Итоговый аналитический отчет, 1 методический пакет

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ИНДИКАТОРЫ

Наименование целевого индикатора	Плановое количественное значение
Прямые участники образовательно-творческих программ	не менее 200 молодых людей
Количество проведенных обучающих мастер-классов	не менее 10 мероприятий
Созданная постоянно действующая молодежная лаборатория	1 площадка
Количество развернутых пунктов сбора («Кибер-Боксов»)	не менее 5 точек
Созданные художественные арт-объекты	не менее 20 экспонатов
Экспонаты с интерактивным цифровым сопровождением (QR/AR)	не менее 10 экспонатов
Проведение итоговой интерактивной выставки «Музей будущего»	1 выставка (июнь – август 2027 г.)
Количество организаций-партнеров	не менее 10 партнерских структур
Информационные публикации и медиаматериалы	не менее 50 единиц контента
Методический пакет «Конструктор RE:СКАРБ» для тиражирования	1 комплексный методический сборник

АНАЛИЗ РИСКОВ И МЕХАНИЗМЫ ИХ МИНИМИЗАЦИИ

Потенциальный риск	Механизм предотвращения и нейтрализации
Недостаточный объем сданной техники	Широкая информационная кампания, челленджи, привлечение корпоративных партнеров и школ
Низкая заинтересованность молодежи	Игровые методики, свобода выбора направлений (дизайн, IT, фото), поощрение авторства
Дефицит узкопрофильных специалистов	Привлечение специалистов на волонтерской и партнерской основе, наставничество
Непригодность части собранных компонентов	Входной контроль, сортировка, передача непригодного сырья спецоператорам
Риски производственного травматизма	Вводный инструктаж, использование СИЗ, работа только с безопасными элементами
Снижение активности по завершении проекта	Внедрение модели «участник → активист → наставник», ежегодные «Кибер-сезоны»

БЮДЖЕТ ПРОЕКТА И СМЕТА РАСХОДОВ

Сводные финансовые показатели:

Источник финансирования	Сумма, BYN	Доля в бюджете
Общая стоимость проекта	20 000 BYN	100 %
Запрашиваемые средства донора	19 000 BYN	95 %
Собственный вклад организации-заявителя	1 000 BYN	5 % (на оборудование)

Детализированная смета расходов:

№ п/п	Статья и экономическое содержание расходов	Сумма, BYN
1	Специализированное оборудование и ручной инструмент для лаборатории	5 500
2	Оборудование для цифрового творчества и AR/медиа-контента	2 500

3	Средства индивидуальной защиты и оснащение рабочих мест	1 000
4	Расходные и крепежные материалы для проведения мастер-классов	2 500
5	Конструкционные материалы и основы для создания арт-объектов	2 000
6	Изготовление и брендинг накопительных боксов («Кибер-Боксов»)	1 000
7	Монтажное и художественное оформление выставки «Музей будущего»	1 500
8	Информационные, полиграфические и навигационные материалы	1 000
9	Производство цифрового контента, веб-страниц экспонатов и QR-меток	1 000
10	Организационные и технические расходы финального выставочного форума	1 000
ИТОГО ПО СМЕТЕ:		20 000

УСТОЙЧИВОСТЬ ПРОЕКТА И МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

По завершении финансовой поддержки созданная инфраструктура лаборатории «RE:СКАРБ» сохраняется в оперативном управлении филиала «Несвижский городской молодежный центр». Финансирование текущей деятельности планируется осуществлять за счет внебюджетных средств учреждения, спонсорской поддержки и партнерских инициатив.

Мультипликация опыта обеспечивается внедрением учебно-методического комплекса «Конструктор RE:СКАРБ» и организацией выездных презентаций для специалистов сферы культуры и молодежной политики Минской области и Республики Беларусь.

Приложение 1









