

шаковские чтения. Оренбургский край как историко-культурный феномен / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2018. С. 367—379.

30. Пономарева В. В. «Оренбургский Николаевский институт для воспитания девиц» — форпост женского образования на востоке России // Девятое Большаковские чтения. Оренбургский край как историко-культурный феномен / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2018. С. 350—353.

31. Савицкий Г. В., Дубовенко Ю. И. Вклад генерал-губернатора А. А. Катенина в развитие начального образования в Оренбургском крае в предреформенный период // Восьмые Большаковские чтения. Оренбургский край как историко-культурный феномен / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2016. С. 329—331.

32. Семенченко И. В., Коваль И. И. Национальное образование в сфере деятельности уральских земств (1917—1918 гг.) // Десятые Большаковские чтения. Оренбургский край как историко-культурный феномен : в 2 т. / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2020. Т. 2. С. 106—111.

33. Семенченко И. В. Земство и внешкольное образование в Оренбургской губернии (1917—1918 гг.) // Восьмые Большаковские чтения. Оренбургский край как историко-культурный феномен / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2016. С. 341—343.

34. Сировский А. А., Флейшер В. Н., Фурман А. М. Живет в памяти и сердце [С. М. Лубэ] // Восьмые Большаковские чтения. Оренбургский край как историко-культурный феномен / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2016. С. 209—211.

35. Смирнова О. А. Социально-психологические основы становления и развития советского типа культуры: (по биографическим материалам оренбургского учителя О. С. Тышевской) // Девятое Большаковские чтения. Оренбургский край как историко-культурный феномен / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2018. С. 82—83.

36. Тимиргазиева А. И. Из истории развития высшего педагогического образования в Башкирской АССР // Пятые Большаковские чтения. Культура Оренбургского края: история и современность / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Оренб. кн. изд-во, 2011. С. 268—274.

37. Тугай Т. И. Оренбургская русско-казахская учительская школа в формировании национальной интеллигенции // Девятое Большаковские чтения. Оренбургский край как историко-культурный феномен / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2018. С. 333—334.

38. Тугай Т. И. Московский археологический институт и его введение. (Из опыта реорганизации высшего образования) // Шестые Большаковские чтения. Культура Оренбургского края: история и современность / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во «Пресса», 2013. С. 387—394.

39. Хисамутдинова Р. Р. Деятельность исторического факультета Чкаловского (Оренбургского) государственного педагогического института в годы Великой Отечественной войны и в послевоенное десятилетие // Девятое Большаковские чтения. Оренбургский край как историко-культурный феномен / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Изд-во ОГПУ, 2018. С. 369—374.

40. Хисамутдинова Р. Р. Состояние образования города Бугуруслана в годы Великой Отечественной войны // Вторые Большаковские чтения. Культура Оренбургского края: история и современность / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Димур, 2006. С. 156—160.

41. Хисамутдинова Р. Р. Состояние образования города Бузулука в годы Великой Отечественной войны // Третьи Большаковские чтения. Культура Оренбургского края: история и современность / науч. ред. С. В. Любичанковский. Оренбург : Димур, 2007. С. 171—178.

УДК 351.852:371

**И. В. Маслова, доктор исторических наук, доцент**

Елабужский институт Казанского федерального университета  
E-mail: imaslovainga@gmail.com

### Технология эдьютейнмент в деятельности Музея елабужского купечества

В статье предлагаются методические пути совершенствования деятельности малого музея в условиях цифровизации и медиатизации науки. Автор делится практическим опытом использования технологии эдьютейнмент в процессе проведения образовательных занятий на базе Музея елабужского купечества. Технология эдьютейнмент является инструментом расширения общественного участия в деятельности музея и направлена на формирование устойчивого интереса и взаимосвязи между музеем и образовательными учреждениями.

**Ключевые слова:** музей, технология эдьютейнмент, интерактивность, игровые технологии, образовательное пространство музея.

В образовательной политике России в начале XXI века прочно укоренилась идея формирования единого образовательного пространства, основанного на региональном компоненте с опорой на потенциал музеев и методы музей-

ной педагогики. Уникальность образовательной среды музея заключается в том, что она позволяет не только транслировать знания, но и формирует навыки критического мышления при работе с музейными коллекциями, позволяя классифицировать, синтезировать, генерировать полученную информацию, используя ее в процессе собственной деятельности.

В условиях ослабления авторитета академической системы трансляции знаний и медиатизации науки музейное пространство остается площадкой, на которой участники процесса обучения соприкасаются с вещественными свидетельствами исторических эпох, что позволяет им пережить ощущение сопереживания отдельных исторических событий или явлений. Цифровизация современного общества ставит музейных сотрудников в ситуацию острой конкуренции с цифровой подачей информации и заставляет находить новые форматы работы. В этих условиях особенно востребованной становится технология эдьютейнмент.

Эдьютейнмент — технология не новая для российских педагогов, новое скорее слово, ее обозначающее. Понятие edutainment объединяет английские слова education (образование) и entertainment (развлечение) и в дословном переводе обозначает обучение через развлечение, т.е. предполагает введение интерактивных, игровых, увлекательных форматов в обучение. Но нельзя отождествлять игровые технологии и технологию эдьютейнмент. Основная сущность технологии эдьютейнмент в том, что обучение должно проходить в доступном, понятном и интересном формате, в комфортных условиях. И это не обязательно игра, это может быть лекция или экскурсия, преподнесенная доступным языком, адаптированный академический текст, написанный просто и интересно, с яркими примерами. Но, что очень важно, доступность изложения не предполагает сокращения или выхолащивание содержания информации. Занятия и мероприятия в технологии эдьютейнмент могут проводиться в парке, клубе, музее, библиотеке, во

время уличной экскурсии. Эта технология является универсальным подходом к обучению детей и взрослых, но не выступает альтернативой школьному или академическому образованию, она лишь дополнение к нему, позволяющее заинтересовать, мотивировать обучающегося.

Эдьютейнмент-мероприятия в России в начале XXI века получили распространение в первую очередь в бизнес-программах. Постепенно приемы и методы технологии эдьютейнмент стали использоваться в учебных заведениях, музеях, туристических агентствах. Теоретическим вопросам технологии эдьютейнмент посвящены исследования российских ученых В. М. Букатова, Н. В. Гуреминной, Л. В. Путинцевой [1; 2]. К сожалению, практика применения технологии эдьютейнмент в образовании не нашла широкого освещения в российской научной и методической литературе. Вместе с тем отдельные приемы рассматриваемой педагогической технологии отражены в методических разработках уроков истории, опубликованных в учебно-методическом пособии «Уроки истории вне школы» [4]. В статье мы поставили цель поделить практическим опытом проведения эдьютейнмент-мероприятий на площадке Музея елабужского купечества, являющегося структурным подразделением Елабужского института Казанского федерального университета.

Тема музейного занятия, на основе которого мы рассмотрим возможность применения технологии эдьютейнмент, «Елабужское купечество — дела благие и созидательные». В ходе проведения занятия нами ставится цель формирования представлений об экономическом развитии и социальной структуре российского общества XIX века на основе изучения истории елабужского купечества. Традиционный формат подобного занятия предусматривает экскурсию по музею, сочетающую рассказ экскурсовода с показом музейных предметов и интерактивными заданиями. Для работы в технологии эдьютейнмент нами была разработана и изготовлена настольная игра мемо «Елабужское купечество».

Она представляет собой набор из 16 карточек. На 8 карточках помещены изображения елабужских купцов (портреты без подписей), еще 8 карточек содержат изображение зданий Елабуги, которые построены на средства этих купцов. В комплект игры входят инструкция и историческая справка. В тексте инструкции содержатся правила игры:

«Игра проста, занимательна, уникальна. Буквально с первых минут вы попадаете на экскурсию по самым красивым и значимым историческим местам нашего города, узнаете истории успешных елабужских купцов. Для тех, кто хочет познавать окружающий мир интересно, этот вид логического путешествия будет настоящим подарком, источником новых знаний!

Цель: собрать как можно больше карточек и поразить всех своими знаниями истории елабужского купечества.

Игра рассчитана на 2—3 участников или 2—3 команды.

Каждый участник должен запомнить историческую информацию, записанную в карточке «Историческая справка». Важно запомнить не только информацию, но и изображение!

#### 1. Классический вариант игры.

Карточки раскладываются на столе изображениями вниз. Право сделать первый ход определяется по жребию.

Каждый из присутствующих в порядке очередности берет в руки по две понравившиеся ему карточки в надежде отыскать логически связанные картинки. Например И. И. Стахеев выделил благотворительные средства на строительство Казанско-Богородицкого женского монастыря. Значит, парными карточками считаются «И. И. Стахеев» и «Казанско-Богородицкий женский монастырь». Если выбранные иллюстрации составляют пару, то игрок должен рассказать о том, что изображено на карточках. После чего игрок добавляет их в свою колоду и продолжает делать ход. Если игрок не нашел парных карточек, ход переходит к другому игроку. Побеждает тот, кто соберет больше парных карточек.

#### 2. Вариант игры «Кто быстрее».

Карточки раскладываются на столе изображениями вниз. Игра проходит на время. Один игрок переворачивает по две карты, если они окажутся парными, то он оставляет их «открытыми». Задача игрока как можно быстрее найти все парные карточки и рассказать о том, кто и что на них изображено. Затем карточки вновь переворачиваются изображениями вниз и в игру вступает следующий игрок. Побеждает тот, кто быстрее всех смог «вскрыть» все парные карточки.

В исторической справке, включенной в комплект игры, содержится сжатая информация о каждом купце и каждом архитектурном сооружении, изображенном на карточках. Например, к карточкам с изображением И. Г. Стахеева и пиво-медоваренного завода в Елабуге прилагается следующая информация: «Стахеев Иван Григорьевич — купец 1-й гильдии, Потомственный почетный гражданин, с 1890 г. коммерции советник. Учредитель торговых домов “Григория Стахеева сыновья”, “И. Г. Стахеев и наследники”. Владелец буксирного пароходства, пиво-медоваренных заводов и мельниц в Вятской и Уфимской губерниях. На средства Ивана Григорьевича были построены мужская богадельня и нищенский приют с бесплатной приютской столовой в Елабуге».

Учитывая, что игра проходит в Музее елабужского купечества, экскурсовод (педагог) расширяет краткую письменную информацию за счет устного рассказа о каждом из купцов, дополняя свой рассказ показом экспонатов музея. После того как участники музейного занятия сыграли в игру мемо, им предлагается выполнить несколько заданий. Среди заданий могут быть разные типы вопросов:

- репродуктивные, требующие воспроизведения фактов, событий и явлений (Кому из елабужан, представленных в карточках мемо, установлен памятник в Елабуге?);
- продуктивные, предполагающие анализ и объяснение информации (Если известно, что Г. Ф. Стахеева построила

здание Епархиального училища в Елабуге, то почему она стала попечительницей Александринского детского приюта?).

Участникам предлагается выполнить творческое задание и составить рассказ из логических цепочек, соединяющих всех персонажей игры мемо. Опыт показывает, что в первую минуту подобное задание вызывает затруднение не только у школьников, но и у студентов и даже взрослых. В этом случае первым начинает рассказ педагог. Приведем пример такого рассказа: «В небольшом уездном городе Елабуга жил купец Иван Васильевич Шишкин, который, став городским головой, решил построить в городе водопровод и провести реставрацию древней башни «Чертова городища». На стол выкладываются две карточки: портрет И. В. Шишкина и фото «Чертова городища». Следующий участник игры продолжает рассказ: «Вода из водопровода поступала в дом И. И. Стахеева...» и выкладывает соответствующую карточку. В ходе выполнения задания участникам предлагается включать в рассказ названия или описания экспонатов Музея елабужского купечества. Это позволяет не только усваивать общую информацию, но и внимательно познакомиться с музейной коллекцией. Например, говоря о строительстве водопровода, мы вспоминаем, что самым популярным напитком в России XIX века был чай. Участникам эдьютейнмент-мероприятия необходимо найти в экспозиции экспонаты, связанные с чаепитием (самовар, щипцы для сахара, чайный сервиз).

Подводя итоги музейного занятия, предлагаем его участникам поразмышлять над вопросами: Почему наше занятие называется «Купечество — дела благие и созидательные»? Какие поступки и дела купцов можно отнести к созиданию?

Практический опыт проведения музейного занятия показал, что в нем сочетаются все основные характеристики технологии эдьютейнмент. Во-первых, сделан акцент на увлечение, так как посетители Музея купечества, как

правило, люди, увлеченные историей родного города. Во-вторых, одна из основных характеристик эдьютейнмента — развлечение, что является основным элементом и нашего музейного занятия. Третья характеристика — игровой подход, что делает музейное занятие универсальным, т.е. дает возможность работать с аудиторией разного возраста. А вот четвертой характерной чертой рассматриваемой педагогической технологии является современность, имеется в виду использование возможностей цифровых технологий. Мы решили эту задачу с помощью ресурса izi.TRAVEL, на который загрузили аудиогид по тематике нашего музея [3].

В целом участники эдьютейнмент-мероприятий получали возможность в непринужденной обстановке посетить музей, в доступном формате узнать новые факты об истории купечества города Елабуги, приобрести навыки работы с музейной коллекцией и цифровыми ресурсами, сопровождающими деятельность современного музея. Технология эдьютейнмент является инструментом расширения общественного участия в деятельности Музея елабужского купечества и направлена на формирование устойчивого интереса и взаимосвязи между музеем и образовательными учреждениями.

#### Список использованной литературы

1. Букатов В. М. Эдьютейнмент: от развлекательных инноваций в образовании взрослых до интерактивной ревизии академических устоев традиционной дидактики // Известия Российской академии образования. 2016. № 2. С. 94—103.
2. Гуремин Н. В., Путинцева Л. В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе // Russian Journal of Education and Psychology. 2016. № 3-2 (59).
3. Виртуальная выставка «На рабочем столе елабужского купца». URL: <https://izi.travel/ru/cbfa-virtualnaya-vystavka-na-rabochem-stole-elabuzhskogo-kupca/ru>.
4. Уроки истории вне школы : учеб.-метод. пособие для учителей истории общеобр. организаций / И. В. Маслова, Г. М. Бурдина, И. Е. Крапоткина, Л. Г. Насырова. Воронеж : РИТМ, 2020. 146 с.