

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ

БИОЛОГИЧЕСКИЙ

МУЗЕЙ

ИМ. К. А. ТИМИРЯЗЕВА

iNLEARNO

ТЕЗИСЫ ВСЕРОССИЙСКОГО НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОГО СЕМИНАРА

**КВЕСТОМАНИЯ. ИГРЫ ПО ПРАВИЛАМ И БЕЗ**

К 25-ЛЕТИЮ БИОЛОГИЧЕСКОГО КВЕСТА «СЕМЕЙНЫЙ ЛАБИРИНТ»

24–25 СЕНТЯБРЯ 2018 ГОДА

МОСКВА



УДК 069 (063)  
ББК 79.01  
Т21

Т21 Тезисы Всероссийского научно-практического семинара «Квестомания. Игры по правилам и без» к 25-летию биологического квеста «Семейный лабиринт». 24—25 сентября 2018 года. Москва. — М., 2018. — 142 с.

Сборник содержит тезисы докладов участников научно-практического семинара «Квестомания. Игры по правилам и без», состоявшегося 24—25 сентября 2018 г. в Государственном биологическом музее им. К. А. Тимирязева и приуроченного к 25-летию биологического квеста «Семейный лабиринт».

Авторы тезисов — сотрудники музеев, научно-исследовательских институтов, теории музееведения, преподаватели высших учебных заведений, сторителлинг-платформы. Они представили материалы по технологии создания квестов различных форматов, игровые стратегии квестов, обсудили достоинства и недостатки этой формы работы музея. Сотрудники Биологического музея продемонстрировали, как по технологии квеста «Семейный лабиринт» в течение 25 лет сформировалась целая плеяда музейных мероприятий: праздники, дни рождения, путеводители, новогодние программы и многое другое. Издание содержит справочные сведения обо всех участниках конференции.

Под общей редакцией М. В. Рахчевой  
Редактор-составитель М. В. Куликова  
Редактор А. Н. Андреева  
Верстка А. Н. Андреева

УДК 069 (063)  
ББК 79.01

## Содержание

Предисловие .....	7
Опыт реализации квеста «Таинственное исчезновение трёх балетов» в музее-усадьбе П. И. Чайковского А. С. Агафонова Государственный мемориально-архитектурный комплекс «Музей-усадьба П. И. Чайковского» .....	8
Квест в Открытых коллекциях Политехнического музея: новый формат обучения и культурного отдыха М. В. Андреева Политехнический музей .....	11
На метро к древним морям: опыт организации палеоквеста Ж. А. Антипушина Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева .....	13
Формы реализации квест-формата в рамках образовательных программ ГДМ О. А. Артёмова Государственный Дарвиновский музей .....	14
«А что потом?» Новые форматы квестов, новые проблемы и новые решения М. М. Атрощенко Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева .....	16
Применение квест-технологий в краеведческих исследованиях А. М. Ахремчик Экономическая школа № 145 г. Перми .....	18
Территория игры: музей/город/сеть М. С. Бахтеева Государственный музей истории религии .....	20
Квест как способ привлечения молодёжной аудитории в музей (на примере проекта «ВегаГрад» музея истории Бердского радиозавода) В. П. Васильева Бердский историко-художественный музей .....	22
Семейный лабиринт. Начало начал Л. А. Васильева Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева .....	24
Мастер-класс «Введение в квестологию: стратегия планирования квеста» Е. В. Волкова Государственный музей истории религии .....	27
Во что играть в классическом музее? Л. А. Гахария, Н. С. Мельникова Музей истории Санкт-Петербурга, отдел «Особняк Румянцева» .....	29
Мобильное приложение Artefact: музейный квест с помощью бесплатной дополненной реальности М. Н. Головачанская Проект «Мобильное приложение Artefact» .....	31

«Переславль-Залесский — родина Александра Невского». Музейные квесты историко-патриотической направленности. Из опыта работы Переславского музея-заповедника Е. Н. Голубкова Переславль-Залесский историко-архитектурный и художественный музей-заповедник ...	32
Мобильный квест как специфический формат музейной коммуникации А. В. Городищ Компания Street Adventure .....	34
Один клик до увлекательного музея К. А. Григорьева Дом-музей Марины Цветаевой .....	36
Игровые технологии в организации досуга дошкольников О. С. Григорьева, А. М. Соколова Ирдоматский детский сад .....	37
Музейные игры-путешествия как средство познания окружающего мира М. Е. Гущина Московский государственный объединенный художественный историко-архитектурный и природно-ландшафтный музей-заповедник .....	39
Квест в музее: играть или не играть? Из опыта создания квестов в Музее истории Екатеринбурга А. В. Евсеева Музей истории Екатеринбурга .....	41
Квесты в Музее естественной истории Татарстана: переход от коллекций к пользователям К. О. Жигалова, А. Ф. Сафина Музей-заповедник «Казанский Кремль» Музей естественной истории Татарстана .....	43
Человек играющий в музейном пространстве С. В. Зенько Музей антропологии и этнографии имени Петра Великого (Кунсткамера) Российской академии наук .....	45
Квесты в Московском зоопарке: познавательные приключения А. А. Кадетова Московский зоопарк .....	46
Поколения Y и Z в музее: квест или экскурсия. Что предложить? (Из опыта работы Сергиево-Посадского государственного историко-художественного музея-заповедника) И. Б. Карнаухова Сергиево-Посадский государственный историко-художественный музей-заповедник ....	48
Формат квест-экскурсии и пешеходного челленджа в практике музея «Невская застава» Н. О. Клапунова, А. А. Зоря Музей «Невская застава» .....	49
Квест в музее: игра на просвещение. Технология создания ролевого линейного квеста для взрослой и семейной аудитории А. Г. Ковалёва Музей первого президента России Б. Н. Ельцина. Ельцин Центр .....	51

<b>10 шагов к успешной квест-экскурсии)</b> К. Э. Комышанова, М. В. Вязовкина Мосгортур .....	53
<b>Работа со «спящей» аудиторией и мотивация школьников</b> А. А. Костин Компания Inlearn (ООО «Образовательные технологии») .....	55
<b>Квест в музее: варианты и перспективы</b> А. А. Кравченко, А. В. Жукова Саратовский государственный художественный музей имени А. Н. Радищева .....	57
<b>Программы для подростков: о важном — играя</b> В. Ю. Макарова Музей антропологии и этнографии имени Петра Великого (Кунсткамера) Российской академии наук .....	59
<b>Я шагаю по музею, или загадка с тремя неизвестными</b> О. В. Макарова Музей-заповедник «Казанский Кремль» Музей естественной истории Татарстана.....	61
<b>Квест как исключение из музейных правил</b> М. В. Мацкевич Грантовая программа «Музеи Русского Севера» компании «Северсталь» .....	62
<b>Опыт использования мультимедийных технологий при создании образовательных квестов в ГБУК «Музей янтаря» (Калининград)</b> М. В. Медведева Музей янтаря .....	65
<b>«В предлагаемых обстоятельствах...» (выставка — квест — диспут)</b> К. В. Меньшикова Музей Анны Ахматовой в Фонтанном доме .....	67
<b>Откуда дует «Красный ветер?»: квест по выставке к 100-летию Великой Октябрьской революции</b> А. Е. Митрошина Ивановский государственный историко-краеведческий музей имени Д. Г. Бурлыкина .....	69
<b>Музейные квесты от партнёрских организаций. Плюсы и минусы</b> Н. Е. Михайлова Государственный Дарвиновский музей .....	72
<b>Квесты в Дарвиновском музее: разнообразие формы и содержания</b> Н. В. Носова Государственный Дарвиновский музей .....	74
<b>Интерактивная экскурсия в Геологическом музее им. А. А. Штуkenберга</b> Е. М. Нуриева, А. В. Хусаинова Геологический музей имени А. А. Штуkenберга Казанского федерального университета ...	76
<b>Игра-путешествие длиною в девять лет</b> С. А. Пантюлина Научно-исследовательский Зоологический музей МГУ имени М. В. Ломоносова .....	78
<b>Использование игротехник при работе с дошкольниками музейного центра «Новая Ферма» ГМЗ «Петергоф»</b> А. А. Печагина Государственный музей-заповедник «Петергоф», Отдел «Музейный образовательный центр» .....	80

<b>Экскурсия-квест в музее и на природе: объединение образовательных пространств</b> Л. В. Попова, И. П. Таранец, М. М. Пикуленко Научно-учебный музей земледения МГУ имени М. В. Ломоносова .....	82
<b>Технологии квеста в пространстве музеев памяти</b> Н. Е. Прокофьева Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, Гуманитарный институт, отделение философии и культурологии .....	84
<b>Квест «Минус 65 миллионов» — оценка образовательного результата работы со школьниками в палеонтологическом музее АмурНЦ ДВО РАН</b> О. В. Сашнина Палеонтологический музей АмурНЦ ДВО РАН .....	86
<b>Квест как новая форма знакомства с биографией В. И. Вернадского и его учениями о биосфере и ноосфере</b> И. П. Таранец Эколого-просветительский центр «Воробьёвы горы» Научно-учебный музей земледения МГУ имени М. В. Ломоносова .....	88
<b>Квест как способ знакомства с художественной выставкой (на примере квеста «Говорящие шедевры» по выставке «Шедевры Новосибирского художественного музея»)</b> Е. В. Теедемаа Бердский историко-художественный музей .....	90
<b>Квест «Путешествие в университетском пространстве»: из опыта работы музеев Казанского университета</b> С. А. Фролова Музей истории Казанского университета .....	92
<b>Эволюция квестовых вопросов в Биологическом музее</b> С. Ф. Хрибар Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева .....	95
<b>Игра по правилам, или особенности квеста как формы музейной коммуникации</b> М. Г. Чесняк Ставропольский государственный историко-культурный и природно-ландшафтный музей-заповедник имени Г. Н. Прозрителева и Г. К. Праве .....	97
<b>Экологические праздники. Технология квеста в развитии</b> О. В. Чубарова Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева .....	100
<b>Музейный квест: границы дозволенного</b> М. В. Шапошникова, М. А. Павлова Костромской музей-заповедник .....	102
<b>Уроки «Острова открытий»</b> Ю. В. Шубина Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева .....	104
<b>Может ли музей стать квест-румом? (на примере квеста «Ограбление века», музей «Метальная лавка», Екатеринбург)</b> А. М. Шустикова Музей истории Екатеринбурга .....	106
<b>Авторы .....</b>	108
<b>Участники дискуссий .....</b>	115

## Предисловие

Уважаемые коллеги!

Представляем вашему вниманию сборник тезисов Всероссийского научно-практического семинара «Квестомания: игра по правилам и без» (наш партнёр — Компания Inlearno). Семинар приурочен к 25-летию игры-квеста «Семейный лабиринт».

В далёком 1993 году в нашем музее впервые прошла биологическая игра «Семейный лабиринт». Тогда перед нами стояла цель научить посетителей искать ответы на свои вопросы и вопросы научных сотрудников в экспозиции, помочь им ориентироваться в сложном музейном пространстве. Лишь спустя много лет мы поняли, что технология, которую мы придумали в этой игре — это и есть технология квеста. Теперь мы гордостью говорим, что в нашем музее был создан первый в России музейный квест для посетителей.

Сегодня квест является одним из самых востребованных форматов проведения досуга. Эта техника активно применяется как в музее, так и в пространстве города. Популярность квестов объясняется многими причинами: это и игра, и соревнование, и радость открытий, и интересное общение. Неудивительно, что квест сегодня активно развивается: существуют пешеходные, велосипедные, мобильные, компьютерные, страшные, забавные и многие другие квесты. Достаточно большой ассортимент игровых механик при создании квестов предлагают мультимедийные технологии.

В нашем музее тоже создаются квесты разных форматов: для семейных посетителей, для организованных групп школьников; в форме квеста создаются семейные праздники, путеводители и так далее. С 2008 по 2016 год наш музей был организатором и куратором межмузейного проекта «Семейное путешествие. Всей семьёй в музей!», который проходил при поддержке Департамента культуры города Москвы. Этот масштабный межмузейный квест ежегодно привлекал до 100 000 посетителей.

Несмотря на свою универсальность, каждый квест — это отдельный проект, создание которого требует детальной проработки каждого элемента, чёткого понимания сценария и логистики. Особенное внимание нужно уделять потребностям целевой аудитории. Так, наши квесты для семейной аудитории основываются на предоставлении свободы выбора того, в каком порядке проходить квест, сколько уделять внимания каждому этапу; выбора сложности заданий. Для организованных групп школьников, наоборот, мы создаём квесты с чётким порядком прохождения этапов и ограничением времени его прохождения. Некоторые придуманные нами технологии создания квестов остаются неизменными из года в год, другие — трансформируются и развиваются вместе с музеем и его аудиторией.

В этом сборнике мы бы хотели поделиться с вами нашим опытом и представить опыт других музеев и компаний в создании и проведении квестов. Надеемся, что в ходе прочтения у вас появятся несколько потрясающих идей, которые непременно захочется воплотить в жизнь!

*Мария Витальевна Рахчеева  
кандидат биологических наук  
директор Биологического музея*

## Опыт реализации квеста «Таинственное исчезновение трёх балетов» в музее-усадьбе П. И. Чайковского

А. С. Агафонова

*Государственный мемориально-архитектурный комплекс  
«Музей-усадьба П. И. Чайковского»*

В летний период при школах города открываются детские лагеря, у которых появляется потребность в организации активной досуговой деятельности учащихся не только в рамках школы, но и на других городских площадках, в том числе в музеях. Одной из самых популярных и привлекательных форм работы со школьниками являются квесты. Квест (от английского «quest» — поиск, игра-загадка) представляет собой некую игру, которая разворачивается в определённом месте по определённому сценарию и имеет конкретную цель. Квест включает в себя и подвижную, и интеллектуальную деятельность. Согласно классификации квестов И. Н. Сокол, квесты делятся по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные), по режиму проведения (в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме), по сроку реализации (краткосрочные, долгосрочные), по форме работы (групповые, индивидуальные), по предметному содержанию (моноквест, межпредметный квест), по структуре сюжетов (линейные, нелинейные, кольцевые), по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда). Предлагаемая классификация может использоваться не только в образовательных учреждениях, но и в музеях, где образовательная функция является одной из основных.

2018 год объявлен в России годом балета, и эта тема стала актуальной для музея-усадьбы П. И. Чайковского. На летний период я разработала педагогическую программу «Лето балета», которая включала в себя квесты, интерактивные уроки, мастер-классы и подвижные игры, объединённые общей темой — балет. Мне хотелось бы подробнее представить опыт реализации квеста «Таинственное исчезновение трёх балетов».

Квест по форме проведения комбинированный, поскольку включал в себя работу на открытом воздухе и в помещении. По форме работы квест групповой (не более 20 человек), участники работали в команде. По сроку реализации квест краткосрочный, время действия 40—45 минут. Главной целью квеста было познакомить детей с сюжетами балетов П. И. Чайковского. Задачи квеста заключались в следующем:

1. Способствовать развитию познавательной активности и способности к самообразованию.
2. Воспитать чувство ответственности и командного духа.
3. Способствовать возникновению интереса к балетам П. И. Чайковского, классической музыке и истории балета.
4. Развивать смекалку, логику, внимательность.
5. Познакомить с предметами из основного фонда музея — коллекции «Редкие книги».



Перед командой ставилась цель расследовать дело о похищении трёх балетов П. И. Чайковского. Команду встречали два персонажа — детективы Джонс и Смит, которые служили проводниками команды по точкам квеста. Квест начинался в беседке, где дети получали задание и удостоверения юных сыщиков, этапы квеста располагались в подвальной помещении Центра культурных инициатив музея-усадьбы.

Подвальное помещение было оформлено как закулисы театра. Каждый этап квеста располагался в разных комнатах. Участники начинали квест с поиска титульных листов партитур балетов в комнате потерянных вещей. Затем они перемещались в комнату художника — лабораторию, а дальше подбирали ключи к сундуку, в котором были спрятаны фотографии балетов. В комнате отдыха, среди чайников, чашек и коробочек чая участники искали отпечатки пальцев. Последний этап квеста проходил в мастерской, где каждый сыщик пытался восстановить эскиз к тому или иному балету: дети соединяли точки и цифры (техника рисования по точкам и цифрам).

Для квеста была написана легенда, команда получала письмо с просьбой директора театра расследовать дело и отыскать похищенные балеты П. И. Чайковского. Чтобы узнать, какие именно балеты предстоит найти, команда должна была расшифровать их названия в письме, записав пропущенные буквы. Детективы Джонс и Смит объявляли участникам юными сыщиками и выдавали каждому удостоверение, в которое ребёнок вписывал своё имя. Среди участников выбирался капитан — Главный сыщик, которому вручалось три папки: Дело о пропаже особо ценных материалов балета «Лебединое озеро», Дело о пропаже особо ценных материалов балета «Щелкунчик», Дело о пропаже особо ценных материалов балета «Спящая красавица». В каждую папку капитан помещал найденные на этапах квеста материалы. К концу квеста папки должны были содержать следующие материалы: титульный лист партитуры балета с вклеенным названием, краткую аннотацию балета, две фотографии постановок балета и нарисованные эскизы.

Выполняя поиск информации на точках квеста, дети учились выделять главное из общего, что соответствует принципу дедукции. Например, на одной из точек квеста дети обнаруживали листок с зашифрованным посланием похитителей в технике «вдавленная надпись», которое можно было прочитать, заштриховав лист простым карандашом. Загадка указывала на предмет — чашку, на дне которой находился отпечаток пальца. Далее участники методом сравнения должны были найти идентичный отпечаток среди множества других, расположенных на окружающих предметах. Отпечаток пальца указывал на коробку, в которой находилась аннотация одного из балетов. В конце квеста, используя метод индукции, участники распределяли найденные материалы по отдельным папкам.

Завершался квест ещё одним загадочным конвертом с письмом. Детективы вручали капитану команды письмо, и тот читал его вслух. Так ребятам сообщалась неожиданная информация. Оказывается, команда проходила испытания Школы юных сыщиков, основателем которой являлся сам Шерлок Холмс. Из письма участники квеста узнавали, что загадка с таинственным исчезновением трёх балетов была разгадана и юные сыщики получили звание настоящих детективов.

В конце квеста ведущие подводили итог, задавали вопросы участникам команды по собранной информации. В результате прохождения квеста дети запомина-

ли названия трёх балетов П. И. Чайковского, их сюжет и главных героев; участники получали навыки работы в команде, а выполняя задания, научались использовать логику и проявлять смекалку. Всего в квесте за месяц приняло участие около двухсот человек — участников пришкольных лагерей.

Одна из положительных сторон этого квеста — его местоположение. Подвальное помещение завораживает детей своей таинственностью. К плюсам квеста можно отнести смену рода заданий, что способствовало тому, что дети оставались заинтересованными на протяжении всего квеста, ведь им приходилось каждый раз решать новую задачу. Использование легенды и специальной атрибутики позволило создать атмосферу настоящего расследования. В дальнейшем планируется использование некоторых видов заданий и в других квестах. Однако стоит отметить и недостаток этого квеста — ограниченность пространства. Поскольку некоторые комнаты подвального помещения небольшого размера, то группа детей не должна была превышать 20 человек.

Хочется отметить, что отдельные элементы квеста «Таинственное исчезновение трёх балетов» могут быть использованы и другими музыкальными музеями, а также иными досуговыми учреждениями при проведении тематических мероприятий.

### **Литература**

1. Кичерова М. Н., Ефимова Г. З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки». — 2016. — Том 4. — № 5. — [Электронный ресурс]. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения 19.06.2018).
2. Сокол И. Н. Классификация квестов // «Молодой вчений». — 2014. — № 6 (09). — [Электронный ресурс]. URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения 19.06.2018).

## **Квест в Открытых коллекциях Политехнического музея: новый формат обучения и культурного отдыха**

**М. В. Андреева**

*Политехнический музей*

Политехнический музей — один из старейших технических музеев мира. Начиная с 1872 года он пережил несколько этапов формирования и одно глобальное перемещение в 2013 году из исторического здания на Новой площади.

Богатейшие фонды (более 230 тыс. предметов, документирующих историю науки и техники) переместились в новый российский центр инновационного развития — Технополис «Москва». С 2015 года была реализована идея проекта превращения закрытого хранилища в «Открытые коллекции». С позиции публичного интереса этот проект уникален: он открывает новые возможности для приобщения к истории науки и техники, получения новых знаний, изучения специфики хранительского дела.

Посещение фондохранилища организовано в формате экскурсий только по предварительной регистрации. Основная категория посетителей — школьники, в выходные дни — семейные посетители. Гостями также часто становятся коллекционеры, сотрудники музеев и посетители самого Технополиса.

В тематике просветительских мероприятий применяются практически все известные на данный момент формы музейных коммуникаций и методы музейной педагогики. Сочетание разнообразных методов в одном мероприятии с привлечением богатейшего музейного материала усиливает эффект воздействия на посетителя, пробуждает его любопытство, развивает воображение, интерес к отраслям знания, которым посвящён музей.

2017 год — юбилейный для музея. Решено было разработать и реализовать новый формат обучения и культурного отдыха для хранилища — квест.

### **1. Определение тематики квеста**

Квест «С днем рождения, Музей!» разрабатывался к 145-летию Политеха. В игровой и познавательной форме посетители знакомились с историей комплектования фондов Политехнического музея с 1872 года до настоящего времени.

### **2. Категория посетителей и количество участников**

Оптимальное количество участников в команде для прохождения музейного квеста по хранилищу — 5 человек. Интервал между программами составлял 15 минут. Квест разрабатывался для семейных посетителей.

### **3. Структура квеста**

Участникам предстояло передвигаться по масштабному фондохранилищу музея, выполняя разные творческие задания. Задания были полны загадок, недомолвок, шифров. В истории комплектования фондового собрания выделяется 5 этапов. Узнавая историю о каждом из периодов музея, посетители получали подсказки куда идти дальше и искали спрятанные буквы. Собрав все буквы, можно было узнать фамилию первого директора музея.

Особенности разработки и проведения квеста:

- уникальный предметный ряд, соответствующий каждому из 5 этапов, например первые коллекции со Всероссийской политехнической выставки 1872 года;

- определённый маршрут, удобный участникам;
- использование интерактивных методов: практическая работа с предметами; листки активности; некоторые предметы сами, «от первого лица» рассказывали любознательным посетителям свои истории;
- награждение — сувениры от музея. Приятным дополнением к призам, а также чтобы соединить прошлое, настоящее и будущее, в конце квеста наши посетители могли написать открытку самим себе или кому-то из близких людей. Через почту России сотрудники отправляли письма адресатам.

#### **4. Апробация**

12 декабря, в день рождения музея, для сотрудников музея были проведены пробные квесты. Апробация именно на сотрудниках в реальных условиях позволила откорректировать программу. С 13 декабря мероприятие было на один месяц запущено для всех желающих.

#### **Заключение**

Полученный при реализации программы опыт позволяет сделать ряд выводов о преимуществе новой формы музейной коммуникации перед другими в работе с посетителями:

1. Формат квеста сочетает в себе образовательные, воспитательные и досуговые функции. Это сочетание позволяет успешно конкурировать за посетителя с учреждениями индустрии развлечений;
2. Посетитель — активный участник коммуникации. Самостоятельный поиск ответов, аналитическая и исследовательская работа способствуют лучшему восприятию информации;
3. Для квестов характерны подвижность и динамичность. В масштабном хранилище этого легко достичь.
4. Можно использовать для любой аудитории.

Квест — это возможность узнать что-то новое и с пользой провести время!

## На метро к древним морям: опыт организации палеоквеста

**Ж. А. Антипушина**

*Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева*

Для привлечения внимания к палеонтологическим сокровищам московского метро в Государственном биологическом музее им. К. А. Тимирязева разработан палеоквест «Следующая станция — юрский период». Квест рассчитан на совместную работу родителей с детьми 6—14 лет, но принять в нём участие могут все желающие. Квест начинается с самостоятельной работы с путеводителями на станциях метро. На первом этапе станций было всего две: «Краснопресненская», ближайшая к музею, и «Площадь Ильича». За три года количество путеводителей увеличилось до восьми: добавились станции «Электrozаводская», «Добрынинская», «Красносельская», «Парк Победы», «Речной вокзал» и «Каховская». Начать игру можно с любого этапа. Путеводители размещены на сайте музея [www.gbmt.ru](http://www.gbmt.ru) в рубрике «Семья в музее». К сожалению, технические возможности нашего сайта не позволяют узнать количество скачиваний, поэтому оценить его мы не можем.

Путеводитель представляет собой лист формата А4 и содержит описание и план станции с отмеченными участками и алгоритм работы. Находку предлагается зарисовать тут же в путеводителе (в отведённом для этого поле) и подписать, если участники квеста знают, кто это. Один край путеводителя снабжён линейкой для удобства измерений. Проверить результаты своих поисков участники квеста могут на занятии в музее. Проверка сопровождается определением натуральных объектов (раковин белемнитов, аммонитов и так далее). На занятии могут присутствовать и посетители, не участвовавшие в поисках. Они получают путеводитель на занятии.

Желающим узнать больше про обитателей древних морей, остатки которых можно обнаружить в облицовке станций метро, адресована книга «Осторожно, двери закрываются. Следующая станция — „Юрский период“». Её можно использовать для определения находок, построения индивидуального маршрута «путешествия во времени», для школьной проектной работы. Для участников квеста, обратившихся с вопросами о школьных проектах на эту тему, проводятся консультации.

Презентация квеста широкой аудитории проводилась на Форуме «Культура Москвы» в 2016 и 2017 годах, Фестивале «Интермузей-2016», Ярмарке мастеров, Фестивале увлекательной науки в Филипповской школе (2016), Фестивале «Московская весна — 2016», книжном фестивале «Красная площадь» (2016), Дне науки в библиотеке им. Н. Островского (2017). Мы продолжаем приглашать посетителей к участию во время тематических музейных программ «День геолога», «Динозавры и все-все-все», «День трилобита». Элементы занятия использованы для проведения этапа программы «Ключи от лета» и интерактивного занятия на детской площадке Фестиваля «Интермузей-2018».

Несмотря на интерес нашей публики к палеонтологии, мы отметили снижение востребованности занятий у индивидуальных посетителей. Во время доклада предлагается обсудить возможные проблемы и дальнейшее развитие этой темы.

## Формы реализации квест-формата в рамках образовательных программ ГДМ

О. А. Артёмова

*Государственный Дарвиновский музей*

Главной тенденцией музейной педагогики последних лет является развитие «культуры соучастия». Это предполагает выстраивание особой формы взаимодействия между музеем и посетителем, в ходе которой публика не просто «посещает культурное учреждение», но и получает возможность реализовать потребность в деятельностной самореализации.

Для установления подобного взаимодействия музей в первую очередь должен предложить посетителям задачи, которые требуют проявления творческих или когнитивных способностей. Предлагаемая задача должна быть сформулирована в увлекательной и доступной форме, чтобы заинтересовать и привлечь к себе внимание. Одним из наиболее эффективных способов объединения целенаправленного поиска и игровых технологий является квест-формат.

Квест-технология активно используется в Дарвиновском музее для реализации основных направлений образовательной деятельности, основанных на принципах неформального образования. К таким направлениям можно отнести следующие образовательные программы:

- образовательная программа для детей дошкольного возраста и их родителей «Дошкольная академия»;
- образовательная программа для посетителей 14—30 лет «Музей — молодым»;
- образовательные программы, организуемые в пространстве временных выставок (выставочные программы);
- образовательная программа «Любимый посетитель» — специальные мероприятия для активных участников выставочных программ.

При планировании мероприятий каждой отдельно взятой образовательной программы формат квеста приобретает разные формы, соответствующие возрастным особенностям и потребностям целевой аудитории.

В рамках программы «Дошкольная академия» квест-технология используется при составлении игровых путеводителей по отдельным залам экспозиции. Главный герой путеводителей хамелеон Чарлик предлагает выполнить различные игровые задания, которые позволяют не только узнать дополнительную информацию о том или ином экспонате, но и обеспечивают смысловой переход от одной витрины к другой. Главная цель подобных путеводителей — сформировать доступный для дошкольников маршрут по залу, включающий в том числе интерактивы, расположенные в экспозиции.

Основные участники мероприятий образовательной программы «Музей — молодым» — школьники старших классов и студенты. Посетители этого возраста, с одной стороны, нацелены на серьёзную поисковую деятельность, то есть стремятся получить новые знания. С другой стороны, молодёжная аудитория приходит в музей, чтобы активно провести время, часто в компании. Поэтому для этой категории посетителей мы разрабатываем продолжительные квесты (время прохождения подобных квестов около одного часа, реже — полтора часа), охватывающие объёмные

части постоянной экспозиции или несколько временных выставок. Мы обязательно уделяем особое внимание дизайну раздаточных материалов (нестандартная форма, стильное тематическое оформление) и подаче заданий. Например, реализованный в 2018 году «Валентиновый квест» был приурочен ко Дню всех влюблённых. Участники квеста искали спрятанные валентинки, каждая из которых содержала код, дающий возможность расшифровать ключевую фразу. Найти послания помогали вопросы, ответом на которые было название экспоната.

Выставочные программы — это комплекс мероприятий, главной задачей которых является раскрытие темы выставки. Традиционная форма выставочных программ — интеллектуальные конкурсы, оформленные в виде индивидуального квеста на бумажном носителе. Ответы на все задания можно найти в пространстве выставки. Таким образом, задания интеллектуальных конкурсов акцентируют внимание посетителей на наиболее примечательных экспонатах и сообщают дополнительную информацию, не вошедшую в тексты этикеток на выставках.

Наиболее активные посетители музея, в течение года принявшие участие в трёх и более конкурсах, организованных на выставках, становятся участниками образовательной программы «Любимый посетитель». Любимые посетители обладают значительными знаниями в естественнонаучной области, хорошо знают историю музея. Обычный формат квеста становится для них слишком простым: отдельные экспонаты выставки для них уже не так важны, как общая её целостность, понимание концепции. В рамках этой программы нами организуются квест-экскурсии. Квест проходит в сопровождении куратора или автора выставки. Участники квеста не просто выполняют задания, но и на каждом этапе прохождения получают дополнительные разъяснения, обсуждают увиденное, делятся впечатлениями. Квест-экскурсии обязательно содержат в своей структуре творческие задания.

Таким образом, различные формы квест-формата, реализуемые в рамках образовательных программ Дарвиновского музея, помогают организовать грамотный досуг для посетителей музея, сопровождающийся получением новых знаний, общением участников квеста, а также приобщением к культуре посещения музеев.

## **«А что потом?» Новые форматы квестов, новые проблемы и новые решения**

**М. М. Атрощенко**

*Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева*

В нашем музее существует давняя традиция использования в работе квестов. Первый музейный квест «Семейный лабиринт» появился ещё в 1993 году, много лет в музее проходила программа «Семейное путешествие. Всей семьёй в музей». Однако новое время требует новых подходов, и потенциал квеста как жанра до сих пор ещё не исчерпан.

Следующей важной вехой в разработке стало создание в музее собственной новогодней программы, которую мы тоже решили сделать в жанре квеста. В отличие от предыдущих форматов, этот квест рассчитан уже не на семьи, а на школьные классы или даже просто сборные группы детей. И здесь к программе предъявляются совсем иные требования. На семейных программах хорошо себя показывают свободные квесты, где каждый участник сам для себя решает, с какой скоростью (а иногда и в каком порядке) проходить этапы — это позволяет сделать нагрузку на сотрудников более равномерной, а обстановку для посетителей — более комфортной. Но для больших групп детей, которые ещё по возрасту не очень хорошо умеют планировать собственную деятельность, этот формат неудобен. Тут требуется чёткое управление группой, организация перехода от этапа к этапу.

Для программы «Новый год в Биологическом музее» мы пригласили специалиста со стороны, и предложенная ей логистика оказалась оптимальна. Стандартный школьный класс (до 30 человек) делится на три группы по 10 человек. Каждая из групп последовательно проходит четыре этапа в своем порядке, у каждой есть какой-то «квестовый предмет», который группа обретает на последнем этапе. И в завершение приключения все группы собираются вместе, объединяя свои результаты в единое целое для решения общей задачи (например «включение» новогодней ёлки или открытие сундука с подарками).

Такая схема оказалась очень удобна для нашего музея с его кольцевой структурой залов: группы не сталкиваются между собой, двигаясь по кругу, а наличие «пустого этапа» позволяет лучше регулировать их передвижение. Однако кроме сотрудников, работающих на этапах (с опытами, природными объектами, микроскопами), потребовались ещё сопровождающие на каждую группу и ведущий, который следит за хронометражом, торопя или притормаживая отдельные группы.

Сотрудники музея разработали несколько тематических этапов, которые включали и работу с микроскопами, и изучение природных объектов, и химические и физические опыты. Каждый этап проходит в отдельном зале. Небольшой размер группы (до 10 человек) позволяет уделить достаточно внимания каждому участнику. Однако всё-таки программа рассчитана на детей от 7 лет, уже способных самостоятельно работать по инструкции.

Общая схема оказалась очень удобной и используется в музее уже третий год, не только на новогодней программе, но и на весеннем квесте «Выпускной в биологическом музее» (2017) и «Ключи от лета» (2018). Отдельные этапы меняются, меняется и общий сюжет, и основные сценарные ходы, но с сохранением общей идеи



— параллельного поиска и обретения результата в конце. Это позволяет нам работать с большими группами, однако есть и проблема: одна такая программа требует задействовать практически всех сотрудников музея, для работы нужно минимум 12 человек. Более просто организованные квесты, где одна группа идёт от этапа к этапу, не требуют такого количества ведущих, но и участников программы будет меньше. Например, в нашей новой разработке, летнем квесте «Школа чудесного естествознания имени Гарри Поттера» группа всего 12 человек. Но и организовать такую программу легче.

Сценарий квеста — это отдельная большая задача. С одной стороны, все сотрудники музея настоящие профессионалы и умеют рассказывать увлекательно о любом предмете. Но перед нами встаёт задача сделать программу необычной, не похожей на другие, а в случае Нового года — хочется сказочности. С другой стороны, приходится признать, что сотрудники музея — не обязательно профессиональные актёры, и в роли сказочного персонажа не каждый чувствует себя комфортно. Декорации и костюмы стоят недёшево, да и не всегда сказка хорошо сочетается с наукой. Тут важно выдержать грань между сказкой и реальностью. Не обязательно заставлять людей быть теми, кем они не являются, наша аудитория с радостью принимает совместную игру, карнавал, элементы капустника. Каждому можно подобрать ту роль, в которой человек чувствует себя на своём месте — это залог успешного представления. И пусть Баба Яга работает в отделе музейной педагогики, а Леший — завхозом, пусть наши фантастические твари не совсем такие, как в «Гарри Поттере» — главное, чтобы нам самим было интересно, тогда понравится и публике.

## Применение квест-технологий в краеведческих исследованиях

А. М. Ахремчик

*Экономическая школа № 145 г. Пермь*

С введением в современное образование новых ФГОС главной задачей преподавателя становится подготовка успешного выпускника: наряду с решением задач усвоения предметных знаний должны решаться вопросы подготовки обучающихся к условиям жизни в конкурентной среде. Эти задачи решаются посредством развития универсальных учебных действий (УУД) и устойчивой мотивации к учёбе.

Современная утрата интереса к школьным предметам во многом обусловлена использованием неподходящих средств и методов обучения. Например, интереснейшая по своей сути география без должного методического сопровождения становится одним из самых скучных и нелюбимых школьных предметов, в отличие от популярной телевизионной «Орла и решки» — увлекательного квеста, рассказывающего о географии и экономике стран, обучающего правилам пребывания и даже выживания в чужой стране.

При этом география, как и все естественнонаучные дисциплины, очень прикладная наука: окружающие природные явления и объекты могут быть объектом изучения, причём в условиях практически любой материальной обеспеченности. Эти дисциплины располагают значительным арсеналом интереснейших методов, открывающих возможности многочисленных экспериментов, наблюдений и полевых опытов.

Несмотря на это, в представлении современных школьников знания, полученные на уроках, совершенно не пересекаются с реальной жизнью. Задача учителя — показать эту связь академического знания и практического его применения, развить в детях желание учиться, сформировать познавательный интерес. В этом состоит важнейшая задача достижения метапредметных результатов и развития УУД.

Таким образом, учителю необходимо создать такие условия, которые пробуждают самообразовательную активность; необходимо такое взаимодействие с учащимися, при котором учение становится следствием этой активности. Этим обуславливается использование игровых технологий. Применяемые в обучении, они решают две задачи: наряду с формированием предметных знаний, осуществляется достижение метапредметных результатов. Квест-технологии — одни из самых перспективных таких технологий. Образовательные квесты — это разновидность образовательных игр, где каждый из участников получает индивидуальную роль, а также свои индивидуальные цели, достижение которых осуществляется в процессе выполнения различного рода заданий.

Формирование интереса через игру — это одно из условий возникновения и развития интереса к учению в целом. Однако следует помнить, что учёба — это не только игра и лёгкость, это — труд, обучение по сути своей должно быть посильно трудным. Ребёнок должен осознавать цену знаниям. Важно не превратить обучение в череду развлечений — это чревато трудностями в понимании самого процесса обучения, приводящими к отсутствию такого навыка во взрослой жизни.

Таким образом, игровая квест-технология должна с необходимостью содержать в себе элементы, способные обучать и задавать вектор для дальнейшего самостоятельного развития обучающегося. Одним из возможных способов реализации технологии является школьная туристско-краеведческая деятельность. Так, в МАОУ «Экономическая школа № 145» г. Перми организован клуб любителей путешествий «Экспедиция», предназначенный для более глубокого изучения естественнонаучных дисциплин, деятельность которого организуется в форме научно-исследовательских экспедиций или спортивно-поисковых квестов. Этот проект позволяет ребятам взглянуть на окружающий реальный мир по-другому, с позиции исследователя. Основная задача клуба — помочь ребятам понять масштабы применения школьных знаний на практике, их обширность и многообразие, а также научить их оценивать свои возможности: самостоятельно ставить цель и планировать деятельность, организовывать время в пути.

Любой спортивно-поисковый поход организуется в форме квеста — маршрута с заданиями на ключевых точках. Основная цель — найти указанное на карте/космоснимке место для привала, собрав при этом необходимую, описанную в маршрутном листе информацию о населении и природе данной местности. Участвуют одна-две команды, формируемые из всех участников клуба. Маршруты расположены вне города, и основной инструмент команд карта, метод исследования — наблюдение. Все задания связаны между собой, но не следуют одно из другого. После прохождения квеста у ребят складывается целостное географическое представление о местности. Бывает, что задания продолжаются камеральной работой: ребята получают экспериментальное домашнее задание с использованием найденного в экспедиции материала.

Таким образом происходит совмещение предметности и метапредметности, школа задаёт вектор развития, вектор поиска информации, формирует интерес к изучению естественнонаучных предметов. Также благодаря применению квест-технологии в полевых условиях решается целый ряд задач по развитию УУД.

## Литература

1. Андропова О. С. Формирование универсальных учебных действий в образовательном процессе как средство реализации ФГОС. — [Электронный ресурс]. URL: <http://xn--i1abbncbmc19fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/632112/> (дата обращения: 05.07.2018).
2. Грей П. Свобода учиться. Игра против школы / Пер. с англ. Т. Землеруб. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. — С. 336.
3. Жугару Е. О., Фролова П. И. Разработка и внедрение квестов в системе профессионального образования // Архитектура, строительство, транспорт: мат-лы Междунар. науч.-практ. конф. (к 85-летию ФГБОУ ВПО «СибАДИ»), 2015. — Омск, 2015. — С. 1723—1728.
4. Нечаева С. В., Кузьменок Е. Н. Квест-технология как механизм реализации ФГОС ООО по достижению метапредметных результатов в современной модели образования. — [Электронный ресурс]. URL: <https://perm.hse.ru/data/2016/05/06/1129198939/<...>141,142.doc> (дата обращения: 05.07.2018).

## Территория игры: музей/город/сеть

М. С. Бахтеева

*Государственный музей истории религии*

Музей сегодня не только хранитель, но и генератор культурной среды внутри и вокруг себя. Конкурируя на рынке свободного времени с кинотеатрами, театрами, торгово-развлекательными центрами и интернетом, музеи ищут новые формы коммуникации, отвечающие запросам современного посетителя. Успешность музейной коммуникации напрямую зависит от используемых механизмов трансляции знаний. Одним из таких механизмов, эффективно сочетающих образовательный и развлекательный компоненты, является квест. В докладе речь пойдёт об опыте создания трёх видов квестов: по музейной экспозиции, по городу и в интернете. В заключение будут даны некоторые общие рекомендации для начинающих квестологов, подводятся итоги пятилетней работы.

Музейная экспозиция/сеть. Первый формат квестов — это квесты по музейной экспозиции, представляющие собой игровой путеводитель по музею, нацеленный на вдумчивое знакомство с выделенным рядом тематически обусловленных музейных экспонатов. По логике жанра, такой путеводитель состоит из продуманной последовательности вопросов, задающих направление движения по музею. Ответы на вопросы путеводителя не требуют дополнительных знаний, а разгадываются при детальном осмотре экспоната или при внимательном прочтении описания к нему. Первым подобным квестом для подростковой и взрослой аудитории в Музее истории религии стал квест, разработанный к акции «Ночь музеев — 2013». Почему квест? Этот формат позволял решить сразу три задачи: раскрыть содержание программы без экскурсий; внести игровой элемент; создать путеводитель по музею, который можно было бы использовать и после акции. Итогом стало создание квеста «Религия. Открытый доступ». Тематика была выбрана максимально близкая к тематике компьютерных квестов, где герои часто ищут волшебный артефакт, дающий богатство, суперсилу или вечную жизнь. Квест имел три уровня сложности и предлагал вычислить формулу рая, отыскать философский камень и узнать рецепт эликсира бессмертия. Востребованность квеста музейной аудиторией обусловила создание его виртуальной версии на платформе izi.TRAVEL (это было сделано с целью рекламы образовательных программ музея в интернете и популяризации музейной коллекции).

По формуле первого квеста были созданы ещё два игровых путеводителя для разных категорий посетителей: квест «Символика цвета в религиях мира» (2014), отличающийся развернутыми экспликациями по теме и цветными сопроводительными иллюстрациями, и квест «Самые первые» (2016), в котором была сделана ставка на «чистоту жанра»: квест позиционировался как детективная история, все вопросы были стилистически оформлены как досье на подозреваемых и требовали некоторых интеллектуальных усилий со стороны участников, чтобы прийти к логически правильному ответу.

Город. Ещё один формат это квест по музейному кварталу — территории в историческом центре Санкт-Петербурга, позиционируемой как креативное интеллектуальное пространство для культурного досуга жителей Санкт-Петербурга и туристов

разных возрастов. Квест был разработан в рамках программы «Молодёжные образовательные игры „Границы толерантности“», реализованной по заказу Комитета по молодёжной политике Санкт-Петербурга. Целевая аудитория 18+ (учащиеся вузов и средних специальных учебных заведений города гуманитарной направленности). Задача: знакомство с памятниками архитектуры, демонстрирующими культурное и конфессиональное многообразие Санкт-Петербурга.

Вместо итогов, или некоторые общие рекомендации:

1. Тематической разработкой квеста должен заниматься музейный профессионал (или группа), не только знающий все тонкости музейной экспозиции, но и способный посмотреть на неё с непривычных углов зрения.

2. Не стоит бояться задействовать экспонаты, не относящиеся к «жемчужинам» музейной коллекции. В квестах не обязательно должна играть «суперлига» музейных предметов, даже наоборот: предметный ряд должен быть немного неожиданным и представлять музейную экспозицию с новых ракурсов.

3. Важно сохранить баланс между формой и содержанием. Всегда есть соблазн заложить больше информации в ущерб игровому компоненту, поэтому не стоит забывать про главную цель — стимулирование интереса к коллекции, самостоятельное исследование, а не исторический экскурс.

4. Выбор тематики квеста — вещь тонкая, стоит поинтересоваться, какие темы актуальны среди той целевой аудитории, для которой вы создаёте квест. То, что вам кажется интересным, может оказаться невостребованным у вашей аудитории. В идеале квест должен так захватить посетителя, чтобы он захотел вернуться в музей или, вернувшись домой из музея, захотел что-то прочитать по этой теме, например что же такое Скрижали Завета и почему Индиана Джонс так отчаянно их ищет.

5. Квест работает лучше, если пространство квеста (музей, город) посетителю уже знакомо, тогда он будет чувствовать себя в нём комфортно и сможет глубже погрузиться в тему, не отвлекаясь на ориентирование.

6. Главное — игра. Для создания атмосферы игры важно задействовать соответствующие жанровые атрибуты: художественные иллюстрации (картинки — наше всё), волшебных помощников и т. п.

7. И последнее, нужно создавать много. Лучше сделать несколько квестов для разных категорий посетителей, чем доводить до совершенства один квест для всех.

## Литература

1. Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия. — М., 2012. — 176 с.
2. Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия. — Вып. 2. — М., 2015. — 236 с.

## **Квест как способ привлечения молодёжной аудитории в музей (на примере проекта «ВегаГрад» музея истории Бердского радиозавода)**

**В. П. Васильева**

*Бердский историко-художественный музей*

Музей истории Бердского радиозавода (далее — БРЗ) был открыт в 1981 году и находился в ведении БРЗ. В музей приходили высокие гости завода и делегации специалистов из других городов и стран, студенты профильных учебных заведений, школьники, а также сотрудники завода. БРЗ был закрыт в 2000 году.

Сейчас музей БРЗ является обособленным структурным подразделением МБУ «Бердский историко-художественный музей» и располагается на 7-м этаже бывшего административного корпуса завода. На данный момент здание принадлежит частному собственнику, и музей не имеет права размещать таблички или указатели на фасаде здания или на прилегающей к нему территории. Поэтому основная проблема музея — посетителю нужно постараться, чтобы найти вход в музей (что уже само по себе превращается в своеобразный квест). При том что в коллекции музея собраны все образцы техники, выпущавшейся заводом (в том числе — в рабочем состоянии), огромный фотоархив завода, материалы о подведомственных БРЗ объектах соцкультбыта, уникальные документы, агитационные материалы отдела политпропаганды и так далее.

Чтобы привлечь посетителей, в музее БРЗ помимо экскурсий регулярно проводятся различные мероприятия (вечера встреч бывших заводчан, концерты, тематические мастер-классы в рамках сменных экспозиций). С мая 2018 года запущена пешеходная экскурсия по территории бывшего радиозавода, оканчивающаяся у здания, в котором расположен музей.

Сейчас основная аудитория музея это школьники, которые приходят на тематические экскурсии, и люди от 40 лет — те, кто работал когда-то на БРЗ сам или у кого там работали родственники. Как показывает практика работы нашего музея, молодёжь (как и школьники) охотнее посещает мероприятия, где есть интерактивные элементы, то есть те, где они активно включены в действие. С целью привлечения молодёжной аудитории в музей сотрудники разработали квест «ВегаГрад».

Задачи квеста: в игровой форме рассказать об инфраструктуре БРЗ и привлечь внимание к музею завода.

Целевая аудитория — молодёжь в возрасте 18—30 лет.

Квест проходит по территории «новой площадки» радиозавода. Участвуют команды от двух до пяти человек. Команда стартует от бывшей проходной БРЗ. На старте команду встречает куратор квеста, который объясняет условия и выдает первое задание. Участники получают номер телефона куратора, по которому в дальнейшем будут держать с ним связь. Каждое новое задание команда получает по WhatsApp, ответ на него отправляется куратору таким же образом. В заданиях участникам необходимо найти определённый корпус или территорию, запечатлённую на старой фотографии; различные индустриальные конструкции; сохранившиеся таблички и барельефы. Найденный ответ нужно сфотографировать и отправить

куратору. После каждого ответа команда получает историческую справку к фотоответу и следующее задание. За каждый правильный ответ начисляется 3 балла. Команда имеет право на три подсказки, за каждую подсказку снимается один балл. На прохождение квеста даётся один час. Финальная точка квеста — в музее БРЗ, где команду уже ждёт куратор. После завершения игры куратор подсчитывает баллы, в зависимости от набранных баллов команда получает приз. Бонусом к квесту, независимо от итогового результата, является бесплатная экскурсия по музею.

Таким образом, модный формат квеста помогает привлечь молодёжную аудиторию в музей и вызвать интерес к истории Бердского радиозавода. Кроме того, участники, посетив музей, могут не только прослушать экскурсию и посмотреть экспозицию, но и получить буклеты с афишей мероприятий музея, где указаны адрес сайта и группы музея «ВКонтакте». Это позволит расширить нашу аудиторию и рассказать большему количеству людей о нашей работе.

Квест, в котором участникам предлагается примерить на себя роль сталкеров и побродить по индустриальной территории — необычное предложение не только для Бердска, но и для Новосибирска. Проект «ВегаГрад» вызовет интерес и у бердчан, и у новосибирцев, а также может привлечь туристов из других городов.

## Компактная интерактивная среда: особенности и принципы построения

Л. А. Васильева

*Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева*

Я ничему не учу своих учеников, я лишь создаю условия, в которых они сами научатся.

*Альберт Эйнштейн*

Единственный путь, ведущий к знанию — это деятельность.

*Бернард Шоу*

Работа с семейной аудиторией является одним из приоритетных направлений деятельности нашего музея. Но каждая семья выбирает оптимальные условия посещения: одним удобнее самостоятельно погружаться в незнакомую среду музея, другим комфортнее находиться в залах вместе с группой, кому-то важна возможность задать вопросы и получить исчерпывающие ответы, кто-то сам готов стать экскурсоводом, для кого-то важно просто побыть вместе с ребёнком. Таким образом, семейный посетитель стимулирует создание различных вариантов организации визита.

Поэтому почти 30 лет назад мы стали проводить в выходные дни различные мероприятия для детей с родителями. Например, были организованы тематические экскурсии, демонстрация мини-коллекций в одном из залов, работа с микроскопом. А в марте 1993 года была впервые проведена игра «Семейный лабиринт», которую мы относим к игре в жанре квеста. Важным элементом квеста является исследование, решение задач, требующих от игроков умственных усилий, этапность и стремление к заданной цели. Всё это играет ключевую роль и в игре «Семейный лабиринт».

Методика и элементы игры оказались наиболее удобной формой, позволяющей семье в необычном режиме знакомиться с музеем. Главным было то, что героями, как в любом квесте, выступали сами участники — дети и родители. С каждым общались индивидуально: разговаривали, отвечали на вопросы, слушали с вниманием версии участников игры, вручали каждому ребёнку призы. Это непривычная для массовой практики позиция нашего музея оказалась удобной и вполне приемлемой для семей с детьми разного возраста. Поэтому вот уже 25 лет игра-квест «Семейный лабиринт» пользуется успехом.

В первые три года без специальной рекламы мы проводили игру бесплатно для тех детей и родителей, кто изъявлял желание участвовать в «Семейном лабиринте». Первоначально он проводился по субботам, иногда до 12 раз в год, но с появлением широкого выбора программ для семейной аудитории, их регулярности и обратной связи с посетителями [3] — теперь только три раза в год по воскресеньям в феврале, марте и ноябре.

Технология «Семейного лабиринта» внешне проста [1]. Игра проводится в режиме нон-стоп в течение трёх часов. На время проведения игры в пространстве четырёх залов создаются условия для активного самостоятельного знакомства детей и



родителей с экспозицией музея. Для этого для детей с четырёх лет разрабатываются специальные задания («листки активности») на бумажных носителях, снабжённые иллюстрациями. При их выполнении посетители вынуждены обращаться к экспозиции, поскольку ответы «скрыты» в ней. Кроме этого, на столах размещают экспонаты интерактивного фонда. Они могут быть как самодостаточными, так и выступать в роли «дублёров» предметов, расположенных в витринах и недоступных для прямого контакта. Как правило, это натуральные природные объекты: палеонтологический материал, перья птиц, образцы меха зверей, раковины, плоды и семена растений, пряности и многое другое, например муляжи грибов. Эти предметы участники игры могут брать в руки и внимательно изучать, что интересно и само по себе, поскольку здесь задействовано не только визуальное восприятие, но тактильные и даже обонятельные ощущения.

Изначально задания были разработаны для следующих этапов «Семейного лабиринта» (этап — это определённый зал музея): «Мир животных», «Занимательная ботаника», «Живой организм», «Прошлое Земли». Затем появились новые: «Древний человек», «Путешествие натуралиста», «Растения Земли», «Тропой эволюции». Чаще всего игра включает только четыре этапа; комбинация их из перечисленных выше бывает разной, задания на всех этапах постоянно пополняются, поэтому каждый раз игра будет новой, что и привлекает родителей снова и снова приводить детей для участия в ней.

Содержание заданий и форма их подачи разнообразны. Это могут быть кроссворды, задания из серии «Кто это?», «Подбери пару», «Кого не хватает?», «Что лишнее?», «Найди ошибку», «Почему так?» и другие.

В этом «погружении» в музейный предмет, музейную экспозицию семье помогает музейный сотрудник — посредник, консультант, помощник при всех исследованиях детей и взрослых, причём в игре-квесте это общение адресное: с каждой семьёй сотрудники работают индивидуально, на каждом этапе от одного до трёх сотрудников одновременно, что и создаёт оптимальные условия для участников. Задания разрабатывают специалисты в разных областях биологии: ботаники, зоологии, палеонтологи, энтомологии, биогеографии, антропологии и других. Во время игры сотрудники подбирают задания в зависимости от возраста и уровня подготовленности ребёнка (который определяется в коротком собеседовании), проверяют правильность их выполнения, консультируют, задают наводящие вопросы, дают пояснения и комментарии. Сотрудники не «солируют», максимально сводя на нет свою активность, а выступают в качестве посредников в увлекательном диалоге.

Семья свободна в своём выборе — это главное отличие квеста в музее. Ориентируясь на возраст, предпочтения, желания ребёнка участники выбирают тот режим, который им подходит: могут начинать игру с любого из четырёх этапов и пройти их своим маршрутом; выбрать количество заданий и работать так долго, как им хочется.

Подробное описание игры изложено в брошюре «Семейный лабиринт. Игра для детей и родителей» [1], а примеры заданий (дизайн, формулировка) для этапов «Мир животных», «Прошлое Земли» — в брошюре «Мы и сами с усами! или Как самостоятельно исследовать наш музей» [2].

«Семейный лабиринт» изначально задумывался как интерактивная игра, рассчитанная на совместную работу ребёнка и взрослого. Контакт музейного педагога

с ребёнком строится из расчёта присутствия родителя, которого можно и нужно просить помочь, соучаствовать в любой форме в детских изысканиях. Прямым результатом участия в игре для ребёнка и родителей является приобретение умения работать с экспозицией музея, возникновение нового опыта через общение с музейными предметами, освоение и «присвоение» этого опыта благодаря действию с музейными предметами и обсуждению в режиме диалога.

### **Литература**

1. Васильева Л. А., Зубкова Т. Н. Семейный лабиринт. Игра для детей и родителей. — М.: Альфа-Принт, 2007. — 36 с.
2. Мы и сами с усами! или Как самостоятельно исследовать наш музей: рабочая тетрадь / Авт.-сост. Л. А. Васильева. — М.: Акварель, 2009. — 32 с.
3. Чусова Е. А., Куликова М. В. Выбор, обратная связь, регулярность — три кита успешных взаимоотношений с посетителями // Тезисы докладов Всероссийской научно-практической конференции. Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева. — М.: Акварель, 2012. — С. 190—193.

## Мастер-класс «Введение в квестологию: стратегия планирования квеста»

**Е. В. Волкова**

*Государственный музей истории религии*

При запросе «квесты» поисковая система Google за 0,56 секунды выдает более 9,5 млн результатов, что говорит об устойчивой популярности этого вида досуга. Сегодня квесты можно назвать одним из ведущих трендов индустрии развлечения.

Придя в реальный мир из компьютерных приключенческих игр, в которых «управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач»<sup>1</sup>, «квесты в реальности» (такое название наиболее распространено в России) сохранили многие элементы интерактивности, поиска предметов, взаимодействия с окружающим миром и другими игроками.

Среди квестов в реальности можно выделить следующие виды и подвиды (названия, конечно, условны):

1. Квест «поиск выхода из комнаты». Могут быть как с задействованием аниматоров (актёров), так и без них.

2. Квест-истории, в которых история важнее загадок, точнее, все загадки-головоломки направлены на раскручивание истории, заложенной в основе квеста. В этом виде квеста может быть как линейное решение заданий (где каждое последующее открывается только после решения предыдущего), так и хаотическое (в которых задания могут решаться в любом порядке).

3. Квесты в городе — игры, проходящие на городских улицах (обычно играют одновременно рядом команд и направлены на пространственное ориентирование, знание истории города и городской топонимики). В этом виде квестов велика роль соревновательного принципа.

4. Игры по станциям.

5. Квесты в виде мобильных приложений, созданные на специальных платформах (izi.TRAVEL, SurpriseMe и других).

В каждом регионе есть свои компании-лидеры по проведению квестов. Говоря о Санкт-Петербурге, нельзя не упомянуть о следующих компаниях: Iocked, предлагающей своим посетителям порядка 40 квестов (категории «приключения», «семейные», «страшные», «театр»), Rabbit Hole (в ассортименте которой около 50 квестов для разных возрастных аудиторий, а также выездные квесты), #НЕТАКОЙКВЕСТ — компания, делающая ставку на атмосферу, историю, отсутствие бутафории и эмоции игроков.

В последние несколько лет многие музеи по всей России разрабатывают и проводят свои квесты. Могут ли они конкурировать с разработками компаний-профессионалов? Какие критерии необходимо учитывать при разработке квеста? К сожалению, пока нет изданного руководства по созданию успешных квестов. В связи с этим мы хотели бы поделиться теми наработками, которые очень помогли нам при создании квеста «К. П. Победоносцев: непридуманная история» в рамках Всерос-

<sup>1</sup> [https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест\\_\(значения\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест_(значения))

сийской акции «Библионочь». Сложность нашего квеста заключалась в том, что не было ни одного придуманного факта, мы использовали только реальные события из жизни обер-прокурора Синода К. П. Победоносцева. Поскольку квест проходил в рамках «Библионочи» основным местом действия стал Читальный зал Научной библиотеки музея. Мы, как разработчики, были ограничены и тем перечнем книг и экспонатов, связанных с фигурой Победоносцева, которые имеются в музее.

На мастер-классе мы рассмотрим основные составляющие стратегии по созданию квеста.

Алгоритм:

1. Посещение квестов. Если вы не были ни на одном квесте, понять специфику и механизмы «в теории» чрезвычайно трудно. Обязательно сходите на 3—5 разных квестов, таким образом вы сможете избежать ряда ошибок и противоречий внутри квеста.
2. Выбор темы, истории, а также типа квеста.
3. Написание сценария игры — самый сложный и трудоёмкий этап.
  - 3.1. Выбор помещения, в котором будет проходить игра.
  - 3.2. Составление перечня «технических» средств, которыми вы обладаете — они необходимы для механизма появления новых заданий.
  - 3.3. Чёткий хронометраж как каждого задания в отдельности, так и квеста в целом.
  - 3.4. Механизмы появления подсказок (один из необходимых элементов игры).
4. Составление сметы.
5. Реализация.
6. Тест-драйвы.
7. Продвижение.

## Во что играть в классическом музее?

Л. А. Гахария, Н. С. Мельникова

*Музей истории Санкт-Петербурга, отдел «Особняк Румянцева»*

В представлении человека прошлого века музей — это то место, где можно только спокойно ходить и смотреть на экспонаты, ничего не трогать, близко не подходить, «не дышать на шедевры». Но реалии и потребности современного мира требуют изменения старых устоев. На примере классической экспозиции исторического музея или временных выставок, рассчитанных в основном на взрослую подготовленную аудиторию, становится очевидным, что формат самостоятельного осмотра музея или даже посещение его в составе экскурсионной группы уже не отвечает потребностям современного общества. Потеря интереса к посещению музеев особенно ярко проявляется среди детей. И музейные работники ежедневно сталкиваются с проблемой: как преподнести детской аудитории сухие исторические факты в интересной форме, опираясь при этом на экспозиции, не менявшиеся десятилетиями лет.

Основной целью работы является поиск методов преподнесения информации и вовлечения современного ребёнка в процесс познания мира. Ни для кого не секрет, что самый увлекательный способ обучения человека — игра. Она несёт на себе огромную функциональную нагрузку, развивая умения, создавая благоприятную атмосферу для изучения материала, формируя коммуникативные навыки, позволяя раскрыть творческий потенциал ребёнка.

В ходе работы в классическом историческом музее нам удалось успешно применить два варианта коммуникации с детской аудиторией.

В первую очередь, в качестве альтернативы классической экскурсии в музее использовалась такая форма как образовательные квесты. Они включали в себя самые интересные факты, а также полезную и важную информацию об экспонатах. Авторы составляли квесты таким образом, чтобы в них могли участвовать дети, не имеющие специальных знаний. Все ответы на вопросы, в большинстве случаев, ребёнок мог найти непосредственно на экспозиции, лишь проявляя внимательность и наблюдательность или включая своё творческое мышление.

Варианты квестов, применяемые в Музее истории Санкт-Петербурга, в отделе «Особняк Румянцева»:

1. Маршрутный лист с заданиями по временным выставкам или по постоянной экспозиции. Этот вариант квеста рассчитан на семейную аудиторию для самостоятельного изучения материала. Экспонаты, на которые надо обратить особое внимание при решении заданий из буклета (маршрутного листа), отмечаются в пространстве музея маячками. Так как в современном обществе проблема дефицита общения ребёнка с взрослым приобрела массовый характер, очевидным плюсом подобных квестов становится возможность взаимодействия родителей с детьми в процессе выполнения заданий.
2. Квест по музею в рамках городского конкурса «Большая регата». Он рассчитан на командную работу группы школьников или в составе семейной команды. Задания распределяются по выставке/экспозиции в разных местах. На протяжении всей программы команды сопровождает ведущий. Основная за-

дача юных посетителей музея — найти задание, решить его, после чего можно перейти к следующему этапу. Отличительной чертой квеста в рамках конкурса является то, что музеи Санкт-Петербурга объединены между собой общей темой. Чтобы дойти до финала, детям необходимо успешно справиться с заданиями в разных музеях. Таким образом стимулируется посещаемость музеев.

3. Театрализованный квест на определённую тему проводится в постоянной экспозиции музея. Он рассчитан на группы школьников. Программа начинается со вводной экскурсии для ознакомления ребят с материалом, после чего их встречает ведущий (профессиональный актёр), который, сопровождая их по залам музея, даёт им задания и проверяет правильность их решения. Квест носит познавательно-развлекательный характер.

Другая форма работы с детской аудиторией в музее — тематическая игра, включающая в себя целый комплекс игровых блоков. В отличие от квестовой формы, рассчитанной на взаимодействие с возрастной группой средней школы, эта программа ориентирована исключительно на младший школьный возраст.

Структура тематической игры:

- вводная экскурсия;
- театрализованная игра с элементами сюжетно-ролевой игры (творческое взаимодействие детей и ведущих);
- дидактическая игра (наличие правил, взаимодействие в группе, познавательный аспект);
- мастер-класс (развитие мелкой моторики и творческого мышления).

Внедрение игровых форм работы в пространстве музея позволило решить проблему передачи знаний и увлечь детскую аудиторию изучением истории, а также развить творческий потенциал детей.

### **Литература**

1. Букатов В. М. Секреты дидактических игр: психология, методика, дисциплина. — 3-е изд. доп. и перераб. — СПб; М., 2010. — 203 с.
2. Букатов В. М., Ершова А. П. Я иду на урок: хрестоматия игровых приемов обучения. Кн. для учителя. — М.: Первое сентября, 2000. — 220 с.
3. Жуковская Р. И. Воспитание ребенка в игре. — М.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1963. — 319 с.
4. Обухова Л. Ф. Возрастная психология: учебник для студентов вузов. — М.: Высшее образование, МГППУ, 2007. — 460 с.
5. Эльконин Д. Б. Детская психология: учебное пособие для студентов высших учебных заведений по направлению и специальностям психологии / Д. Б. Эльконин; ред.-сост. Б. Д. Эльконин. — 4-е изд., стер. — М.: Изд. центр «Академия», 2007. — 384 с.

## **Мобильное приложение Artefact: музейный квест с помощью бесплатной дополненной реальности**

**М. Н. Головчанская**

*Проект «Мобильное приложение Artefact»*

Artefact — это универсальное бесплатное мобильное приложение дополненной реальности (augmented reality, AR) для музейной экспозиции, разработанное Министерством культуры Российской Федерации для российских музеев. Когда пользователь приложения наводит камеру мобильного устройства на экспонат, мобильный телефон распознаёт этот предмет. После распознавания поверх экспоната на экране мобильного телефона размещаются виртуальные метки — точки интереса. Если кликнуть на такие точки, то можно получить дополнительную информацию об экспонате, а потом переключиться на полноценный материал о нём или на воспроизведения аудиогuida.

Мобильное приложение Artefact помогает посетителю отправиться в увлекательное путешествие по экспозиции в поисках «распознающихся» экспонатов. Они с помощью точек интереса и статей сориентируют посетителя, где искать следующие подсказки, чтобы добраться до конца квеста.

Таким образом, можно выстроить новую драматургию перемещения по экспозиции. Обещание нового музейного опыта поможет привлечь в музей даже тех, кто в нём уже бывал и, возможно, хорошо знаком с экспонируемой коллекцией.

Квесты с помощью мобильного приложения Artefact уже дважды проводились в рамках акции «Ночь музеев» в 2017 и 2018 году в Белгороде и дважды на базе Центральной библиотечной системы Московского района Санкт-Петербурга.

Сайт проекта: <https://ar.culture.ru/>.

## **«Переславль-Залесский — родина Александра Невского». Музейные квесты историко-патриотической направленности. Из опыта работы Переславского музея-заповедника**

**Е. Н. Голубкова**

*Переславль-Залесский историко-архитектурный и художественный музей-заповедник*

Опыт работы Переславского музея показал, что особенно трудно привлечь к посещению экспозиций подростков от 13 до 16 лет. Командные соревновательные игры, в том числе квесты — наиболее подходящая форма для формирования у них личной заинтересованности, а следовательно, достижения наилучших результатов в изучении историко-культурного наследия края и отечественной истории.

В нашем музее игры разных форматов проводятся давно, с 1990-х годов. Рассмотрим на примере работы Переславского музея-заповедника, что такое квест в музее и в чём его преимущества перед другими музейно-образовательными формами работы.

Основная задача музейного квеста — познакомить участников с экспозициями музея, с его коллекциями. Маршрут любой игры проходит по музейным залам, в которых выделяются ключевые экспонаты по определённой теме. Если таковых в экспозиции нет, то предметы специально предоставляются из фондохранилища. Допускается добавление дидактического, интерактивного, игрового материала. В отличие от других музейно-образовательных форм квест проходит в движении, с преобладанием самостоятельной исследовательской деятельности участников.

На протяжении последних десяти лет Переславский музей проводит исторические музейные квесты патриотической направленности. Сегодня патриотическому воспитанию подрастающего поколения уделяется наибольшее внимание. Одновременно с этим часто происходит формализация процесса, что снижает личную заинтересованность детей и молодёжи. Именно поэтому выбор игровой соревновательной формы кажется музейным сотрудникам, педагогам и самим участникам наиболее удачной.

В 2008 году полководец, святой благоверный князь Александр Невский был назван «Именем России». С этого времени в Переславле, на родине Александра Невского, стал проводиться городской фестиваль «Александровские дни», одно из мероприятий которого было решено организовать в музее. Возникла проблема — чем занять почти сотню детей одновременно. Тогда и родилась идея провести квест-игру. Этот опыт оказался весьма успешным, что позволило развивать эту идею дальше. С тех пор квест «Переславль-Залесский — родина Александра Невского» включён в обязательную программу «Александровских дней». В нём принимают участие команды всех школ города, а также студенты колледжа. Несмотря на то что игра носит командный характер, для достижения нужного результата важна работа каждого из участников.

Задача музея — посредством игры донести до сознания детей значение истории нашего провинциального города в формировании Российской государственности.



Каждый год мы меняем возраст участников, задания, маршруты. Положение игры, тема, домашнее задание раздаются по школам заранее. Пока готовятся дети, готовимся и мы: разрабатываются маршрутные листы, тематика этапов игры. Все они обязательно связаны с именем Александра Невского. Это могут быть как задания о жизни и подвигах князя, его эпохе, так и о воплощении его образа в различных видах искусства. И конечно, одна из основных тем — история Переславля-Залеского, родины Александра Невского. В ходе игры ребята не только отвечают на вопросы, выполняют различные задания, но и узнают что-то новое.

Игра начинается с традиционного общего сбора команд во главе с капитанами. Далее идёт показ обязательного домашнего задания. Самое важное в жизни — это стремление изменить мир к лучшему, и мы предоставляем участникам возможность подумать об этом.

В 2017 году ребята готовили видеообращение на тему «Мы — потомки Александра Невского. Чтобы мы сделали, чтобы наш город стал лучше?». В этих обращениях участники игры призывали помнить о героях, сохранять архитектурное наследие и традиции родного края, содержать город в чистоте. Одна из команд вывела 7 простых жизненных формул, которые позволят сделать этот мир немного лучше: заниматься благотворительностью, дать кров бездомному котёнку или щенку, помочь пожилому соседу, через социальные сети размещать призывы о помощи нуждающимся, организовывать субботники с друзьями и соседями, помочь другу осуществить давнюю мечту и хотя бы один раз в день говорить людям только хорошее.

После показа домашнего задания команды получают маршрутные листы с заданиями и отправляются по заданному маршруту. Впервые в этом году команды действовали самостоятельно, без сопровождающих педагогов. Надо отметить, что даже без указаний старших всё делалось быстро, чётко, без суеты. Команды, путешествуя по маршрутным листам, посетили все залы и объекты показа музея.

В результате введения в музейно-педагогическую практику игр в формате квеста увеличилось количество посещений музея подростковой аудиторией, возросла личная заинтересованность детей в изучении истории и культуры края, повысилась заинтересованность педагогов в проведении мероприятий на базе музея, значительно снизилась формализация мероприятий образовательно-патриотической направленности.

Педагоги, оценив результаты проекта и отзывы участников, выступили с предложением расширить тематику игр.

## Мобильный квест как специфический формат музейной коммуникации

А. В. Городищ

*Компания Street Adventure*

Музеи декларируют стремление к интерактивности как одно из средств вовлечения посетителей. Музей как хранилище информации реализует образовательную функцию: возможность непосредственного взаимодействия с экспонатом предполагает более эффективное усвоение знаний. Традиционная экскурсия основывается на единстве рассказа и показа, где в качестве медиума между объектами и посетителями выступает гид, который в силу своей сверхинформированности является почти «сакрализованым» персонажем. Посетителю отводится роль наблюдателя, внимательного, но пассивного; экскурсовод является таким же специфически «музейным» субъектом, как выставленная рукопись является «музейным» объектом. Предлагаемая информация оказывается отчуждённой от человека, для которого она предназначена, в традиционном музее человеку сложно стать полностью «своим». Тренд интерактивности претендует на «взрыв» традиционной модели музейного взаимодействия, напрямую устанавливая контакт между посетителем и объектом показа.

Интерактивные события в музее реализуют то, что некоторые исследователи обозначают английским термином *edutainment* (от англ. *educational entertainment*): органичное совмещение развлекательного процесса и познания. Квест функционирует в рамках этого понятия: сюжетная, приключенческая составляющая отвечает не только за увлекательность процесса получения информации, но и за погружение в необходимую атмосферу, снимающее отчуждённость наблюдателя от экспозиции. Интерактивность ставит в центр музейной проблематики не хранение сверхзначимых объектов, а коммуникацию с посетителем: квест позволяет человеку принимать решения, делая его полноправным субъектом коммуникации. Мобильный квест, предполагающий смартфон в качестве медиума между конкретным человеком и экспонируемыми предметами, усложняет этот процесс на несколько порядков, и это приводит к неожиданным результатам. Под мобильным квестом мы будем понимать приключенческую игру, реализованную с помощью специфического программного обеспечения, ключевыми механиками которой является решение головоломок и выполнение заданий.

Сценарии мобильных квестов состоят из трёх типов блоков: это информационные вставки, которые наиболее близки к традиционному музейному тексту, блоки «вопрос-ответ» и сюжетные фрагменты, которые обеспечивают перемещение игрока по нарративу квеста. Последние несут на себе основную развлекательную нагрузку, тогда как инфовставки выполняют познавательную функцию, сообщая значимые данные о том или ином объекте показа. Наличие в сценарии сюжета и персонажей позволяет игроку квеста отождествлять себя с сущностями, которые являются «своими» для музея. В качестве примера можно рассмотреть один из сценариев *Street Adventure*, в котором игроки должны спасти главного героя — искусствоведа: он так увлёкся своей работой, что «застрял» в мире картин и не может из него выйти. С точки зрения потенциальной эмпатии такой образ даёт гораздо

больше возможностей для самоотождествления игроков, чем традиционный экскурсовод, который, как было сказано выше, всегда остаётся «музейной» фигурой.

Ключевой особенностью мобильных квестов становится использование смартфона в качестве основного инструмента для прохождения. На поверхности лежит мысль о мультимедийных возможностях такого подхода, однако наиболее значимыми являются структурные изменения в коммуникации, продуцируемые особенностями медиума. Для поколения Z (людей, которые родились в нулевые) смартфон представляет собой не просто удобный гаджет; это предмет, который органично встроен практически во все сферы быта. Здесь уместно обращение к исследованию М. Маклуэна, где сформулирован принцип: «средство сообщения само по себе является сообщением», а «медиа» (радио, телевидение и прочие) делятся на «горячие» и «холодные». «Холодная» медийность смартфона оставляет огромное пространство для коммуникативных возможностей и интерпретаций, в том числе и для обеспечения взаимодействия между двумя сложно организованными субъектами (не только человек-человек, но и человек-музей).

Таким образом, мобильные квесты отвечают не только ставшему в современной музейной практике обязательным требованию *интерактивности* и *мультимедийности*, но и резко сокращают дистанцию между посетителем музея и экспозицией. Это происходит как за счёт большого поля для самоотождествления с персонажами повествования-расследования, так и за счёт *обыденности* медиума: посещение музея из погружения в отчуждённое пространство превращается в простое и *досугное* событие.

### Литература

1. Маклуэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. — М.: Гиперборея; Кучково поле, 2007. — 464 с.
2. Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия. — М.: Музейные решения, 2012. — 176 с.

## Один клик до увлекательного музея

К. А. Григорьева

*Дом-музей Марины Цветаевой*

С каждым годом вопрос о том, как музей может привлечь и удержать аудиторию, становится всё более и более актуальным. В связи с этим важно находить новые способы подачи информации. Одна из главных задач нашего музея — рассказать посетителям о квартире, в которой жила Марина Цветаева в 1914—1922 годах. Помимо традиционных способов рассказа о мемориальном пространстве — экскурсий, маршрутных листов и аудиогuida в музейную деятельность включаются современные технологии. Например, на платформе Telegram были созданы два бота, первый из которых присылает пользователю тексты о мемориальных предметах (причём рассказ ведётся от лица тех людей, которые жили в этой квартире). Второй бот, у которого есть своё имя — Борис, проводит квест по квартире Цветаевой. В связи с последними обстоятельствами большим преимуществом этого бота является то, что его можно использовать с помощью мессенджера фейсбука или в браузере.

Бот прост в использовании: всё, что нужно для прохождения квеста, это взять с собой смартфон, прийти в музей и подключить интернет. Посетители по коду или ссылке, которые расположены на любом видном месте в музее (у нас это входная дверь в квартиру), переходят к квесту (который, кстати, полностью бесплатен).

Создатели бота руководствовались следующими соображениями: аудитория, на которую рассчитан квест, и его продолжительность. Однако главный вопрос — как совместить информативную и развлекательную составляющие? Неформальный формат квеста, динамичное прохождение, чередование вопросов разных уровней сложности способствуют появлению и поддержанию интереса у посетителя. Кроме того, актуализируется идея бота как реального собеседника (переписка в чате). Ещё одним приятным моментом, который оставляет у пользователя положительные воспоминания и стимулирует в дальнейшем посещать музеи, является мини-вознаграждение за прохождение квеста.

Виды заданий в основном поисковые — «найди...» То есть посетитель как первопроходец самостоятельно открывает пространство. Большая часть заданий рассчитана на внимательность и логику. При этом есть вопросы, на которые нужно знать ответы. Впрочем, если пользователь отвечает неправильно, то Борис обязательно даёт ему подсказку. Кроме того, каждый раз, когда посетитель находит нужный предмет, бот даёт краткую информацию о нём.

Мы руководствуемся принципом доступности для каждого пользователя: это бесплатно, не требует специальных устройств, общение идёт в неформальном тоне. Мы с Борисом ждём встречи с новыми посетителями: [borisbot.com/140](https://borisbot.com/140).

## **Игровые технологии в организации досуга дошкольников**

**О. С. Григорьева, А. М. Соколова**  
*Ирдоматский детский сад*

Как говорил чешский педагог-гуманист Ян Коменский, главное в дидактике — наглядность. У дошкольников до 6—7 лет преобладает образно-наглядное мышление. Поэтому мы создаём для развития слухового внимания дидактические игровые пособия с аудио- и видеoelementами.

Одна из любимых игр — «Музыкальный телевизор», в которой дети слушают музыкальный отрывок, рассуждают, фантазируют, что под эту музыку может происходить, а потом смотрят отрывок из мультфильма. Пособие «Птицы» знакомит детей со звуками птиц и с видеофрагментами музыкальных произведений (пение кукушки — «Кукушка» Шумана, крик лебедя — «Лебедь» Сен-Санса, трели жаворонка — «Песнь жаворонка» Чайковского, крик петуха — «Петухи и куры» Сен-Санса).

Как показал опыт, мультимедийные материалы помогают повысить мотивацию детей, эмоционально вовлечь их в познавательную деятельность, познакомить с лучшими постановками — делать образовательный процесс более интересным, разнообразным. Мы стали применять их не только на занятиях, но и в игровых развлекательных мероприятиях, предлагая нестандартные задания. Например, Праздник котов, который мы проводили этим летом, включал в себя детские театральные постановки, создание музея котов, творческие мастерские и мультимедийные игры: «Кошачье настроение» (дети по звукам отгадывали настроение котов), «Муррконцерт», (слушая песни, дети отгадывали, герой какого мультфильма её исполняет).

Поддерживая интерес детей, мы стали вовлекать их в цифровое творчество: создание на компьютере видеоклипов, озвучивание мультфильмов, создание трёхмерных видеофильмов на основе игровых платформ.

В воспитательных целях мы приобщаем детей к актуальным общенациональным событиям. Например, в честь Чемпионата мира по футболу мы провели игровое сюжетное мероприятие «День Ирдоматского кота». Мы рассказали детям о ежегодном Санкт-Петербургском празднике «День Эрмитажного кота». Эрмитажный кот Ахилл прислал детям письмо, в котором объявил конкурс среди своих собратьев на лучшего предсказателя результатов футбольных матчей и пригласил котов нашей деревни принять в нём участие. Все желающие заполнили анкеты, зарегистрировались на сайте детского сада. В торжественный день, когда должны были объявить всех участников, Бармалей забрал список и сказал, что ребята смогут их увидеть, только выполнив задания. Задания представляли собой маршрутные листы, которые включали следующие площадки:

- музей котов (книги, поделки, картины и другое о котках), где детям рассказали интересные факты о жизни котов, о их значении в жизни человека, роли в истории, а дети отвечали на вопросы и загадки;
- игровая площадка, где кот пригласил ребят на весёлые эстафеты;
- творческая мастерская, где дети лепили из солёного теста фигурки котов, делали коллажи и аппликации;

- кинозал, где дети играли в мультимедийные игры «Муррнастроение», «Мурр-концерт» и посмотрели мультфильм «Лето кота Леопольда»;
- вернисаж, где каждая группа проявила фантазию и создала своего кота.

По окончании Бармалей поздравил детей с успешным выполнением заданий, и под громкие аплодисменты появились участники соревнования «Лучший предсказатель Чемпионата мира».

Эти соревнования проводились с 6 июля, когда начались игры за выход в полуфинал. Нашими социальными партнёрами стали родители, школа, Дом культуры, библиотека. Досуг детей в детском саду нашими усилиями стал более познавательным и разнообразным.

### **Литература**

1. Приказ Минобрнауки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
2. Мудрик А. В. Социализация человека: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. — М.: Издательский центр «Академия», 2004. — 304 с.
3. Комарова Т. С., Комарова И. И., Туликов А. В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. — М: Мозаика-Синтез, 2011. — 128 с.
4. Денисова Т. А. Компьютер в дошкольном учреждении // Дошкольное воспитание, 2011. — № 2. — С. 74—76.

## Музейные игры-путешествия как средство познания окружающего мира

М. Е. Гущина

*Московский государственный объединенный художественный историко-архитектурный и природно-ландшафтный музей-заповедник*

Московский государственный объединённый музей-заповедник, формируя стратегию развития, старается прислушиваться к пожеланиям посетителей. Основной категорией посетителей для нашего музея вообще, и для отдела музейной педагогики в частности, являются детские и семейные группы. Задача музея — сделать посещение экспозиций занимательным, познавательным и интересным. Поэтому наряду с музейными занятиями для организованных групп отдел музейной педагогики разработал специальные услуги для семейной аудитории, позволяющие самостоятельно познакомиться с той или иной экспозицией.

Игра для ребёнка является наиболее естественной и привлекательной формой и средством познания мира. В этом выступлении мне бы хотелось рассказать об играх-путешествиях и детской игровой карте, при разработке которых были использованы различные элементы игры: повествование, исследование, решение головоломок, задач, ребусов. Взрослому, создающему «организованную» игру для ребёнка, важна её содержательная часть. Такая игра является эффективным педагогическим средством, позволяющим комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Создавая и придумывая игры для детей, мы прежде всего ориентировались на музейные предметы и их связь с современным миром.

Игра-путешествие позволяет родителям с детьми не только самостоятельно получить много полезной и интересной информации, но и стать ближе друг к другу, объединив усилия для достижения общей цели. Комплект для игры-путешествия состоит из детского игрового путеводителя, шпалгалки для родителей и сувенира, который выполняет роль награды за прохождение маршрута.

На данный момент в музее существует шесть различных по тематике игр-путешествий:

- игра-путешествие «Мастера, или как Иван — крестьянский сын себе ремесло выбирал» (выставка «Город чудный, город древний... Искусство русского строителя XV—XIX вв.»);
- игра-путешествие с путеводителем «Всякий дом хозяином славится» (экспозиции «Усадьба коломенского крестьянина» и «Усадьба кузнеца»);
- игра-путешествие «В гостях у мудрого сверчка» (экспозиция «Вехи истории Коломенского»);
- игра-путешествие «В поисках премудрости царской» (экспозиция «Дворец царя Алексея Михайловича. Историко-художественная реконструкция. Хоромы царя и царевичей»);
- игра-путешествие «Путешествие по Измайловскому острову» (территория Измайловского острова);
- игра-путешествие «Загадки люблинской усадьбы» (экспозиция «Есть много мест, украшенных на диво...»).

Детский путеводитель представляет собой научно-популярное издание с определённым маршрутом, кратким описанием экспозиции или выставки, а главное — с заданиями, разработанными специально для детей. Сориентироваться на местности и обратить внимание посетителей на важные детали помогают игровые персонажи.

Новым форматом взаимодействия с семейной аудиторией стала детская игровая карта «Коломенское: путешествие в прошлое вместе с котом Тимофеем». Карта рекомендована для детей старше 6 лет. Маршрут по исторической территории Коломенского состоит из 19 остановок и позволяет с пользой прогуляться на свежем воздухе. Он начинается от Спасских ворот и ведёт к Этнографическому центру через набережную Москвы-реки и музей деревянного зодчества. Маршрут получился довольно продолжительным, поэтому он изначально построен так, чтобы его можно было начать с любой точки и при желании вернуться в Коломенское не один раз. Для каждой остановки подготовлены красочные карточки с кратким описанием памятника и заданиями для детей.

Во время путешествия наших гостей сопровождает любознательный и непоседливый Тимофей, который по легенде является потомком кота царя Алексея Михайловича Романова (Гравюра «Голова кота», 1661). В комплекте имеется двадцатая карточка, на которой наших гостей ждёт сюрприз. Изображение главного героя (кота Тимофея) можно вырезать и сложить, получив небольшую игрушку на палец.

Детские игровые путеводители и карта входят в серию «Музей детям», в которую также входят раскраски и игры «Найди пару». Разнообразие изданий и услуг позволяет подобрать подходящий вариант для любой аудитории и познакомить юного посетителя с музеем в лёгкой игровой форме.



## **Квест в музее: играть или не играть? Из опыта создания квестов в Музее истории Екатеринбурга**

**А. В. Евсеева**

*Музей истории Екатеринбурга*

С 2015 по 2017 годы в Музее истории Екатеринбурга было разработано и воплощено в жизнь несколько квестов, приуроченных к праздникам Хэллоуин и День Святого Валентина. В этом сообщении даётся описание трёх проведённых в музее квестов («Дом с привидением», «Амулет вечной любви» и «Подозреваются все»); обобщается полученный опыт; выделяются преимущества, которыми обладает музей в плане проведения квестов и отмечаются моменты, которые трудно реализовать на музейной площадке.

Как показала практика, музей обладает большим потенциалом для проведения квестов. Само музейное пространство и экспозиции, отсылающие посетителей в далёкое прошлое, являются благодатной почвой для создания на их основе увлекательного исторического сюжета. Если же сам музей находится в старом здании с богатой историей, то сюжет квеста возможно построить на основе реальных событий прошлого. Например, легенду квеста «Дом с привидением» мы создали на основе подлинной истории здания музея, которое было построено в 1820 году.

Кроме того, аутентичная атмосфера музея позволяет обойтись без применения дорогостоящего реквизита. Эффект погружения в иную реальность достигается за счёт интерьера, привлечения внимания игроков к артефактам, эффектного звукового сопровождения (музыкальные композиции, шумы) и элементов тематического оформления (например, паутина, «летучие мыши» и прочее). Большую роль также играет включение в сюжет игры живых персонажей, чего лишён классический квест-рум, в котором игроки находятся на локации одни. Например, в квесте «Подозреваются все» игроки вступают во взаимодействие с семьёю персонажами (прачка, секретарь, профессор и другие), среди которых они должны вычислить преступника, совершившего убийство. Общение с героями и театрализованные элементы активно вовлекают участников в пространство игры и придают ей азарт.

Тем не менее, в процессе работы с форматом квеста мы столкнулись с рядом сложностей, стараясь реализовать в музее классические требования к построению квеста. В итоге нам пришлось пойти на определённые уступки и изменить традиционный подход к созданию игры.

В частности, насыщенность информационного поля нашего музея, в котором соседствуют выставки с разной тематикой, а также необходимость следить за сохранностью экспонатов не позволили нам ограничить игровую площадку одной-двумя закрытыми комнатами по примеру классического квеста «выйти из комнаты». Мы нашли выход из положения, разделив пространство музея на тематические блоки и построив игру по принципу путешествия по «станциям». В результате участвовать в квесте смогли несколько команд одновременно, что придало игре элемент соревнования. На каждой «станции» игроки получали задания. Они представляли собой всевозможные логические задачи, требующие от участников внимательности и сообразительности. На каждой площадке находились ведущие, которые направляли ход игры и следили за сохранностью экспонатов и музейного оборудования. Выполнив

задания верно, участники достигали цели игры (например получали ключ от сундука или вычисляли преступника). Связующим же элементом между всеми станциями являлась легенда-завязка, с которой игроки знакомились в начале прохождения квеста. Например, в основу квеста «Амулет вечной любви» мы положили выдуманную историю о графе Калиостро и его амулете вечной любви, который участникам нужно было собрать из бусин, получаемых после успешного выполнения заданий на «станциях». Каждый элемент обозначал определённое свойство любви (страсть, верность, взаимность и так далее), а в финале игры участники получали «формулу любви» и сам амулет, который могли забрать с собой. Пространство музея было разделено на тематические блоки, каждый из которых рассказывал об одной истории любви, случившейся в старом Екатеринбурге или имеющей отношение к прошлому нашего города и края.

Наряду с интерактивными занятиями и праздниками, квест сегодня выступает как альтернатива классическому посещению музеев. Активизация деятельности, неподдельный интерес, азарт и яркие эмоциональные впечатления, которые получают игроки во время квеста, делают процесс знакомства с музеем интереснее и привлекают в него новых посетителей. Однако желание музея идти в ногу со временем может вызывать и некоторые опасения. Могут ли новые интерактивные формы музейной деятельности, к которым относится и квест, грозить превращением музея в вариант развлекательного учреждения? Может ли музей впоследствии раствориться в пространстве других социальных институтов? Насколько мы можем судить по опыту нашего музея, такой опасности в данный момент нет. Отказавшись от некоторых устоявшихся принципов проведения квеста и внедрив новые приёмы и элементы, диктуемые особенностями музея, мы получили совершенно новый уникальный продукт, сочетающий в себе элементы приключенческой игры и интеллектуального досуга.

## **Квесты в Музее естественной истории Татарстана: переход от коллекций к пользователям**

**К. О. Жигалова, А. Ф. Сафина**

*Музей-заповедник «Казанский Кремль»*

*Музей естественной истории Татарстана*

Музеи — это прежде всего учреждения, которые показывают историю, сохраняют культурное наследие и служат образовательной платформой. В период, когда идёт быстрая смена поколений и новые средства массовой информации берут вверх, музеям необходимо экспериментировать с новыми способами привлечения аудитории, особенно целого поколения, которое больше интересуется социальное взаимодействие, участие и самопознание, нежели традиционное обучение.

В течение всего года в музее проходит огромное количество мероприятий для детей, семей, в том числе такие программы, как «Ночь музеев», научные шоу, мастер-классы. Пространство музея изобилует интерактивными экспонатами, а его экспозиция рассчитана на самый широкий круг посетителей разного возраста: двенадцать тематических залов, уникальные образцы, сохранившиеся до наших дней. Понятно, что одного посещения здесь будет мало. В связи с этим квесты стали неотъемлемой частью деятельности музея.

Стоит отметить, что в Музее естественной истории Татарстана уже проводились квесты, посвящённые экологическим праздникам. Эти квесты были самостоятельными и работали в режиме нон-стоп. Каждый участник мог на входе взять путеводитель и пройти с ним по экспозиции, отвечая на вопросы каждого зала. Однако потребности посетителей постоянно растут, и необходимо им соответствовать. Поэтому музей вышел на новую ступень. Был разработан совершенно новый формат посещения, который сможет привлечь новую аудиторию и даст возможность постоянным посетителям по-новому взглянуть на музей, в котором они уже бывали ранее.

В 2016 году в Музее была разработана интерактивная программа в формате квеста, а уже в 2017 году она была с успехом реализована. Новая квест-программа под названием «Тайна затерянного мира» разрабатывалась с учётом уникальных особенностей музея, а также с учётом интересов целевой аудитории — возраст 10—14 лет. После определения целевой аудитории была придумана легенда и написан сценарий. Этот тематический маршрут проходит через всю экспозицию музея. Ориентировочная продолжительность 60 минут. Количество участников в группе от 8 до 15 человек.

По легенде учёный-палеонтолог путешествовал во времени. Он успел побывать в космосе, изучил геологическую историю нашей планеты, встретился с динозаврами и даже смог попасть в ледниковый период. Но случилось что-то страшное и непоправимое — учёный не смог вернуться обратно. Он навсегда затерялся во временной петле. В руки участников попадает его письмо, к которому прилагается карта. В письме ясно говорится, что во всех местах, где ему доводилось побывать, он оставил подсказки. Искателям приключений предлагается пройти по следам пропавшего профессора и, собрав все подсказки, найти то, что так долго искал учёный, который, конечно, позаботился о том, чтобы важная информация не попала в плохие руки. Поэтому ребят будут ждать увлекательные задания, головоломки, которые приведут их к цели.

Важно учесть, что в квесте задействованы не только экспонаты, но и специально подготовленный реквизит. В реквизит входят: письмо, карта, рюкзак учёного, записки, подсказки, невидимые чернила, «яйцо динозавра», ларец и многое другое.

Эта программа позволит детям окунуться в «затерянный мир» прошлого, а музею — представить свою экспозицию в совершенно новом свете. Дети и их руководители получают удовольствие в процессе изучения и знакомства с коллекцией музея.

## Человек играющий в музейном пространстве

С. В. Зенько

*Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера)  
Российской академии наук*

Автор книги «Человек играющий» Йохан Хёйзинга утверждал, что игра старше культуры. Играют даже животные, а потребность человека в игре прослеживается во всех культурах и во все времена. В каждом из нас живёт человек играющий. Какое же место в истории человечества занимают игры? Почему в игры играют не только дети? Играют ли в игры боги? Почему в традиционной культуре к игре относились столь серьёзно, что в определённые дни играть было положено, а в другие — строго-настрого запрещено? Как, играя, узнавали о мире, воздействовали на природу и решали споры? Обо всём этом могли поразмышлять участники игровой программы «Человек играющий». Она прошла в ноябре 2017 года в Музее антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН в рамках параллельной программы фестиваля «Детские дни в Петербурге».

Игра в данном контексте была для посетителей не только объектом изучения, но и формой, в которой проводилось исследование функций игры в традиционной культуре. Следуя игровому маршруту и выполняя задания на экспозициях, участники программы на конкретных примерах узнавали, насколько важная роль отводилась играм в разных сферах человеческой деятельности. Все ответы можно было найти в залах музея.

В организации этой программы отчётливо присутствовала логика квеста. Участники маршрута получали новые знания, преодолевая некие трудности в виде заданий. Путь следования изначально был неизвестен и открывался по мере нахождения в пространстве музея необходимых объектов и ответов на вопросы. Ошибочные решения не позволяли участникам двигаться дальше до появления правильного ответа. Все задания объединяла общая тема.

В рамках проекта в музее была создана временная игровая зона, где под руководством волонтеров можно было освоить ряд традиционных игр, смастерить игровой инвентарь. Были предложены варианты изготовления из подручного материала в домашних условиях реквизита японской игры каи-авасэ, африканской манкалы, корейского юта. В финале проходил розыгрыш призов. Самые везучие получили суперприз — настольную игру, созданную специально к этой программе и основанную на этнографическом материале нашего музея.

В своих отзывах посетители отмечали, что получили удовольствие, программа была динамична, позволила без особых затруднений освоить пространство музея, проявить находчивость и самостоятельность, легко запомнить интересные факты, способствовала появлению желания прийти в музей снова. Приятно было видеть в залах активных, заинтересованных детей и рядом не менее заинтересованных взрослых. Хочется надеяться, что совместное выполнение заданий сближало и давало темы для последующего общения.

В докладе предполагается обсудить организационные особенности проведения подобных музейных программ.

## Квесты в Московском зоопарке: познавательные приключения

А. А. Кадетова

*Московский зоопарк*

«Квесты в реальности» — популярное развлечение, где игроки должны выбраться из помещения за отведённое время, решая головоломки и находя предметы. Квест имеет некую легенду, сюжет, антураж, и участники не просто выполняют набор заданий, но и погружаются в уникальную атмосферу.

Московский зоопарк — сам по себе уникальное и «атмосферное» место, с богатой коллекцией разнообразных животных, и каждый из видов по-своему интересен. Квесты в зоопарке — это путешествия с головоломками, неожиданными задачами на внимательность и логику, смекалку и воображение, с соревнованиями и командной работой. Это не только праздничное развлечение, но и возможность в игровой форме проверить и закрепить биологические знания, узнать что-то новое, пробудить интерес к зоологии, научиться работать в команде.

В зоопарке есть две основных формы проведения квестов.

**1. Программы для готовых групп** в сопровождении ведущего. Обычно их выбирают как праздничные (день рождения, выпускной). Программы адаптируются для каждой команды в зависимости от возраста участников, их количества и пожеланий. Благодаря этому квесты интересны для посетителей, даже если они участвуют в них повторно. «Кругосветное путешествие за дикими животными» (1,5—2 часа, возраст 9+) и «Тропа следопыта» (1 час, 5+): участники путешествуют по разным континентам и природным зонам, знакомясь с их обитателями; путь указывают разнообразные головоломки. На финише команду ждёт некий сюрприз — логическое завершение всего маршрута, а в случае деления большой компании на команды — объединяющее финальное задание. «День и ночь в зоопарке» (3 часа, 10+): пять остановок на территории с викторинами и заданиями о дневных обитателях; и если все подсказки собраны, наступит ночь, и ночные обитатели откроют свои секреты (беседа с показом животных в помещении)!

**2. Квесты-соревнования для многих команд** из серии «ЗооТропы для любознательных». Сперва это были серии из 5 квестов в марте и октябре для семейного участия, с тематическими играми и мастер-классами после часового квеста. Сейчас подобные программы проводятся также по тематическим дням для детей и взрослых, собирая до 100 участников одновременно (20—30 команд, 1—6 человек в каждой). Маршрут по территории участники проходят самостоятельно, получив задания на старте. Участники, как правило, не знакомы друг с другом, что обостряет соревнование.

Квесты серии «ЗооТропы» имеют «вложенную», или «двойную» структуру. На старте участники получают бланк задания с перечнем загаданных животных и схемой маршрута. На вольере каждого загаданного вида находится табличка с дополнительным заданием. Таким образом, нельзя выиграть, не пройдя по маршруту.

С октября по март поток посетителей в зоопарке традиционно небольшой. С одной стороны, участникам квеста удобно проходить по маршруту и выполнять задания. С другой, квестовые программы для сборных групп — способ привлечения посетителей.

Основные проблемы при проведении квестов в зоопарке — большая территория и присутствие других посетителей (которые иногда уносят элементы заданий).

Квесты с сопровождением включают «задания из кармана» (предметы, которые нельзя просто оставить на территории, и игры, где нужен ведущий); ведущий может подсказывать, так что команда обязательно выполнит все задания и успешно финиширует.

В квестах без сопровождения важно дать участникам на старте чёткие инструкции. Ответы и подсказки должны быть на экспозиции, а если их нет, то нужны временные таблички с подсказками. Так как все задания на территории, то они должны соответствовать определённым требованиям:

- без дополнительных объяснений должно быть понятно, что делать;
- элемент поиска: хотя бы часть заданий не на самом видном месте;
- доступность задания: расстояние, освещение, чтобы можно было разглядеть рисунки и прочесть текст;
- сохранность задания: не отвалится, не размокнет, не унесут другие посетители;
- безопасность людей — стартовая инструкция для участников: «Для выполнения заданий вам не придётся нарушать правила зоопарка, например, проникать в вольеры и на служебную территорию»;
- безопасность животных: элементы задания не должны быть доступными для обитателей зоопарка.

Все дошедшие до финиша — уже победители! Участники должны об этом узнать: некоторые дети болезненно реагируют на свои ошибки и не самый лучший результат. На финише — разбор правильных ответов, любопытные факты о животных из заданий, подведение итогов квеста, объявление победителей.

Постоянные участники наших программ довольно быстро учатся самой главной хитрости — **ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧЕСТЬ** задание, прежде чем его выполнять. Как ни удивительно, уже на первых квестах мы обнаружили, что именно правильно и вдумчиво прочитать задание представляет наибольшую трудность для большинства участников.

Разнообразные, не повторяющиеся задания квестов, увлекательные игры и мастер-классы обеспечивают участников «приключениями». Так приключением становится поиск ответов на вопросы, касающиеся разных аспектов биологии, экологии и зоогеографии.

## **Поколения Y и Z в музее: квест или экскурсия. Что предложить? (Из опыта работы Сергиево- Посадского государственного историко- художественного музея-заповедника)**

**И. Б. Карнаухова**

*Сергиево-Посадский государственный историко-художественный музей-заповедник*

Музей и молодёжь... Как им встретиться, как сформировать у молодого поколения сначала желание, а потом и потребность приходить в музей? Как изменить их мнение, что музей — это скучно, несовременно?

Молодёжь — это та аудитория, которая уже «выросла» из музейно-образовательных абонементов, но ещё не стала той семейной аудиторией, которая приходит в музей со своими детьми. Чтобы их привлечь в музей, нужно сначала показать им, что современный музей — это пространство, открытое для диалога, для новых экспериментов; место, где может быть интересно.

В своём докладе хотела бы поделиться опытом Сергиево-Посадского государственного историко-художественного музея-заповедника и рассказать о наших молодёжных проектах и работе не с неорганизованными группами (их привлечение — это другие методы работы), а с одиночными молодыми жителями города.

Привлечение разных организаций, партнёров к своим проектам позволяет музею расширять круг людей, которые узнают о музее за счёт размещения информации о совместном мероприятии на своих страницах в соцсетях. Разве это не полезно для музея?

Следовательно, как показал наш опыт, при построении взаимоотношений музеев и молодёжи можно и нужно двигаться от формирования интереса, потребности к совместным проектам.



## **Формат квест-экскурсии и пешеходного челленджа в практике музея «Невская застава»**

**Н. О. Клапунова, А. А. Зоря**  
*Музей «Невская застава»*

В 2017 году здание музея «Невская застава» было закрыто на плановую реставрацию. До этого основной формой работы музея с аудиторией была классическая экскурсия, выстроенная по принципу монолога. Отдельную нишу в практике музея занимали пешеходные экскурсии, бывшие единственным вариантом «выхода в город». При этом они также не предполагали включение экскурсантов в активное освоение информации.

Поэтому основную группу посетителей составляли пожилые люди, привыкшие к подобному формату знакомства с экспозицией, а также организованные школьные классы. После закрытия экспозиции перед музеем встала сложная задача: сохранить прежнюю аудиторию, а также привлечь новую, в первую очередь молодёжную. К тому же добавились новые обстоятельства, усложняющие работу: недоступность музейных предметов из фондов и отсутствие собственной площадки для работы с посетителями. В сложившихся условиях было решено изменить способы взаимодействия с аудиторией и создать музейные программы нового формата.

В начале 2018 года были запущены четыре новые программы для взрослой и детской аудитории: квест-экскурсия «Ревизорро конструктивизма», пешеходный челлендж «1942. Игра ва-банк», ориентированные на взрослую аудиторию, а также квестовые маршруты для детей «Родина русского фарфора» и «Парк Куракина дача».

В последнее время тема конструктивизма и нового быта 1930-х годов становится популярной в краеведении, урбанистике, а также в истории архитектуры. Однако конструктивизм Невского района продолжает оставаться за рамками экскурсионных маршрутов и научных исследований. Это и вдохновило нас на создание квест-экскурсии.

В процессе подготовки квеста сотрудники музея провели работу в архивах и библиотеках города, по итогам которой был собран документальный и визуальный материал. В результате был создан маршрут длиной 4 км, охватывающий территорию четырёх кварталов у одной станции метро и предполагающий посещение пяти архитектурных объектов с выполнением участниками различных заданий. Следуя концепции квеста, посетители выступают в роли градостроительной комиссии, которой предстоит изучить новые объекты, строящиеся в 1930-х годах. Цель квеста — «утвердить» пять только что возведённых зданий конструктивизма, оценить их функциональность и актуальность 90 лет спустя.

Важнейшей деталью квест-экскурсии стал реквизит. Для создания необходимой атмосферы «градостроительной комиссии» все документы были сброшюрованы в папки-дела, стилизованные под архивные документы. Фотографии, письма и карты были распечатаны на старой пожелтевшей бумаге. Кроме того, часть заданий была взята из детских книг 1920-х годов, что усилило погружение аудитории в предложенные обстоятельства.

Первоначально квест был рассчитан на взрослых посетителей старше 18 лет. Однако позже был разработан маршрут «Исследуем город мечты» для детей среднего школьного возраста. Он включал сокращённый, адаптированный вариант программы «Ревизорро конструктивизма»: три объекта для осмотра и задания соревновательного характера, где дети делятся на две команды. В этой версии квеста за первой «комиссией» следует вторая, и они соревнуются между собой. Другим важным отличием детской версии является то, что музейный педагог в игровой форме вводит термин «конструктивизм» и его стилеобразующие элементы.

Принципиально новый экскурсионный маршрут для молодёжной аудитории — пешеходный челлендж «1942. Игра ва-банк», предлагающий с другого ракурса посмотреть на тему блокады Ленинграда. Участники челленджа прошли маршрут длиной в 32 км, повторяющий путь художника В. А. Власова и технолога А. В. Панченко, который был совершён ими несколько раз в 1942 году в ходе создания знаменитой колоды антифашистских игральных карт.

Экскурсия заняла почти 9 часов и предполагала всего шесть остановок с комментариями музейного сотрудника. Вначале экскурсии каждому участнику были выданы репродукции антифашистских карт, которые они должны были пронести 32 км, тем самым символически отдать дань жителям Ленинграда в годы блокады. Смысл экскурсии заключался в самом пути по заснеженному городу. В анонсе мероприятия мы сделали акцент на том, что каждый участник вправе самостоятельно решать, какую часть маршрута он готов пройти.

Пешеходный челлендж «1942. Игра ва-банк» концептуально оказался созвучен последним тенденциям в музейной сфере, такими как танцы и йога в Государственной Третьяковской галерее и ГМИИ им. А. С. Пушкина. В нашем случае — это треккинг. В 2019 году музей планирует сделать второй «блокадный» маршрут по Невскому району протяжённостью около 15 км, представляющий историю маленькой девочки, которая в холодную блокадную зиму ежедневно навещала маму в больнице.

Таким образом, закрытие музея «Невская застава» на реставрацию дало возможность для анализа предшествующего опыта работы с аудиторией и создания новых форм взаимодействия: пешеходных челленджей и квест-маршрутов, предполагающих элементы вовлечения, самостоятельного поиска и активного исследования материала посетителями-участниками квеста.

## **Квест в музее: игра на просвещение. Технология создания ролевого линейного квеста для взрослой и семейной аудитории**

**А. Г. Ковалёва**

*Музей первого президента России Б. Н. Ельцина. Ельцин Центр*

### **Квест в музее**

Сегодня квесты стали популярной формой проведения досуга. Именно поэтому они вышли за рамки компьютерных игр и квест-румов в пространство больших городов и появились на самых разных площадках, в том числе и в музеях.

Особенностью Музея Ельцина является социально-политическая тематика и сценарный тип экспозиции. Обычно музей посещают один-два раза, либо не посещают вовсе в силу отсутствия интереса к политической истории. Поэтому для нашего музея квест стал одним из инструментов привлечения новой аудитории — взрослых посетителей (12+), ценящих интерактивность и игровые практики, и семейной аудитории.

Мы рассматриваем квест как значимый семейный формат. Музей становится площадкой для общения взрослых с детьми. Более того, квест в музее в качестве формы интерактивной экскурсии удовлетворяет желание многих родителей образовывать своих детей, в то время как дети здесь познают новое в игровой форме. Для взрослой аудитории — это способ отвлечься от привычной реальности и получить яркие впечатления, когда героями приключений выступают сами игроки.

Анализ квестовых предложений в музеях показал, что большинство из них ограничиваются квестами-викторинами, когда участники, проходя по определённому маршруту, выполняют задания в маршрутной карте, где порядок выполнения неважен, нет необходимости в групповом формате и отсутствует установленный ритм. Подобный жанр квеста имеет преимущество: он проще в подготовке и исполнении, так как не нуждается в модераторах процесса. Однако у него есть и свои ограничения: в нём менее очевидны логические последовательности и связи, степень вовлечения игрока слабо контролируется и может быть практически нулевой.

Нам бы хотелось поделиться опытом создания и внедрения **линейного** квеста в пространстве музея, когда последовательный или поэтапный поиск нужной информации, выстраивание логических связей и решение загадок создают условия для возрастания эмоционального вовлечения участников. В таком квесте приступить к следующему этапу его прохождения можно, только завершив предыдущий.

Итак, наш квест получил название «Миссия выполнима» и сочетает в себе несколько видов квестов: линейный, театрализованный, ролевой. Выступая командой, каждый участник прежде всего индивидуально «проигрывает» свою роль, погружаясь в новую реальность.

Команда ведущих создаёт игровой контекст и драматургию. В «Миссии...» — это ведущий кремлёвского бала, на который попадают участники, комендант Московского Кремля, продавец «из 90-х» и знаменитый актёр Голливуда, говорящий только на английском языке.

Одним из главных преимуществ квеста в музее мы считаем возможность участников полностью погрузиться в исторический контекст экспозиции за счёт более внимательного и глубокого изучения исторического материала и экспонатуры.

### **Технология создания**

Изначально «Миссия выполнима» создавалась как специальная новогодняя программа. После её успешного проведения в новогодние дни квест был «перезапущен» и стал частью основного предложения музея. Мы не стали обращаться за помощью в создании сценария к компаниям-разработчикам квестов. Общий сценарий, индивидуальные линии героев, задания для каждого игрока, общие командные задания, сюжеты взаимодействия участников с ведущими разработали сотрудники музея. В сегодняшнем варианте квест предлагает 8 индивидуальных ролей, отражающих современные масс-медийные штампы (например королева Великобритании, топ-модель или журналист). Критериями создания ролей стали положительный образ героев, их выдающиеся способности, мировая известность, статусность, малая вероятность того, что в реальной жизни участники квеста могут оказаться в подобной роли.

Основная задача, стоявшая при создании индивидуальных сюжетных линий каждого героя — дать яркие впечатления, глубокое, а главное, целостное понимание экспозиции музея. При этом контент каждой роли должен был максимально погрузить участника в игровой контекст и дать возможность пережить незабываемый и уникальный опыт. Для этой цели в том числе были созданы видео- и аудиоматериалы, специальное программное обеспечение, информационные материалы, карточки с заданиями, предметы — атрибуты образа каждой из ролей. «Миссию...» создавали не только сотрудники музея, участие в разработке принимали специалисты по видео- и аудиоконтенту, дизайнеры и иллюстраторы печатных материалов, что может послужить ярким примером сотрудничества разных специалистов.

### **Технология внедрения и обратная связь**

Первоначальный вариант квеста претерпел множество изменений при тестировании программы на фокус-группах. Были выработаны методики решения основных трудностей программы, например «выравнивание» общего времени прохождения квеста всеми героями за счёт дополнительных командных заданий, оптимизация сложности выполнения заданий для каждого участника, распределение ролей в соответствии с полом и возрастом.

В конце квеста участники проходили анкетирование, что позволило в дальнейшем улучшать программу и видеть перспективы её развития. Основные пути развития программы обеспечивает её модульность: можно расширить контент за счёт увеличения числа участников квеста: разработки и добавления новых ролей, разработки новых заданий для каждой роли (маршрута) и общих командных заданий для всех участников. Общий сценарий квеста также может изменяться под специальные предложения для разной аудитории (день рождения, корпоратив и так далее).

В ходе работы над квестом мы столкнулись с рядом трудностей, решение которых даёт нам основания делиться своим опытом с целью минимизации издержек у тех, кто взялся за трудную задачу создать уникальный интерактивный формат, привлекающий в музей тех, кто не готов его посетить как обычный посетитель.

## 10 шагов к успешной квест-экскурсии

К. Э. Комышанова, М. В. Вязовкина

*Мосгортур*

Квест-экскурсия — это форма организации посещения объектов природного и культурного наследия посредством решения логических задач, наблюдения и коммуникации между участниками.

Процесс разработки квест-экскурсии состоит из 10 шагов.

### **Шаг 1. Изучение объекта проведения квест-экскурсии**

Изучение объекта проведения квест-экскурсии включает посещение места проведения квест-экскурсии, самостоятельное изучение информации о нём, поиск интересных деталей маршрута, определение основы будущих заданий квеста.

### **Шаг 2. Описание аудитории**

Важно знать свою аудиторию, её интересы; ограничения, связанные со здоровьем, психофизическими особенностями, возрастом, образом жизни, родом деятельности, социальным статусом. От этого зависит посещаемость квест-экскурсии.

### **Шаг 3. Выбор сюжета**

Выбор сюжета, общей стилистики квест-экскурсии основывается на интересах будущих участников.

### **Шаг 4. Составление маршрута квест-экскурсии**

В маршрут включаются все объекты, которые необходимо показать участникам. Важно рационально рассчитать расстояние и время на перемещение между точками. Стоит учесть, что участники пройдут большее расстояние в поисках ответов и проверок своих гипотез.

### **Шаг 5. Составление «дерева квеста»**

«Дерево квеста» — визуальный инструмент разработки, основанный на методе интеллект-карт. Он описывает персонажи, локации, миссии, атрибуты, раскрывает содержание темы.

### **Шаг 6. Составление карты головоломок**

При составлении карты головоломок выбирается 3—5 локаций и 12—15 головоломок из «дерева квеста», которые привязываются к атрибутам и размещаются по территории проведения квест-экскурсии (не более трёх в локации). Далее составляется список простых действий, которые могут быть использованы в квест-экскурсии (к примеру, расчистить сено и прочитать послание на полу). После продумываются «фишки» — самые яркие, эмоциональные события квест-экскурсии. Завершающий этап — написание подсказок к задачам квест-экскурсии.

### **Шаг 7. Составление большой карты квест-экскурсии**

Здесь собирается полная информация о квест-экскурсии. Объединяется информация, собранная с помощью всех предыдущих визуальных инструментов. Карта должна быть понятна каждому реализатору, даже если он не принимал участия в разработке.

### **Шаг 8. Сборка квест-экскурсии. Написание сценария**

Погружение участников в атмосферу квест-экскурсии начинается с интересной и интригующей легенды. Хороший квест всегда подчиняется строгой логике и механике. Механика прохождения квеста может быть штурмовой или цепной. Главное отличие цепной механики в том, что нельзя приступить к следующей головоломке, не разгадав предыдущую, все они связаны в последовательную цепочку.

Распределение задач по локациям проводится на основе конструкции сюжета (входная точка — завязка — кульминация — развязка — выходная точка).

**Входная точка.** Человек попадает в новые условия, отличные от привычной реальной жизни. Задача разработчиков — позволить участникам почувствовать азарт достижения цели, победы. Позвольте игроку «заглотить» хорошую наживку, подогрейте интерес, и он будет активен с первого этапа.

**Завязка.** События постепенно набирают обороты, растёт динамика, усиливается эмоциональное напряжение. Решение головоломок усложняется. Задачи вынуждают игрока взаимодействовать с остальными. Самый важный показатель успеха — включённость членов команды.

**Кульминация.** Сюжет закручивается, сложность загадок увеличивается. Участники должны испытать самые сильные эмоции.

**Развязка.** Событие-разгадка знаменует окончание сюжета. Исключены недосказанность, многоточия. Важен чёткий, ясный, хорошо продуманный финал.

**Выходная точка.** Игроки получают возможность обменяться впечатлениями, дать обратную связь организаторам, сделать памятное фото.

### **Шаг 9. Тестирование квест-экскурсии. Внесение правок и корректировок**

Тестирование проводится автором квест-экскурсии и командой реализаторов. По результатам тестирования вносятся изменения в сценарий квест-экскурсии.

### **Шаг 10. Запуск итогового продукта**

Незаменимый инструмент разработчика квеста — вопрос «зачем?». Он помогает оценить целесообразность идей, элементов и средств разработки, применяемых на каждом из 10 шагов создания квеста.

## Работа со «спящей» аудиторией и мотивация школьников

А. А. Костин

*Компания Inlearno (ООО «Образовательные технологии»)*

Одной из основных задач основного общего образования, обязательного по Конституции РФ для всех граждан нашей страны, является формирование целостной развитой личности. Безусловно, достичь этой цели только преподаванием школьного курса предметов невозможно, поэтому ФГОС установлена обязательность не только урочной, но и внеурочной деятельности. Внеурочная деятельность так же, как и деятельность учащихся в рамках уроков, направлена на достижение результатов освоения основной образовательной программы, но при этом реализуется в формах, отличных от урочных, в том числе в виде музейных занятий.

В настоящее время проводится множество программ, таких как «Урок в музее», кружковая работа, научно-практические экспедиции, цель которых — показать детям красоту и полноту мира. В то же время всё чаще и чаще на первый план выходит проблема отсутствия мотивации самих школьников. Возникает парадокс: всё большие возможности вызывают всё меньший интерес у детей; особенно проблемным является возраст 14—18 лет [1], однако в современных условиях он «сдвигается» на уровень 11—16 лет.

Согласно исследованиям Д. Аткинсона и Д. Макклелланда мотивация складывается из противоположных тенденций: стремление к успеху и избегание неудач [2]. На наш взгляд, наиболее важным в теории мотивации является упор на внутреннюю мотивацию вместо внешней. Так, профессор В. Вербах предлагает простые и опробованные в играх (как настольных, так и компьютерных) механизмы развития интереса и удержания внимания аудитории [3].

Но как заинтересовать современных школьников? Для начала выделим основные факторы, сужающие сферу интересов детей и «заставляющие» их воспринимать музей как «скучное место для пенсионеров» (отзыв реальных школьников): клиповое мышление вкупе с быстрым и лёгким потреблением информации, воздействие интернета и видеоигр. Но во всём перечисленном можно совершенно чётко выделить те мотивационные «крючки», которые помогают кардинально поменять мнение школьников о музее: потребность в игре, соревновании и успехе, потребность в признании сверстников, красивые материалы и значимые аксессуары.

Перечисленные игровые механики и артефакты легли в основу формата музейных квестов, проводящихся с 2016 года компанией Inlearno.

Как и в любой игре, в квесте есть история, подталкивающая участников к погружению в игровой мир, коим является сам квест (перечень заданий по экспозиции музея), а музей является площадкой для игры, а не «скучной» реальностью (в базовом представлении школьника). При этом серьёзный образовательный контент подаётся небольшими частями в ходе всей игры, но изначальный настрой на игровой мир и использование игровых механик заставляет детей воспринимать такие задания как интересную и необходимую часть игрового процесса, без которой недостижим результат игры для них самих — победа и признание окружения.

Внутренняя мотивация, устойчиво формируемая в ходе квеста, является самым сильным фактором удержания внимания и непрерывной работы с материалом. В то

же время очень важна физическая возможность педагога (ведущего) удержать внимание и мотивацию школьников. Как показали наши эмпирические данные, ведущий не может эффективно удерживать внимание более чем 10 детей одновременно, что приводит к необходимости разделения стандартного класса (25—30 человек) на 3—4 группы и дополнительно обеспечивает соревновательный эффект.

Качественные материалы, выполненные прежде всего с позиций визуального представления информации, также помогают удерживать внимание и интерес детей. Не стоит забывать и о таком важном артефакте любой игры, как призы за достижения или achievements [3] — если в конце будут только слова «спасибо, молодцы», это формирует у школьников ощущение незаконченности, а значит, и неинтересности игры.

Безусловно, квесты уже стали неотъемлемой частью жизни музеев, но, как показывает практика, мы находимся ещё в самом начале пути развития этого формата, уже доказавшего свою эффективность для сотен тысяч школьников.

### **Литература**

1. Выготский Л. С. Проблема возрастной периодизации детского развития // Вопросы психологии. — 2014. — № 2.
2. Макклелланд Д. Мотивация человека. — СПб.: Питер, 2007. — 672 с.
3. Werbach K., Hunter D. For the Win: How game thinking can revolutionize your business. – Wharton Digital Press, 2015.



## Квест в музее: варианты и перспективы

А. А. Кравченко, А. В. Жукова

*Саратовский государственный художественный музей имени А. Н. Радищева*

Вопрос свободы посетителя в музее никогда не исчерпает себя. Огромное количество запретов преследует посетителя на каждом шагу и важно, чтобы безопасность предмета не нарушала комфорта посетителя. Таким образом, перед сотрудниками стоит важная задача — сделать пространство музея дружественным для любой публики. Развивающаяся технологически музейная деятельность повлекла за собой изменение поведения посетителей музея, в частности, повлияла на их вкусы и предпочтения в отношении формата восприятия информации. Также изменилось и поведение музейных посетителей [1, 2].

Запрос на интерактивность у современного посетителя вполне может быть удовлетворён участием в поисковых играх — квестах. Стоит рассмотреть три составляющих любого квеста:

1. **Пространство.** Любой квест — это пространство, созданное согласно принципу и заданной цели игры. Антураж, бутафория с нуля организуют некую локацию, которая подчиняется задачам игрока. Музей же — уже данное насыщенное и неизменное пространство, которому вынужден подчиняться игрок.
2. **Цель** игрока в музейных и внемузейных квестах — получить определённый результат и яркие впечатления. Вместе с тем, музей в подобной игре ставит перед собой образовательные цели. Музейный квест апеллирует к эрудиции и пытливости игрока.
3. **Ожидания.** Широкая аудитория, более знакомая с развлекательными квестами, имеет смешанные представления: от скептического отношения до уверенности в исключительной развлекательности мероприятия. И эти ожидания с разным успехом не совпадают с результатом.

Учитывая эти факторы, мы пришли к двум основным категориям поисковых игр: — группа с ведущим — сотрудником музея, — более привычный вариант — самостоятельное прохождение квеста публикой в составе небольших групп.

Одним из первых опытов на этом пути стал квест к 100-летию Отечественной войны 1812 года. В рамках выставки «Гроза двенадцатого года» был проведён квест «Герой войны 1812 года», рассчитанный на самостоятельное прохождение. Выбранные экспонаты сопровождалась QR-кодами, с помощью которых можно было получить не только подсказку к следующему ходу, но и прочитать информацию о личностях, событиях и датах. Однако подобный способ организации поисков имеет свои недостатки, отсекая ту часть публики, которая не пользуется смартфонами. Адресная аудитория квеста — молодёжь.

Ещё один яркий пример самостоятельного квеста для широкой публики — это проект «Музейный треугольник», приуроченный к Ночи музеев — 2018. Открыл проект квест для семейной аудитории «Скоро лето!!», который объединил между собой экспозиции трёх корпусов музея. Каждый посетитель получил карту заданий, по которым должен был увидеть лето глазами очень разных художников. Также участник имел возможность поучаствовать в розыгрыше музейной лотереи, логичным образом продолжая своё знакомство с музеем.

Особое место имеют музейные квесты для организованной публики. Это даёт возможность ввести в программу определённый реквизит, а сам характер квеста становится более адресным. «Дело в шляпе» (2017) — детективный квест для младших школьников. Вместе с ведущим по следам неизвестного преступника ребята искали в экспозиции музея украденный экспонат. Квест позволяет разделить участников на две соревнующиеся команды. Подвижность, состязательность, азарт спровоцировали всплеск физической активности, что породило много вопросов к организации процесса.

Для старшей аудитории в рамках выставки «Янтарь. Коралл. Жемчуг» (2016) был реализован квест «В поисках даров моря», где были использованы подлинные предметы, аналогичные экспонатам. Это естественным образом соединило пространство музея и пространство мира посетителя.

Проект «В поисках самой влюблённой пары» объединяет взрослую и молодёжную публику и увлекает в мир греческой мифологии. Путешествуя по музейным залам, посетители открывают для себя прекрасные и трагические истории любви из античной мифологии. Эта тема вызвала большой эмоциональный отклик у участников игры.

Опыт проведения квестов с ведущим показал их перспективность и большие возможности для дальнейшего продвижения в музее.

Музейный квест, бесспорно, имеет большой потенциал в сфере музейной коммуникации. Однако опыт показывает, что особенности музейного пространства заставляют его развиваться по совершенно особому пути. Развитие направления интеллектуальных игр, освоение нового околмузейного пространства, использование технических инноваций и тонко выверенная «классическая» программа квеста позволяют создать комфортную, интересную, привлекательную площадку для получения новых эмоций и знаний.

### **Литература**

1. Лепаловская В. А. Как подготовить и провести музейный квест / В. А. Лепаловская, Е. В. Сосновская // Справочник руководителя учреждения культуры. — 2014. — № 1. — С. 25—33.
2. Сгибова А. Ю. «Посетители музея» и проблемы формирования музейной деятельности // Ценности и смыслы. — 2014. — Т. 3. — С. 120—131.

## Программы для подростков: о важном — играя

**В. Ю. Макарова**

*Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера)  
Российской академии наук*

Доклад посвящён двум игровым программам, созданным в МАЭ РАН (Кунсткамера), на примере которых я проиллюстрирую наш подход к работе с подростками и поделюсь опытом использования игровых форм при создании подростковых музейных проектов.

Первый пример — программа, которая была реализована в рамках конкурса «Большая Регата». «Большая Регата» — это крупный многолетний городской проект, организатором которого является петербургский Океанариум. Особенность этого конкурса — в его соревновательной направленности. В течение учебного года, двигаясь по заданному маршруту, команды ребят посещают разные образовательные площадки (музеи, квазимузеи, библиотеки), где участвуют в специально созданных для них программах и зарабатывают баллы, выполняя всевозможные задания. Команды-победители (по одной в каждой возрастной категории) получают главный приз — возможность совершить небольшое путешествие на яхте. Сотни команд и тысячи горожан включаются в этот проект ежегодно. Подростки — в их числе.

Программы разных площадок одного игрового сезона объединены общей «легендой». В 2014—2015 годах участники «Большой Регаты» распутывали «Дело о забытых книгах». Каждый музей, следуя «легенде», представлял одну из книг по собственному выбору. Музей антропологии и этнографии представил книгу У. Голдинга «Повелитель мух». Пространство музея, наполненное этнографическими артефактами из далёких стран, органично соотносилось с вымышленным миром некоего далёкого острова. Между тем, свести всю музейную игру к знакомству ребят 8—9 классов с сюжетом книги и к рассказу о жизни героев на необитаемом острове мы сочли явным упрощением. Важным казалось затронуть вопросы, над которыми размышлял автор книги, и которые, очевидно, должны были волновать наших молодых современников. Но как использовать литературное произведение в качестве повода к обсуждению актуальных для подростка вопросов? Как говорить на такие сложные темы, как власть, правила, ответственность, личный выбор в формате игры-соревнования? Как превратить музей в пространство живого диалога? Благодаря совместной работе с психологом ответы на эти вопросы были найдены. Мы создали игру, которая, хочется верить, не только спровоцировала интерес к самой книге и к художественной литературе в целом, но и подтолкнула ребят к самопознанию.

Второй пример и ещё один важный для нас опыт — это игра «Нганга. Те, кто знает», которая годом позже была включена в специальную программу «Что я тут забыл?» (13+) фестиваля «Детские дни в Петербурге». Сам фестиваль существует в Петербурге уже 13 лет и является крупнейшим в городе межмузейным партнёрским проектом. Ежегодно в дни осенних каникул фестиваль предлагает горожанам десятки музейных маршрутов, мастер-классов, встреч, спектаклей, игровых экскурсий и квестов. В 2016 году программы, ориентированные на подростков, были выделены в отдельное направление работы фестиваля. Именно тогда и была создана игра «Нганга», посвящённая обряду инициации — обряду, который в культуре

разных народов воспринимался как граница перехода из мира детей в мир взрослых. Этнографический материал давал нам повод затронуть вопросы, волнующие современных подростков: кто такой взрослый и как им становятся. Однако решения требовал ряд непростых задач: как, например, говорить в пространстве музея о сексуальности — одной из важных тем инициаций? Или как музейными средствами передать связанный с инициациями опыт столкновения с опасностью, лишениями и телесным дискомфортом? Рассказ пойдёт о созданной нами ролевой игре, о дебатах, вновь ставших частью программы.

Хочется верить, что на следующем этапе работы с подростками мы создадим программу в духе культуры участия — в соавторстве с самими ребятами.

## **Я шагаю по музею, или загадка с тремя неизвестными**

**О. В. Макарова**

*Музей естественной истории Татарстана,  
Музей-заповедник «Казанский Кремль»*

В современном мире всё чаще говорят о детском музейном буме. Возможно, дело не только в том, что в большинстве музеев России дети сегодня составляют основную часть посетителей, но и в том, что подход к детям в музеях стал иным. Юным посетителям всё чаще наряду с традиционными экскурсиями и лекциями предлагаются интерактивные занятия, театрализованные программы, мастерские. Изменилась сама образовательная концепция, дети в музее перестали быть только объектом обучения и воспитания. Игра, театрализация, праздник становятся основными формами работы в музеях. Зачастую самостоятельно разобраться в экспозиции большинства музеев неподготовленному посетителю крайне сложно, особенно если речь идёт о детях. Вот тогда на помощь приходят путеводители.

Выделяют несколько типов печатных путеводителей по музею. Самый традиционный и распространённый представляет собой буклет или небольшую брошюру, в которой содержится подробная информация об экспозиции музея. Некоторые музеи предлагают посетителю «комбинированные» путеводители, содержащие «детскую» и «взрослую» часть. И наконец, «семейный» путеводитель для детей с родителями — игровой путеводитель по музею (в упрощённом варианте — лист активности). Такой путеводитель предлагает непосредственную работу в экспозиции музея на заданную тему. Посетитель вступает в диалог с музейными экспонатами и становится активным, следуя принципам «я действую, думаю, принимаю решения». В таком диалоге результат взаимодействия в виде ответа, рисунка, эмоционального всплеска важнее объёма представленной текстовой информации.

### **Литература**

1. Юхневич М. Ю. Музейный путеводитель: как это делается в России (тезисы) // Сборник статей «Игра-путешествие «Я иду искать» — партнёрский проект петербургских музеев». — СПб, 2007. — С. 29—31.

## Квест как исключение из музейных правил

М. В. Мацкевич

*Грантовая программа «Музеи Русского Севера» компании «Северсталь»*

### 1. Квест как форма работы

В настоящее время наблюдается своеобразный квестовый музейный бум. Крупные академические музеи пытаются ввести эту волну в классическое русло своей просветительской деятельности (ГИМ, ГТГ, ГМИИ им. А. С. Пушкина). Музеи, идущие в авангарде инновационного образовательного движения, наоборот, используют их для обновления своего предложения, придавая ему остроту и актуальность (Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева, Дарвиновский музей, Музей «Гараж», Музей политической истории в Санкт-Петербурге). Но основное большинство использует этот востребованный формат для продвижения вполне традиционных интерактивных поисковых занятий, не обременяя себя вопросами о жанровой специфике. Квест уже стал модной формой работы с детьми, поскольку его востребованность в качестве образовательной и досуговой услуги постоянно растёт на фоне снижения посещаемости музея организованными школьными группами. Семья и сами дети при репертуарном выборе в музее «голосуют» за квест. Однако формат квеста релевантен потребностям посетителя не только благодаря своему активному, динамичному характеру, азарту, эмоциональному и интеллектуальному удовольствию, которыми сопровождается участие в нём, но и *соответствует вызовам современного образования в плане системно-деятельностного подхода.*

### 2. Эволюция и разновидности квеста как жанра

Прообразом квестов для детской аудитории является популярная прежде лагерная игра «Двенадцать записок». В ней игрок или команда игроков получает первую записку, в которой содержится зашифрованная информация о том, где надо искать следующую. Игра завершается, когда игроки последовательно прошли от пункта к пункту и добрались до последней записки, а с нею — до заслуженного приза. Особенность квеста заключается в том, что, не решив предыдущую задачу, игрок не может двигаться дальше, а значит, не сможет завершить игру. Особая квестовая разновидность зародилась при разработке сценариев компьютерных игр. А в последнее время большую популярность обрели квесты в виде командной игры в «закрытой комнате» и туристические квесты в пространстве большого города («Квест-игра»). Новым направлением в педагогике, позволяющим учителю формировать учебные задания при помощи технологий Всемирной паутины, стали веб-квесты. Они совмещают игровой потенциал с познавательными и исследовательскими возможностями. Учитель, составляя задание, даёт учащимся ссылки на определённые ресурсы. Те, выполнив задание, оставляют отчёт на сайте веб-квеста. По содержанию они бывают творческими, научными, репортёрскими, аналитическими, оценочными и другими.

Музейные квесты — явление относительно новое. В нём музей пока видит возможность либо «вливать старое вино в новые мехи» (если создаёт квесты силами своих специалистов), либо предоставить свою площадку для «квест-фирм», предлагающих аудитории свой продукт, и таким образом получить определённую часть дохода

от их продаж. Критерии к этому новому формату ещё не разработаны, поскольку для музейного квеста ещё нет терминологического определения.

### **3. Квест как инструмент формирования критического мышления, креативности, способности к кооперации (командной работе)**

В музеях его часто рассматривают как возможность баланса развлекательно-игровой и образовательной составляющей в продукте, предлагаемом для посетителя. Однако это скорее остро востребованный временем принцип «образвлечения», в котором образовательное содержание облачено в игровую форму. В какой-то мере его можно сравнить с ролевыми образовательными тренингами, насыщенными многообразными кейсами.

### **4. Специфика музейного квеста**

Спецификой музейного квеста является ориентация на подлинник, будь то экспонат или само пространство музея. Именно они составляют неисчерпаемый «золотой запас» для создания многочисленных кодов и шифров при создании сценария квеста. Музеология давно определила ряд свойств музейного предмета: информативность, репрезентативность, аттрактивность, экспрессивность и ассоциативность. Форма квеста даёт актуальную возможность раскрыть многообразие смыслов и интерпретаций, которые содержат произведения искусства, природные или технические объекты и различные артефакты. При формулировке заданий музей должен предоставлять участнику квеста возможности выйти за пределы линейного мышления, изменить «оптику традиционного взгляда», поменять фокус и ракурс видения предмета и явления. При поисках шифра посетителю надо предлагать сравнительный анализ предметов, провоцировать на ассоциации и неожиданные аналогии. В этом случае всё пространство музея станет пространством захватывающей интеллектуальной игры.

Сейчас взаимоотношения музея и посетителя находятся на том этапе, когда игровое начало, лежащее в основе квестов, вступает во временное противоречие со «священными правилами посещения музеев». Крупные академические музеи уже столкнулись с проблемами поведения участников и самих ведущих квестов на сакральной музейной территории. Это вызвало раздражение, а затем и неприятие «шумных гостей». Несомненно, при проведении квеста в музейном пространстве должны соблюдаться правила музейной культуры, которые коррелируют с правилами общей культуры поведения в публичном месте. Однако проблема музеев в том, что зачастую они затрудняются формулировать их как «правила игры» в рамках общей *игровой ритуальности*, а не в рамках «инструкции для проведения квестов в музее». Участники квестов уже на пороге музея должны ощутить себя не в роли досадных невоспитанных гостей, которым навязчиво, в который раз, объясняют правила поведения, а в роли детективов, следопытов, спасателей, суперменов, исследователей и тому подобных. Именно поэтому им следует *передвигаться бесшумно, разговаривать вполголоса и работать «без отпечатков пальцев» (не прикасаясь к экспонатам)*. Маршруты квестов в музеях с высокой антропогенной нагрузкой не должны полностью совпадать с магистральной траекторией движения посетителей, чтобы не мешать проведению основных экскурсий. Время, периодичность, а также сценарий и маршрут квеста необходимо чётко согласовывать с музеем, поскольку он несёт ответственность за качество услуги, которая предоставляется в его стенах и *на основе его коллекции*.

Составители сценариев квестов должны обеспечить *достоверность* фактической информации, которая касается истории музейных экспонатов и их бытования в музейном пространстве. Игровые интерпретации и «допуски» необходимо корректно сопрягать с содержательным образовательным контентом. Ведущие квестов отвечают за *соблюдение музейной культуры в группе*, и это становится не дежурным формальным требованием, а фактором прививки этой культуры для последующей активной потребности посетителей в диалоге с музейными артефактами.

Музейный квест — перспективная форма образовательной деятельности музея. Она отвечает таким особенностям российского менталитета, как раскрытие в личности латентных и потенциальных возможностей в условиях напряжённого экстрима для решения важных задач «героического масштаба». «Чрезвычайное происшествие», которое лежит в основе большинства квестов, даёт возможность участнику, будь это ребёнок или взрослый, выполнить «чрезвычайное поручение»: раскрыть в себе новые ресурсы, повысить ощущение личной значимости и обрести заслуженную награду или добыть «трофей». А именно это и лежало в основе первых квестов в истории и культуры: путешествия аргонатов, подвигов Ясона, Тесея и рыцарей Круглого стола (найти, преодолеть препятствия, победить, вернуться с сокровищем).



## **Опыт использования мультимедийных технологий при создании образовательных квестов в ГБУК «Музей янтаря» (Калининград)**

**М. В. Медведева**

*Музей янтаря*

Современные музеи давно уже вышли за пределы своих зданий и активно взаимодействуют с городской средой, проводя не только выставки или перформансы под открытым небом, но и организовывая пешие и велосипедные поисковые маршруты. Хорошим решением становятся открытые интернет-платформы, на которых можно создавать квесты, привязанные к определённым предметам или городским объектам и работающие при помощи QR-кодов или GPS. На большинстве платформ можно озвучивать текст вопроса, размещать иллюстрации, использовать карты и отмечать точки на маршруте, создавая целые истории, где от ответов участника зависит сюжет и развитие событий. Калининградский музей янтаря использует возможности мультимедиа в квестах уже более двух лет.

Первым опытом стал квест по экспозиции музея «Телепортация» с использованием QR-кодов. Сюжетом квеста было выбрано путешествие во времени: главный герой — человек из будущего, отправленный в наше время, должен собрать и передать некую информацию. Фактически за время прохождения игры человек прослушивает небольшой аудиоспектакль и отвечает на вопросы, вводя ответы через смартфон или планшет.

Годом позже, во время Музейной ночи — 2017 сотрудники музея янтаря разработали городской веломаршрут «Межмузейная гонка», объединивший музеи и культурные объекты города. Поскольку 2017 год был объявлен годом экологии, то маршрут был предложен в качестве параллельной программы для тех горожан, которые заботятся об окружающей среде и передвигаются на велосипедах даже в Ночь музеев.

Инициатором стал Музей янтаря, однако поддержали инициативу более десяти учреждений культуры Калининграда. Протяжённость маршрута составила около 20 км. Сам квест был загружен на сторителлинг-платформу izi.TRAVEL. Участник должен был, считав через приложение QR-код, получить вопрос, связанный с историей или коллекцией музея, ответить на него и узнать следующую точку на маршруте. В конце участники получали адрес, на который нужно отправить свои фотографии и контакты, чтобы получить приз.

«Межмузейная гонка» оказалась прекрасным способом познакомить горожан с интересными фактами и экспозицией как Музея янтаря, так и других учреждений. Квест представлял факты таким образом, чтобы связать в едином контексте коллекцию музея и историю города.

В отзывах, которые получили организаторы, помимо благодарности за интересный и познавательный квест было высказано множество пожеланий проводить подобные мероприятия и в будущем. Министр по культуре и туризму Калининградской области А. В. Ермак в рамках презентации проекта «Музейная ночь» представил идею проведения межмузейного велоквеста как один из инновационных способов знакомства с культурным наследием.

В 2018 году прошла «Межмузейная гонка — 2», также действовавшая в течение нескольких часов во время проведения Ночи музеев.

Осенью 2017 года сотрудники Музея янтаря, учитывая предыдущий опыт проведения велоквеста, составили новый маршрут «Янтарные педали», длина которого составила около пятнадцати километров. Он объединил самые важные «янтарные» объекты города: здание Кенигсбергской янтарной мануфактуры, находящееся в оперативном управлении музея; произведения Германа Брахерта, её художественного руководителя; дома, в которых жили хранитель Янтарной комнаты и мастер-ювелир, работавший с янтарём; памятник герцогу Альбрехту, автору «янтарной реформы»; аптеку, где продавали лекарства с янтарём и другое. Этот квест также был размещён на платформе izi.TRAVEL.

В отличие от предыдущих велоквестов, этот действует в городе на постоянной основе, и его достаточно для полноценного ознакомления по крайней мере с «янтарными» аспектами истории края. В данном случае была задействована технология GPS. Приложение само определяет, что участник достиг нужной точки, оповещает его об этом и выводит на экран необходимую информацию.

Поисковый маршрут по городу — это совершенно особый нарратив, а использование технологий сторителлинг-платформы позволяет создать новый уровень взаимодействия с городским пространством. Естественно, что каждый музей может преобразовать проект под свои нужды. Подготовка музейного образовательного велоквеста и его реализация весьма схематичны: необходимо провести небольшое исследование, которое свяжет городские объекты и музейную коллекцию, а потом при помощи любой платформы для городских путешественников загрузить приложение с вопросами, которые появляются в определенных геолокациях.

Свой опыт создания веломаршрутов сотрудники музея описали в статье «В погоне за гормоном коллективного счастья», опубликованной в журнале «Музей» №3 в марте 2018 года.

## **«В предлагаемых обстоятельствах...» (выставка — квест — диспут)**

**К. В. Меньшикова**

*Музей Анны Ахматовой в Фонтанном доме*

По словам директора музея Нины Ивановны Поповой, литературный музей — это не только и не столько вещи, «это тексты, звуки дома и вид из окна». Подлинное пространство помогает понять культурно-исторический контекст поэзии Ахматовой, обнаружить несколько уровней смыслов поэтического текста и его неисчерпаемость. Поэтический взгляд на вещи всегда непредсказуем: привычное открывается с новой стороны, соединяется несоединимое, возникают неоднозначные смыслы.

Первая интерактивная программа нашего музея, «Сундук Шереметевского чердака» была создана 18 лет назад. Она не задумывалась как квест, но соответствует этому формату.

В основе квеста всегда игровая ситуация, мотивирующая человека к самостоятельному исследованию окружающего пространства и его предметной среды через решение задач, требующих от игрока не только умственных усилий, но и ассоциативного мышления.

«Сундук Шереметевского чердака» проходит в мемориальной квартире и построен на «игре» с музейными предметами и с документальными и поэтическими текстами. Игровая ситуация — почти детективная: на чердаке Шереметевского дворца обнаружен старый сундук. В этом сундуке могли сохраниться вещи обитателей Фонтанного дома и те вещи, которые жильцы, поселившиеся в дворцовых флигелях в советское время, могли захватить с собой из своей прошлой жизни. Это подлинные вещи конца XIX — начала XX века. О чём они помнят? В ходе занятия каждый участник игры:

- выбирает в сундуке одну вещь (лайковую перчатку, печную заслонку, подшитые валенки, фарфоровый держатель для венчальной свечи, школьный учебник литературы 1950-х годов и так далее);
- проводит мини-исследование этой вещи;
- подкрепляет свои выводы тем или иным историческим документом (фрагментами писем, дневниковых записей, газетных статей, воспоминаний, партийных постановлений);
- ищет внутреннюю ассоциативную связь этого предмета с ахматовским строками;
- находит в экспозиции возможное место для своего предмета, обосновывая свой выбор историческим и поэтическим комментарием.

С 2015 года в выставочном пространстве музея развивается новый проект «В предлагаемых обстоятельствах...». Нам хотелось понять, что же действительно волнует современных подростков, и создать пространство для равноправного диалога, где они будут услышаны. Мы искали такую форму, через которую подростки могли бы погрузиться в литературные сюжеты как активные участники, а не пассивные наблюдатели.

Первый раз поводом для общения стал спектакль «Один на один» (режиссёр Яна Тумина). В основе спектакля — реальные истории из жизни молодёжи, цитаты

из дневников и постов в социальных сетях. Это истории об одиночестве, неразделённой любви, непонимании со стороны взрослых и сверстников. Одна из историй спектакля — о книгах. Когда тебя не понимают родители, ты не можешь обсудить свою проблему с друзьями, есть ещё выход: ты можешь остаться один на один с книгой, которая откроет опыт переживания другого человека и может стать мостиком к пониманию себя и окружающих. Эту тему продолжал лабиринт, который каждый проходил самостоятельно. В этом лабиринте нужно было найти то, что писатели разных стран и разных времён сказали непосредственно ПРО ТЕБЯ. Также в пространстве лабиринта можно было посмотреть на некоторые страхи со стороны, на ощупь «прочитать» слова, попасть в пространство неизбежного счастья и свободного выбора.

Этот опыт был удачным, и на следующий год мы решились «сократить дистанцию» между взрослыми и подростками. Так возник новый формат — квест-диспут. На этот раз участники оказывались «в предлагаемых обстоятельствах» братьев Стругацких, где главной темой была проблема выбора, а главным вопросом диспута — «за кого я могу принимать решения?».

Театрализованный пролог погружал участников в предлагаемые обстоятельства: в «Центре изучения ИНОГО» участники получали инструкции и реквизит перед выходом на «полигон». «Полигон» (нечто вроде зоны из повести «Пикник на обочине») состоял из пяти локаций, каждая из которых погружала в обстоятельства определённого произведения братьев Стругацких. На исследование объектов и текстов в каждой локации давалось десять минут, после чего каждый участник самостоятельно должен был выбрать один из трёх предложенных вариантов решения проблемы. Завершал игру диспут, который помогал подросткам проанализировать решения, принятые ими во время квеста.

Осенью 2017 года можно было окунуться в мир рукописей Шекспира и оказаться с героями пьесы «Ромео и Джульетта» на одной странице и улице. Участники квеста попадали в шекспировскую Верону, исследовали места действий, где происходили ключевые события пьесы (главная площадь города, дом Капулетти, комната Джульетты, сад, монашеская келья брата Лоренцо, фамильный склеп); прислушивались к отголоскам диалогов и реплик; прятались за масками персонажей, жиливались в их роли и искали цитаты, помогающие ответить на вопрос: что же питало конфликт двух равноуважаемых семей и что вело героев к трагедии. Сила чувств? Инерция традиции? Воля судьбы? Сознательный выбор?

## **Откуда дует «Красный ветер?»: квест по выставке к 100-летию Великой Октябрьской революции**

**А. Е. Митрошина**

*Ивановский государственный историко-краеведческий музей имени Д. Г. Бурлыгина*

Ивановский государственный историко-краеведческий музей им. Д. Г. Бурлыгина (далее «ИГИКМ им. Д. Г. Бурлыгина») — один из самых привлекательных музеев провинциальной России. Головное здание музея, Музей промышленности и искусства был основан фабрикантом, меценатом и коллекционером Дмитрием Геннадьевичем Бурлыгиным в начале XX века. На сегодняшний день «ИГИКМ им. Д. Г. Бурлыгина» состоит из семи отделов — отдельно стоящих музейных зданий, где хранится память об историческом, природном и культурном наследии города Иваново и Ивановской области [1].

В рамках нашей темы особенное внимание будет уделено двум отделам «ИГИКМ им. Д. Г. Бурлыгина»: Музею первого Совета и Музейно-выставочному центру.

Музей первого Совета располагается в здании бывшей Мещанской управы. В начале XX века это был орган сословного самоуправления Российской империи, который регулировал социально-правовые вопросы в среде мещан. В мае 1905 года здесь проходили заседания первого в России общегородского Совета рабочих депутатов, созданного в ходе всеобщей политической стачки иваново-вознесенских рабочих. В 1967 году здание было передано Областному управлению культуры, и 4 ноября 1967 года здесь был открыт музей, посвящённый первому Совету рабочих депутатов [5]. В 2005 году прошла реэкспозиция музея, и история создания в России общегородского Совета рабочих депутатов была представлена в новом музейном формате. В декабре 2015 года в музее открылась выставка «Коммунизм + коммуна = коммуналка», аналогов которой нет в регионе и соседних областях. Концепция выставки предполагает демонстрацию двух сторон советской реальности — официальной и приватной, в их взаимодействии, проникновении и отторжении обществом [1].

К 100-летию Октябрьской революции в Музейно-выставочном центре была открыта выставка «Красный ветер». Автор концепции, заведующая отделом «Музей ивановского ситца» Галина Алевтиновна Карева отмечает, что выставка позволила сосредоточиться на одном из значимых, ярких, но забытых брендов — «Иваново-Вознесенск — третья пролетарская столица». Доминантным материалом экспозиционного ряда стали предметы, передающие ритмы великих преобразований. Наибольший интерес представляли раритеты, хранящиеся в музее: транспаранты, знамёна, панно и лозунги тех лет, выпущенные на текстильных фабриках края, создававшиеся к конкретной дате или событию, которые изготавливались в ограниченном количестве экземпляров, а иногда были и единичными образцами.

Особое место на выставке занимала коллекция агитационного текстиля 1920—1930-х годов, выпущенного на предприятиях нашего региона. Ткани с новой государственной символикой, индустриальными и сельскохозяйственными мотивами: силуэтами фабрик, шестерёнками, снопами, лампочками, подъёмными кранами, тракторами — как «идеологический товар» распространялись по всей стране (устное сообщение заведующей отделом «Музей ивановского ситца» Г. А. Каревой).

В 1920-е годы, после образования Иваново-Вознесенской губернии, наметился широкий размах жилищного, социально-бытового и промышленного строительства. Иваново-Вознесенск стал центром апробации стилистических экспериментов советских архитекторов в стиле конструктивизма: братьев Весниных, А. В. Власова, И. А. Голосова, Д. Ф. Фридмана, И. А. Фомина и других [2]. Эти факты на выставке проиллюстрированы фотографическим материалом.

По мнению портала [www.культура.рф](http://www.культура.рф) выставка «Красный ветер» в Музейно-выставочном центре вошла в число наиболее интересных выставок, посвящённых 100-летию революции 1917 года [3].

Как представить и рассказать историю события, которое в прошлом и до сих пор вызывает отчаянные споры, а порой и взаимоисключающие оценки современного посетителя музея? Одним из вариантов стал квест «Откуда дует „Красный ветер“?». Участникам предлагалось самим найти ответ на заданный вопрос, находя подсказки в экспозиции в Музее первого Совета и на выставке «Красный ветер» в Музейно-выставочном центре. Отметим, что оба музея находятся в шаговой доступности друг от друга.

Перед прохождением квеста группу чаще всего делили на две подгруппы, тем самым привнося элемент соревнования и мобильности. Одно из заданий было направлено на поиск новых символов Советской власти на агитационных тканях, транспарантах и панно. Фотографический ряд выставки позволил придумать задание на сопоставление и распознавание видов города современного и советского периодов.

На выставке «Коммунизм+коммуна=коммуналка» в Музее первого Совета участникам предлагалось определить, к каким десятилетиям XX века относятся комнаты коммунальной квартиры, опираясь на предметы интерьера, представленные в каждой из экспозиций. В качестве дополнительных вопросов предлагалось назвать предметы и их назначение на кухне коммунальной квартиры: керогаз, сифон, авоська и другое.

Участники квеста для разгадывания направления «красного ветра» самостоятельно изучали карту Иваново-Вознесенска начала XX века, копии документов этой эпохи, биографические сведения о членах первого Совета рабочих депутатов, а также живописные полотна, посвящённые этому событию, которые представлены в экспозиции музея. Завершающим этапом квеста стала викторина на знание семиотики современного городского пространства.

За каждое выполненное задание участники получали строки из стихотворения Геннадия Серебрякова «Суровый пятый год...» [4]. Сложившееся таким образом целое произведение можно было прочитать всей подгруппой или предоставить эту возможность одному из участников. Все кто принимал участие в квесте, получили в подарок набор открыток «Виды Иваново-Вознесенска».

Таким образом, используя форму квеста, мы смогли представить современному посетителю довольно сложную для понимания тему в игровом формате. Во время занятия каждый почувствовал себя не пассивным зрителем или экскурсантом, а исследователем. Тема революции стала казаться понятной и доступной. Такой вид интерактива позволил обратить внимание участников не только на факты, но и на выявление причинно-следственных связей между отдельными событиями. Многие участники признавались, что благодаря квесту узнали для себя неизвестные им ранее исторические факты из истории родного края.

## Литература

1. Ивановский государственный историко-краеведческий музей им. Д. Г. Бурлыгина. — [Электронный ресурс]. URL: <http://www.igikm.ru/> (дата обращения: 26.06.2018).
2. Петрова А. С. Визуальные стратегии в советской культуре 1920—1930-х годов на материалах культурной истории г. Иванова // Известия вузов. Серия «Гуманитарные науки». — Иваново: ИГХТУ, 2010. — Вып. 1. — Т. 1. — С. 16.
3. Портал «КУЛЬТУРА.РФ». — [Электронный ресурс]. URL: <https://www.culture.ru/> (дата обращения: 19.06.2018).
4. Серебряков Г. В. Между прошлым и будущим: посмерт. кн. стихов, воспоминания друзей / Г. В. Серебряков; сост., подгот. текста и вступ. ст. В. Е. Сердюка. — Иваново, 1998. — С. 151.
5. Толстопятова Е. А. Музей первого Совета: путеводитель / Е. Толстопятова, В. Терентьев, В. Бяковский. — Ярославль: Верхне-Волжское книжное издательство, 1985. — С. 29.

## Музейные квесты от партнёрских организаций. Плюсы и минусы

Н. Е. Михайлова

*Государственный Дарвиновский музей*

Пространство музея становится всё более привлекательным для официальных и неофициальных организаторов досуга населения в Москве. И форма квеста как нельзя более подходит для того, чтобы сформировать предложение, которое может заинтересовать публику.

Сталкиваясь с подобными случаями, музей автоматически должен решать целый ряд проблем разного характера:

- музей обеспечивает экспозицию, отопление, освещение, комфортные условия пребывания и так далее, доходы получают другие организации, часто инкогнито;
- конкуренция с музейными образовательными услугами (падают продажи);
- организаторы квеста занимают экспозицию, мешая проведению музейных экскурсий и занятий;
- качество предлагаемого продукта часто не соответствует желаемому.

В Дарвиновском музее есть несколько примеров сотрудничества с партнёрскими организациями, которые проводят свои квесты на экспозиции музея.

### 1. КВЕСТ Lab

Любой день в часы работы музея, около 1,5 часов, стоимость 4200 руб. — 21 200 руб. (от 5 до 30 чел.).

С КВЕСТ Lab заключён договор на год, согласно которому участники и ведущие квестов приобретают входные билеты в музей. Для проведения квеста на каждые 5—6 человек организация оформляет сертификат, который участники обменивают в музее на стикеры-наклейки. Стикеры идентифицируют посетителей как участников согласованного с музеем мероприятия. За проведение квестов на территории музея КВЕСТ Lab оплачивает музею 20% от стоимости игры каждой команды по итогам каждого месяца на расчётный счёт музея.

Организаторы мероприятия заранее предупреждают о времени посещения музея группой. В договоре прописано, что в третье воскресенье месяца (день бесплатного посещения музея для всех категорий посетителей) квесты не проводятся.

Содержание квеста полностью разработано компанией КВЕСТ Lab. Квест не редактировался сотрудниками музея, так как не затрагивает вопросы биологии и не может содержать биологические ошибки.

Оговорённые организатором особенности: «Весёлый, увлекательный музей, где можно кричать, бегать и смотреть кино».

### 2. QuestPlanet

Квест по экспозиции музея «Секреты Дарвиновского музея: что, где, когда?» и квест по образовательному центру «Познай себя — познай мир». Любой день, любое время, 1 час 20 минут, 1—8 человек, стоимость 1790 руб. на всех.

С организацией заключён договор на год, который предполагает, что участники квестов приобретают входные билеты в музей и образовательный центр «Познай себя — познай мир». За проведение квестов на территории музея QuestPlanet опла-



чивает музею 25 % от стоимости игры каждой команды. Оплата осуществляется по итогам каждого месяца на расчётный счёт музея.

Посетители могут воспользоваться квестом в часы работы музея без предварительного согласования.

Сотрудники музея работали с содержанием квеста, внося необходимые коррективы.

Оговорённые организатором особенности: «350 калорий, квест-экскурсию можно пройти в удобный день и время в течение года с момента покупки!»

### **3. Увлекательная прогулка**

Квест по экспозиции музея «Где живёт дракон» для сборных групп детей. 12—18 человек в группе, 2 часа. Стоимость участия 1700 руб., по клубной карте — 1600 руб. Книга в подарок — дополнительно 300 руб.

С организацией заключён договор, предполагающий, что организатор заранее согласовывает расписание предполагаемых мероприятий, для чего направляет в соответствующую службу музея письмо с указанием желаемых дат. Организатор осуществляет предоплату за каждую программу в размере стоимости экскурсии.

Сотрудники музея работали с содержанием квеста, внося необходимые коррективы, ведущие квеста от организации обязаны были провести полную версию квеста и получить допуск на проведение программы.

### **4. Inlearno**

Образовательный квест «Эволюция по крупичам» для групп детей, не более 21 человека. Трое ведущих пропускаются в музей бесплатно. Квест находится в стадии разработки, стоимость участия не определена.

С организацией заключён договор, предполагающий, что квесты проводятся только в будние дни. Организатор предоставляет заявку с расписанием мероприятий на месяц вперёд. Организатор осуществляет предоплату за каждую программу в размере стоимости экскурсии.

Сотрудники музея работали с содержанием квеста, определили маршрут перемещения групп, главных героев, алгоритм, суть и последовательность заданий. После предоставления рабочей версии квеста были внесены необходимые коррективы.

Оговорённые организатором особенности: можно заказать квест по Дарвиновскому музею и автобус для перевозки.

Только четыре партнёрских организации заключили с музеем договор на проведение квестов в экспозиции, и только эти организации перечисляют музею процент от выручки за проведение квестов. Однако если ввести в поисковую строку «квест по Дарвиновскому музею», то мы получаем не менее десятка предложений на скачивание квестов по экспозиции Дарвиновского музея для мобильных устройств. Пока однозначного решения относительно того, как взаимодействовать с подобными компаниями, нет. Возможно, обмен опытом в рамках данного семинара позволит найти оптимальное решение.

## Квесты в Дарвиновском музее: разнообразии формы и содержания

Н. В. Носова

*Государственный Дарвиновский музей*

Стремясь идти в ногу со временем, музеи внедряют новые формы работы с аудиторией. В последние годы большой популярностью пользуются квесты — приключенческие игры, в которых для достижения конечной цели необходимо приложить интеллектуальные усилия. При кажущейся новизне принципы, заложенные в квестах, довольно давно применяются музеями для создания игр, экскурсий и выставок.

В Дарвиновском музее прообразами квестов стали обучающие гиды, появившиеся в 1996 году. Это небольшие книжечки с вопросами и заданиями для самостоятельного исследования экспозиции. На сегодня в музее разработано 36 обучающих гидов. В 2017 году был реализован 35 811 экземпляр, то есть 18 % посетителей исследовали экспозицию с их помощью.

С 1999 года выставки музея сопровождаются культурно-образовательными программами, особое место в которых занимают интеллектуальные конкурсы. Для ответов на вопросы маршрутных листов посетителям нужно проявить внимательность и эрудицию.

Ни один музейный праздник не обходится в нашем музее без специального тематического квеста. Вопросы составлены таким образом, что все ответы можно найти в экспозиции музея. Участие в квесте — это не проверка эрудиции, а способ получить знания в игровой доступной форме. Квесты вносят элемент новизны в статичную экспозицию, позволяют увидеть её под новым углом, что особенно важно для поддержания интереса к музею у постоянных посетителей.

При создании квестов мы используем различные приёмы. Экспозиция может быть зашифрована в виде карты, с помощью которой нужно отыскать те или иные экспонаты в залах музея. Ко Дню воды был разработан квест «В поисках чёрной жемчужины». Пройдя квест, дети узнавали, в раковинах каких моллюсков образуется чёрный жемчуг. Перед праздником в одну из витрин мы положили чёрную жемчужину, которую и требовалось отыскать. К празднованию музейного юбилея был придуман квест «Лишний экспонат». Мы заранее разместили в витринах зала «Зоогеография» дополнительно чучела животных, которых в этих витринах быть не должно. Витрины с «лишними» экспонатами были отмечены специальным значком. Для поощрения участников квестов мы разработали целый ряд шуточных документов: «Удостоверение знатока музея», «Птичьи права», «Водный паспорт» и другие.

Нередко мы создаем квесты в партнёрстве с другими организациями. В 2010 году Дарвиновский музей участвовал в проекте ИКОМ России — игре Наклейка-ка «Как Музейка по музеям ходил и что там с ним приключалось». В проекте участвовало 32 музея. Наш музей разработал маршрут «Загадки эволюции». После прохождения маршрута каждый музей выдавал участникам игры специальные наклейки. Собрав 15 наклеек, ребёнок получал награду — билет на музейную ёлку.

Первый совместный проект с творческой группой RAKETA из Швеции был реализован в сентябре 2012 года. Основная идея этого проекта — предложить детям

творческие задания, выполняя которые, они могли бы лучше познакомиться с музеем как с новым для них пространством. Дети получали карточки с заданиями, цветную бумагу, карандаши и фломастеры. Им была предоставлена свобода в выборе заданий. Приведу в качестве примера задания с одной карточки:

- Сколько лестниц в этом доме?
- Сколько ступенек?
- Какие животные не могут ходить по лестницам?
- Как они могли бы передвигаться между этажами без лестниц? Нарисуй, сделай эскиз!

В рамках проекта «Вот посетитель № 13» в 2013 году дети получали карточку-загадку с фрагментом фотографии одного из музейных экспонатов. Им нужно было отыскать экспонат в залах музея, узнать, что это за животное, и сочинить небольшое стихотворение от его имени в жанре хокку. Предварительно детям рассказали, что такое хокку и по каким правилам они создаются.

Совместно с компанией Google мы проводили конкурс «Дудл для Google 2015» на тему «Я люблю природу России». Чтобы участники конкурса вдохновились, мы создали два маршрута по музею: «Для юных путешественников» (6—9 лет) и «Для опытных путешественников» (10—17 лет). Квест знакомил детей с животными, обитающими в России.

Уже пять лет Дарвиновский музей участвует в олимпиаде «Музеи. Парки. Усадьбы». Это совместный проект Департамента образования и Департамента культуры города Москвы. Каждый год мы готовим маршруты очного тура для пяти возрастных категорий. Участие в олимпиаде может быть командным или индивидуальным. Из года в год растёт число площадок и участников. В 2017—2018 годах в олимпиаде участвовало 203 площадки, а число участников составило около 138 000 человек.

Копилка музейных квестов ежегодно пополняется. Мы предлагаем квесты для групп и индивидуальных посетителей, на бумажных и электронных носителях, временные и постоянные, бесплатные и платные. Квесты очень разнообразны как по форме, так и по содержанию. В чём причина их популярности? Квест даёт возможность почувствовать себя исследователем, открывателем нового, активизирует познавательную активность, повышает самооценку, дарит яркие эмоции.

## Литература

1. Дубровская Е. П. Культурно-образовательные программы на выставках как новая форма диалога с музейным посетителем // Труды Государственного Дарвиновского музея. Выпуск III. — М., 2000. — С. 62—64.
2. Гвоздева О. А. Экологические праздники в Дарвиновском музее. Методическое пособие / Сост. О. А. Гвоздева; под общ. ред. А. И. Клюкиной. Гос. Дарв. Музей. — М.: Альфа-Принт, 2003. — 288 С.
3. Клюкина А. И. О проблемах вовлечения одиночных посетителей в творческое осмысление музейной экспозиции // Труды Государственного Дарвиновского музея. Выпуск III. — М., 2000. — С. 67—78.
4. Кочиева М. Квестомания // Музей, 2018. — № 3. — С. 15—21.
5. Крючкова Е. Истоки новых форм // Музей, 2018. — № 3. — С. 10—14.

## Интерактивная экскурсия в Геологическом музее им. А. А. Штукенберга

**Е. М. Нуриева, А. В. Хусайнова**

*Геологический музей имени А. А. Штукенберга Казанского федерального университета*

Геологический музей им. А. А. Штукенберга Казанского федерального университета — один из старейших и богатейших вузовских музеев России. Основанный в 1805 году, он располагается в настоящее время в здании института геологии и нефтегазовых технологий КФУ. Его экспозиции представлены коллекциями минералов, горных пород, поделочных камней, собранием метеоритов, остатков древних растений и животных, горючих полезных ископаемых, моделями нефтедобывающего оборудования. В залах проходят музейные занятия с обучающимися в колледжах, лицеях и институтах КФУ. Экскурсии проводятся для школьников, студентов Казани и других городов, туристов и гостей КФУ.

Современные условия развития общества ориентируют музеи на поиски новых форм культурно-образовательной деятельности с посетителями разных возрастов. Одними из популярных форм работы с аудиторией в последнее время стали музейные игры и мастер-классы. Новое поколение школьников и студентов с большим интересом участвуют в непривычных для вузовских музеев интерактивных формах знакомства с экспозициями. Игра в жизни дошкольника и младшего школьника остаётся ведущей формой познания. Именно в игре дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают, у них развивается способность мысленного манипулирования предметами, пробуждается творческое начало, развивается воображение [1]. Интерактивная экскурсия построена таким образом, чтобы у детей была возможность прикоснуться к крупным экспонатам, ощутить их рельеф, рассмотреть структуру и даже при желании попробовать на вкус (каменная соль). Экскурсия включает в себя игровые паузы. Например, в зале мамонта после знакомства с остатками древних животных маленьким экскурсантам дошкольного возраста предлагается игра «Угадай, кто в мешочке?». На ощупь ребёнок пробует определить животное, задействовав только тактильные ощущения. Младшие школьники во время игровой паузы пробуют себя в роли участников экспедиции — ищут в песке фрагменты остатков. По предложенным картинкам они собирают обитателей ледникового периода.

Способность к зрительному восприятию у детей развита едва ли не в большей степени, чем у взрослых. По окончании экскурсии ребятам предлагается нарисовать, как они себе представляют исторические периоды развития Земли: растения, окружающий мир и животных того времени. Большой популярностью пользуется интерактивная экскурсия, завершающаяся мастер-классом, во время которого дети раскрашивают гипсовые фигурки динозавров в разные цвета.

Для более старших детей большой популярностью пользуется экскурсия с последующим музейным квестом. Слово «квест» происходит от английского «quest», что означает поиск. Участники квеста вначале знакомятся с музейной экспозицией вместе с экскурсоводом. Затем команды участников разгадывают загадки мамонтёнка Гео о музейных экспонатах, путешествуя по неизвестному маршруту по залам музея. Во время квеста экскурсанты не пользуются гаджетами, добывают инфор-

мацию в музейном пространстве самостоятельно, изучая информацию в залах. Для нахождения ответов игроки применяют знания из самых разных областей знаний: географии, биологии, физики, истории и химии. Командная игра помогает задействовать всех участников квеста, раскрыть личностные качества экскурсантов, повышает самооценку участников игры. Музейные загадки предлагаются в разных формах: ребусы, определение следов и отпечатков растений, определение цвета черты минерала. В конце квеста все участники получают памятные призы и фотографию на память с мамонтёнком Гео.

Проведение интерактивных экскурсий с включением разных игровых форм пользуется популярностью. Создание тематических групп вопросов разного уровня сложности и использование ребусов, кроссвордов, практических заданий для разного возраста посетителей позволяет индивидуализировать подход к посетителям но безусловно требует постоянного обновления и содержания, и формы заданий [2]. Появляется возможность привлечь внимание экскурсантов к музейным образцам, которые они могли не заметить или не заинтересоваться в предыдущее посещение музея.

Геологический музей им. А. А. Штукенберга размещает информацию о новых квестах, об интерактивных занятиях в социальных сетях и на сайте музея. Всё больше людей открывают для себя вузовский музей, находя информацию о проводимых мероприятиях в социальных сетях, выражают желание прийти сюда с друзьями и привести детей.

### **Литература**

1. Меркурьева А. С. Квест как форма культурно-образовательной деятельности музея // Молодежный вестник СПГИК, 2017. — № 2 (8). — С. 99—101.
2. Плытник Е. Г. Методика создания и проведения музейного квеста: на примере квест-игры «По витебским замкам» // Вестник полоцкого государственного университета. Серия Е: педагогические науки, 2017. — № 7. — С. 199—203.

## Игра-путешествие длиною в девять лет

С. А. Пантюлина

*Научно-исследовательский Зоологический музей МГУ имени М. В. Ломоносова*

С 2008 года по инициативе Государственного биологического музея в течение девяти лет в Москве ежегодно проходила межмузейная программа «Семейное путешествие». Это был единственный в столице масштабный музейный проект для детей с родителями, а также подростков, ежегодно объединявший более 40 музеев разного профиля. С каждым годом программа развивалась, и постепенно были выработаны и сформулированы основополагающие принципы, которые во многом и определили её успех.

### **Правила игры просты и понятны всем**

Универсальной формой работы с семейной аудиторией является игра. Однако в случае с семьёй, где возраст игроков различается не на один десяток лет, игра должна иметь очень простую механику и очень чёткие правила, понимаемые всеми игроками одинаково. Чем проще игровая механика, тем больше шансов на успех.

### **Игровой путеводитель — основной инструмент**

Игровой путеводитель — универсальный инструмент, который могут применять в своей практике любые музеи независимо от их профиля, подчинения, масштаба, специфики коллекции и степени адаптированности для детской аудитории. Это инструмент, позволяющий легко объединять очень разные музеи в одну программу. Выполнение заданий игрового путеводителя — занятие увлекательное и для детей, и для взрослых. Однако следует помнить, что к разработке путеводителя надо подходить очень ответственно, поскольку путеводитель — это не просто набор вопросов и заданий. Это продуманная последовательность типологически разных заданий, позволяющая раскрыть главную тему или же проблемный вопрос. Написание путеводителя — это наука, которой необходимо овладеть.

### **Серьёзная подготовка**

После первых двух лет проведения стала очевидной необходимость подготовительного образовательно-проектного семинара для сотрудников музеев-участников. Ежегодное проведение такого семинара позволило повысить качество тематических маршрутов и игровых путеводителей. На семинаре мы прорабатывали особенности разработки игровых путеводителей, типологию заданий и их последовательность, а также в ходе групповой работы придумывали объединяющие темы маршрутов и продумывали, как тема будет раскрываться в экспозиции каждого из музеев.

### **Мультидисциплинарность**

В возрастные и тематические маршруты мы осознанно объединяли музеи разного профиля: литературный, исторический, естественнонаучный, военно-исторический, художественный, музей-усадабу и так далее. При таком делении представление и раскрытие объединяющей темы получается объёмным, разносторонним и наиболее полным. У посетителей после посещения музеев одного маршрута остаётся ощущение и понимание взаимосвязанности музеев.

### **Свобода выбора**

С самого начала в основе проекта был заложен принцип свободы: игру-путешествие можно было начать с любого музея, продолжить в любом порядке и пройти столько музеев, сколько захочется. Этот принцип очень важен при продумывании и формировании работы музея с семейной аудиторией в целом.

### **Процесс не менее важен, чем результат игры**

При продумывании игровой механики мы старались не забывать и о том, что в игре процесс зачастую более важен, нежели результат, а потому большое внимание мы уделяли именно организации проведения программы в музеях-участниках. Мы старались учесть все организационные «мелочи», начиная от встречи посетителей у порога музея и заканчивая наличием ластиков, чтобы у детей была возможность стереть ошибочный ответ. Ежегодно музеи-участники также готовили шпаргалки для родителей с советами, помогающими сделать посещение их музея комфортным.

### **Общение — залог успеха**

Дружелюбный разговор, беседа и советы, будь то на страницах путеводителя или же при очной встрече — ещё одна важная составляющая. Каждого посетителя в музеях встречали сотрудники, объясняющие правила игры, каждый имел возможность поговорить с сотрудником музея в конце своего посещения музея, чтобы проверить правильность выполнения заданий. Подобное живое общение посетителей и сотрудников музея — это взаимовыгодное сотрудничество, позволяющее одним ближе узнать музей, особенности его коллекции, поговорить со специалистами, работающими в нём; в свою очередь, сотрудники музея получают возможность ближе узнать своего посетителя, его интересы, запросы и пожелания, что необходимо для дальнейшего существования и развития музея.

### **Обратная связь. Детское жюри**

С самого первого года мы понимали важность обратной связи. Постоянный мониторинг проведения программы, отслеживание отзывов, непрерывный контакт с родителями через соцсети, форумы и электронную почту позволил внести некоторые дополнения, сделавшие программу ещё лучше. Но самую большую помощь оказывало Детское жюри, которое состояло из активных детей и их родителей. Члены жюри вели свои дневники путешественников, а после завершения программы обязательно проходила встреча членов жюри с организаторами и сотрудниками музеев-участников для обсуждения удач и неудач этого года. Некоторые из участников Детского жюри выросли до членов серьёзного взрослого экспертного совета по выбору лучших игровых путеводителей в ходе конкурсного отбора участников программы.

## Использование игротехник при работе с дошкольниками музейного центра «Новая Ферма» ГМЗ «Петергоф»

А. А. Печагина

*Государственный музей-заповедник «Петергоф»,  
Отдел «Музейный образовательный центр»*

Возраст 3—4 года является периодом значительных психофизиологических изменений ребенка. Педагогическая теория и практика рекомендуют именно в этом возрасте начинать приобщение ребёнка к миру культуры. Музей является хранителем большого количества знаний и человеческого опыта. Чтобы ребёнок не потерялся в огромном потоке предметов культуры, необходимо создание определённой вспомогательной системы.

Программы Музейного центра «Новая ферма» ГМЗ «Петергоф» изначально задумывались и проектировались как подготовительная ступень к качественному и долгосрочному взаимодействию музея и посетителя; как образовательная среда, способствующая не только приобщению ребёнка к миру культуры и музея, но и помогающая детям и родителям совершать совместные открытия о мире и его составляющих.

На Новой ферме существует несколько абонементов для работы с участниками от 3 до 6 лет:

- Сказки новой фермы (3—6 лет);
- Петергофские легенды (4—6 лет);
- Путешествие с волшебным песком (4—6 лет).

Циклы абонементов «Сказки Новой Фермы» и «Петергофские легенды» являются продолжением друг друга и представляют собой сложную целостную систему занятий. Их основная задача — через эмпатическое соприкосновение с музейным предметом и пространством научить ребёнка видеть в них ценный ресурс информации, эстетических переживаний. Эмпатия достигается путём использования эффективных для каждого конкретного возраста обучающих форматов.

Каждое занятие из абонемента разыгрывается через легенду, которую с начала до конца занятия поддерживает педагог. Структура абонементов построена таким образом, что ребёнок самостоятельно приходит к тому, как увидеть главное в музее и понять это. Он тренирует навык вглядывания в новой среде, нахождение главного в большой экспозиции. Каждое из занятий абонемента ставит перед ребёнком вопросы на совершенно разные темы. Но связанные между собой, они в конечном итоге помогают в формировании его картины мира.

Занятия спроектированы таким образом, чтобы были задействованы все возможные каналы восприятия: аудиовизуальный, сенсорно-кинестический. Например, для занятий абонемента «Сказки Новой фермы» были специально созданы интерактивные модули с изображением здания Новой фермы (каждая дверь которой открывается при помощи магнита, и за ней изображение животных) и дерева с певчими птицами.

Особое значение несёт в себе и среда пространств Музейного центра. Тема помещений одна — это собирательные образы пространств, характеризующих важные для Петергофа эпохи. В разговоре на определённую тему создаётся атмосфера для более эффективного погружения.



Дети не только учатся смотреть и видеть музейные экспонаты, но через сопереживание истории предмета приобщаются к пониманию ценности культурного наследия. Например, в абонементе «Петергофские легенды» дети рассматривают старинные предметы: перчатку и бисерный кошелек начала прошлого века. Они делают это в специальных перчатках хранителя, так как педагог предварительно разъясняет суть музейных правил и в диалоге с участниками программы подводит их к самостоятельному высказыванию о ценности музейной вещи, к ответу на вопрос, почему же в музее все предметы спрятаны под стекло или ограждение. Именно через такую форму игры дети осознают мир музея, понимают и принимают его правила.

Абонемент «Сказки Новой фермы» о мире природы проходит в парке «Александрия». Начиная с локации, ребёнок при помощи старинных предметов и модулей изучает ферму и парк. Абонемент «Петергофские легенды» посвящён самым известным европейским мифам и сказкам. Занятия этого абонемента проходят на Новой ферме, во дворцах и парках Петергофа.

Абонемент «Путешествие с волшебным песком» имеет более развивающий характер и подходит совсем маленьким детям или ребятам с дефицитом внимания. На занятиях используется разные фракции песка. Это обычный сыпучий песок разных дисперсий, а также кинетический песок.

Занятия с детьми 3—6 лет — одни из самых востребованных в Музейном центре «Новая ферма». Они проходят на многих площадках ГМЗ «Петергоф». Педагоги, специализирующиеся в разных областях, привносят в занятия разноплановые техники.





## Технологии квеста в пространстве музеев памяти

**Н. Е. Прокофьева**

*Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого,  
Гуманитарный институт, отделение философии и культурологии*

Вопрос о возможности использования посетителями цифровых интерактивных технологий тесно связан с дискуссией о форме и эффективности «интерактивности» в музеях памяти и о соотношении активности отдельного посетителя и мемориального опыта общества в целом.

Существуют различные виды использования интерактивных мультимедиа в музейной и выставочной деятельности. Современные технологии предоставляют возможность рассматривания предметов с разных точек зрения и в разных контекстах, не ограничивая их местом в реальном выставочном повествовании. Цифровые интерактивные технологии могут обеспечить ориентацию посетителей на выставках, более глубокое изучение темы, работу посетителей с информацией. Кроме того, возможно предоставление цифровых каталогов и возможность персонализированного просмотра посетителями музейных материалов посредством использования интерфейсов ID-карт (удостоверений личности), с помощью которых посетители могут получать информацию о судьбе реальных людей [2]. Всё перечисленное, безусловно, отражает разнообразие цифровой интерактивности, которая широко представлена в различных музеях памяти, например в музеях Холокоста, в частности в Музее толерантности в Лос-Анджелесе, в Мемориальном музее Холокоста (США), а также в проектах американского образовательного Фонда-института по визуальной истории Холокоста и геноцидов (USC Shoah Foundation).

Одна из важных возможностей цифровых технологий заключается в том, что они позволяют перемещать повествование о событиях в область, структурированную играми. В интерактивных квестах, посвящённых Холокосту, по замыслу авторов воплощается конфронтация морального выбора и ответственности человека с насилием, санкционированным государством. Отметим, что проблема использования игрового контента в музеях памяти в настоящее время является дискуссионной. Участник помещён в условия необходимого в рамках формата игры морального выбора. Будет ли его погружение в материал действительно эффективным и полезным в контексте осмысления исторических событий? В то же время защитники подобного формата указывают, что интерактивные технологии могут революционизировать социальную память: музей может стать «живым театром памяти» [4]. Новые технологии должны использоваться для «погружения нас в устройство памяти» и для создания для посетителя захватывающей музейной среды.

Мини-квесты, посвящённые истории Холокоста, используются в качестве обучающих технологий интерактивного характера. Контент образовательных квестов подбирается с учётом возрастных особенностей детей младшего и среднего возраста, школьной программы и методики преподавания сложной для понимания тематики.

Разработаны специальные онлайн-программы для детской аудитории, нацеленные на то, чтобы осмыслить роли исполнителей, наблюдателей и союзников в контексте событий Холокоста. Например, в Мемориальном музее Холокоста пред-

лагается пройти мини-квест, в котором на основе фотографий, документов, аудио- и видеоисточников нужно проанализировать действия простых людей во время «Хрустальной ночи» — поворотного момента в истории Холокоста, нацистского геноцида еврейского населения. Когда мы смотрим на фотографию, мы тоже втягиваемся в роль наблюдателя, разделяя взгляд фотографа. Эта интерактивная программа дополняет выставку «Некоторые были соседями: сотрудничество и соучастие в Холокосте» (Some Were Neighbors) [1].

Действия, реакции и мотивы преступников, жертв и свидетелей находятся в центре внимания современных исследований Холокоста и геноцида [3]. Однако наибольший акцент был сделан на изучении массы исполнителей, в то же время роли наблюдателей и жертв Холокоста не были определены и осмыслены. Таким образом, интерактивные технологии квеста позволяют рассматривать сложные взаимосвязи внутри и между этими тремя группами, причём рассматриваемые группы охватывают широкий и динамический спектр уровней участия, сопротивления, согласия и оппозиции в отношении масштабного и трагического процесса уничтожения людей.

### Литература

1. Сайт института по визуальной истории Холокоста и геноцидов (USC Shoah Foundation). — [Электронный ресурс]. URL: <http://iwitness.usc.edu/SFI/Activity/Detail.aspx?activityID=688&retainFilter=true> (дата обращения: 30.06.2018).
2. Сайт мемориального музея Холокоста США. — [Электронный ресурс]. URL: <http://somewereneighbors.ushmm.org/#/exhibitions> (дата обращения: 30.06.2018).
3. Ehrenreich R. M. and Cole T. The Perpetrator-Bystander-Victim Constellation: Rethinking Genocidal Relationships // *Human Organization*, 2005. — Vol. 64. — No. 3. — P. 213–224.
4. Reading A. Digital interactivity in public memory institutions: the uses of new technologies in Holocaust museums // *Media, Culture & Society* 2003 SAGE Publications. — London: Thousand Oaks and New Delhi, 2003. — Vol. 25. — P. 67–85. — [Электронный ресурс]. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/016344370302500105> (дата обращения: 30.06.2018).

## Квест «Минус 65 миллионов» — оценка образовательного результата работы со школьниками в палеонтологическом музее АмурНЦ ДВО РАН

О. В. Сашнина

Палеонтологический музей АмурНЦ ДВО РАН

Сведения науки не следует сообщать учащемуся готовыми, но его надо привести к тому, чтобы он сам их находил, сам ими овладевал. Такой метод обучения наилучший, самый трудный, самый редкий...

А. Дистервег

Квест «Минус 65 миллионов» в палеонтологическом музее Амурского научного центра Дальневосточного отделения Российской академии наук (АмурНЦ ДВО РАН) разработан с целью закрепления знаний, приобретённых школьниками в нём. Это своеобразная контрольная работа, которая позволяет учащемуся продемонстрировать имеющиеся и полученные в музее знания из области общей и региональной палеонтологии, а музею — скорректировать содержание различных занятий.

Квест является завершением цикла мероприятий («Раскопки динозавров», «Полевой сезон», «Собери своего динозавра», «Мой амурозавр»), в процессе которых школьники знакомятся с уникальными экспонатами, историями научных открытий, учёными; решают эвристические задания, участвуют в мероприятиях, нацеленных на самостоятельный поиск знаний и решений. В рамках практических работ учащимся предлагается откопать мелкие фрагменты сборно-разборных игрушек динозавров, собрать из них ящера; из одинаковых наборов бумажных «костей» «собрать» (аппликация) скелет ископаемой рептилии; определиться с родом динозавра; представить свою версию внешнего облика амурозавра — раскрасить фигурки динозавров и тому подобное. В процессе этой работы учащиеся «открывают» для себя незнакомые ранее научные термины и понятия: «геохронологическая шкала», «голо-тип», «фоссилии» и так далее. Сотрудник музея направляет эту работу и подводит итог, давая точную формулировку терминов, понятий, установленных алгоритмов действия.

Ежегодно в мероприятиях участвуют более 2500 учащихся 7—14 лет.

Главным образом школьников привлекает в музей интересная динозавровая тематика, возможность познакомиться с редкой и одной из самых крупных динозавровых коллекций России (более 4000 ед. хр.), увидеть уникальные находки: костные остатки растительоядных и плотоядных динозавров из Амурской области *Amurosaurus riabinini* (Болотский, Курзанов, 1991), *Olorotitan arharensis* (Godefroit et al, 2003), *Kerberosaurus manakini* (Bolotsky, Godefroit, 2004), *Arkharavia heterocoelica* (Алифанов, Болотский, 2010), *Kundurosaurus nagorny* (Bolotsky, Godefroit, Lauters, 2012), относящиеся к терминальному мелу — позднему маастрихту (70—65 миллионов лет назад).

Знания об Амурском регионе как уникальном месте успешных палеонтологических исследований, полученные как самостоятельно, так и с помощью сотрудников палеонтологического музея, приобретают для учащихся личностную значимость и становятся интересными не сами по себе. Их можно применить на практике, предъявить сверстникам, педагогам и так далее.

Игра-квест «Минус 65 миллионов» становится логическим следствием этого процесса. Для неё разработаны бумажные путеводители (формат А4), предназначенные для разных возрастных категорий: 9+, 10+, 12+ и содержащие раскраски, ребусы, кроссворды. Участник должен решить кроссворд и разгадать ребус, опираясь на собственные и полученные в музее сведения об амурских динозаврах. Около 60—70% ответов школьникам известны, оставшиеся 30—40% составляют вопросы, для ответа на которые собственных знаний недостаточно. Чтобы заполнить все клетки кроссворда, школьник должен найти недостающие сведения, используя 12 информационных кубов, на гранях которых размещены фото, картинки, тексты по заданной теме. Информация на кубах не даёт прямого ответа на поставленный вопрос. Сначала надо её найти и осмыслить, а потом подготовить ответ.

Например, для ответа на вопрос «Какую часть скелета олоротитана (*Olorotitan arharensis*) амурские палеонтологи обнаружили первой?» в кроссворде отведено 5 клеток. Для ответа школьник может использовать текст, размещённый на грани одного из кубов: «Уникальная находка — целый скелет неизвестного науке динозавра обнаружен в 1999 году в Амурской области на Кундурском местонахождении поздне меловых рептилий. Первые четыре хвостовых позвонка обнаружил школьник Иван Болотский...», а также познакомиться с хронологией раскопок олоротитана на грани другого куба. Анализируя эту информацию, школьник вписывает в кроссворд слово «хвост». Учащиеся подписывают путеводители, ставят дату и забирают с собой.

Квест «Минус 65 миллионов» длится от часа до полутора часов и задействует до 12 человек. Контроль за ходом игры осуществляет музейный сотрудник, который объясняет правила, поддерживает, помогает и консультирует игроков.

Этот квест разработан и проводится в музее с 2014 года. С учётом полученных результатов массив предлагаемых вопросов и заданий постоянно корректируется, изменяются формат, время и методики проведения игры.

Таким образом, на примере квеста «Минус 65 миллионов» и предшествующих ему мероприятий палеонтологический музей, используя в своей работе со школьниками игровые, информационно-коммуникационные технологии и проблемное обучение, дополняет формальное образование, способствует получению достоверных научных знаний, а также проводит корректировку и оценку образовательных программ, предлагаемых научным музеем для школьной аудитории.

## **Квест как новая форма знакомства с биографией В. И. Вернадского и его учениями о биосфере и ноосфере**

**И. П. Таранец**

*Эколого-просветительский центр «Воробьёвы горы»,  
Научно-учебный музей земледования МГУ имени М. В. Ломоносова*

Эколого-просветительский центр «Воробьёвы горы» — это современный, технически оснащённый интерактивный экологический музей. По его экспозиции проводятся экскурсии, тематические занятия, мастер-классы и многое другое, посвящённое экологической тематике, тем самым способствуя экологическому просвещению и повышению экологической культуры посетителей. Экоцентр открыт для всех желающих. Сотрудники адаптируют программу в зависимости от возраста и здоровья экскурсантов, работая с воспитанниками детских садов, учащимися школ, студентами специализированных вузов и людьми с ограниченными возможностями здоровья.

В экспозиции Экоцентра хорошо прослеживается взаимосвязь между разными науками, такими как биология, физика, химия, медицина, экология человека и другими, которые объединяет в себе экология. Нам удаётся показать такую многогранную, такую разную науку, как экология. Мы стараемся, чтобы любой посетитель увидел систему взаимодействия отдельного человека (общества) и природы (экосистемы), выстроив цепочку между действием и последствиями.

Одна из сложных тем, которая соединяет в себе естественнонаучное и гуманитарное направление — это учение о биосфере и ноосфере академика В. И. Вернадского. Тема очень важна в курсе экологии, поскольку является основой экологической стратегии человечества. Экоцентр — это необычный музей и, создавая занятие, мы хотели сделать его интересным, активно вовлечь старшеклассников и студентов младших курсов в образовательный процесс, внося в него интерактивные элементы. Владимира Ивановича Вернадского называли Ломоносовым XX века. За свою жизнь он очень много успел сделать для науки. Он был учёным, мыслителем и общественным деятелем. На занятии мы хотели познакомить учащихся не только с учениями о биосфере и ноосфере, но и рассказать о выдающемся человеке, показав, что за каждым учением, термином стоит судьба человека, труд учёного. Мы ставили перед собой ещё одну задачу: дать посетителю возможность самостоятельно почувствовать глубину учений В. И. Вернадского. Для этого занятие было разбито на этапы, и большая часть времени посвящена квесту.

Несмотря на то что научные учреждения, улицы, станция метро носят имя В. И. Вернадского, мало кто о нём знает. После вводного слова и нескольких наводящих вопросов об учёном участники получают квестовые задания и самостоятельно находят ответы в экспозиции. Вопросы очень разные и составлены таким образом, чтобы дать представление о жизни, творчестве, научной и общественной деятельности учёного: например о семье Владимира Ивановича, которая играла очень важную роль в его жизни — в интересных высказываниях (например «...Вокруг, в окружающей жизни так мало культуры, добрых чувств и умных поступков, что создание их островка в одной, отдельно взятой семье сразу приобретает общественное значение...» (Аксенов, 2014)); о преподавателях Санкт-Петербургского



Императорского университета, который закончил Владимир Иванович (нужно найти преподавателей, которые сыграли важную роль в становлении учёного. Это Д. И. Менделеев и В. В. Докучаев, ставший его научным руководителем); об интересных фактах (например, В. И. Вернадский владел 15 языками); о разных науках, которые он создал (геохимия, биогеохимия, радиогеология и другие). Задаются вопросы о том, инициатором создания и организатором каких учреждений был Владимир Иванович (Комиссия по изучению естественных производительных сил России (КЕПС), Украинская академия наук, Радиевый институт, Биогеохимическая лаборатория и другие); его цитаты о биосфере, живом веществе, границах биосферы; идея ноосферы, как понятие о разумной жизни в обществе, которая скрепляет науку и знание. Сами задания расположены в разных местах. Посетители могут работать индивидуально или в группе по своему выбору. Сотрудник находится рядом и может подсказать, направить ребят, поддержать в их работе. После прохождения квеста проводится проверка в форме лекции с элементами беседы, на которой даётся дополнение: рассказ о жизни учёного, его таланте дружить, помогать людям и своей стране; акцентируются важные моменты по его учениям. Завершает занятие демонстрация фрагментов фильмов о В. И. Вернадском («Эпоха академика Вернадского», «Тайны забытых побед. Озарение»).

Таким образом тематическое занятие приобретает динамичный формат и состоит из вводного слова, квестовых заданий, лекции-беседы и просмотра фильма. Смена действий, неформальная обстановка, самостоятельный поиск ответов позволяют посетителям разобраться в учениях о биосфере и ноосфере, познакомиться с жизнью и творчеством великого человека, прикоснуться к истории науки и увидеть связь между природой и обществом.

## Литература

1. Аксенов Г. П. Три биографии Владимира Вернадского. — М., 2014. — 164 с.
2. Вернадский В. И. Университет. — [Электронный ресурс]. URL: <http://vernadsky.name/>.

## Квест как способ знакомства с художественной выставкой (на примере квеста «Говорящие шедевры» по выставке «Шедевры Новосибирского художественного музея»)

Е. В. Теедемаа

*Бердский историко-художественный музей*

Художественные выставки являются одной из самых часто используемых форм презентации музейного фонда, а также популяризации творчества современных художников. Для знакомства и изучения художественной выставки в соответствии с особенностями восприятия, внимания и интересов детей был разработан арт-квест «Говорящие шедевры».

Вы приходите на выставку картин и обнаруживаете, что ни одна картина не подписана — как она называется, кто автор? Выясняется, что все этикетки к картинам сняты и перепутаны. Участникам квеста предлагается восстановить порядок и вернуть картинам их этикетки.

Целевой аудиторией квеста являются дети 7—11 лет, выполнение заданий происходит в группах от двух до пяти человек и помогает в игровой форме познакомиться с картинами.

**Вовлечение в сюжет.** Для максимальной заинтересованности и завладения вниманием детей важную роль играет правильно построенный сюжет или легенда, в которую экскурсовод вовлекает детей. Присутствие эффекта неожиданности также усиливает эмоциональный отклик участников квеста: *после приветствия и совместного рассуждения о живописи экскурсовод предлагает начать осмотр выставки и вместе с детьми обнаруживает, что этикетка к картине и все остальные этикетки отсутствуют.*

Важная задача экскурсовода и сотрудников, задействованных в сюжете — не разрушить легенду, дать понять детям, что «всё происходит по правде».

**Активная часть** квеста начинается с момента постановки задачи, которую участники должны выполнить. Важным моментом является мотивация детей — что будет, если вы всё сделаете. *Если вы верно разместите этикетки, то можно будет прочитать тайный шифр и узнать, где спрятан сюрприз.*

Выполняя задания, дети знакомятся с картинами, рассматривают их.

Чтобы задействовать различные навыки, были разработаны несколько видов заданий: определить картину по аудиоописанию, восстановить картину из частей, определить картину по маленькому фрагменту, найти картину по указанному размеру, отгадать загадку о предмете и найти картину с угаданным предметом.

Используя приём продолжения, «многосерийности» сюжета, мы ставим перед участниками новую задачу — разгадать шифр и узнать, где спрятан сюрприз.

Многозадачность позволяет расширить процесс ознакомления с выставкой, предоставляет детям самостоятельность и ответственность за результат. *Разгадывая усложнённые задания из шифра, участники составляют слова.*

Для этого этапа квеста были разработаны задания, которые позволяют задействовать математические, логические навыки. Пример задания: *На выставке есть кар-*

*тина, которая создавалась 2 года, если сложить все цифры периода создания, то получится 21. Первая буква в фамилии художника — в шифр.*

**Получение награды.** Получить награду, раскрыть тайну, дойти до финиша — важный элемент мотивации, который позволяет участникам квеста быть заинтересованными на протяжении всей игры. *Слова из шифра образуют фразу, которая указывает, где спрятан сюрприз.*

Квест по художественной выставке решает несколько задач: ознакомление детей с выставкой, формирование в сознании детей мнения, что музей — это интересно, в музее не скучно, в музее узнаёшь новое.

Квест «Говорящие шедевры» позволяет задействовать различные навыки: логическое мышление, слуховое восприятие, внимание, концентрацию, сообразительность. Немаловажно, что игра способствует командообразованию и повышает коммуникативные способности детей.

Сюжет данного квеста достаточно универсален и может быть адаптирован к любой художественной выставке. В рамках квеста участники узнают основные жанры живописи. Дети знакомятся с особенностями работы сотрудников музея: экскурсовода, смотрителя, реставратора. Игра дополнена творческим заданием (рисуем командный портрет) и проверкой знаний при помощи викторины с выбором ответа.

Используемые мультимедийные средства: ноутбуки, колонки — для аудиовоспроизведения; экран или проектор — для викторины.

## Квест «Путешествие в университетском пространстве»: из опыта работы музеев Казанского университета

С. А. Фролова

*Музей истории Казанского университета*

На протяжении последних шести лет квесты как способ интересного проведения свободного времени получили широкое распространение в России. Популярными в настоящее время квесты принято разделять на два вида: «эскейп-рум» и квест в реальности. Основное различие — в территории проведения игры. В первом случае это одна-три комнаты, из которых необходимо найти выход. Во втором — путешествие во времени и пространстве. Яркими примерами подобных квестов-бродилек, сочетающих посещение музеев и прилегающей территории, являются проекты «Ходилки-бродилки», запущенный ещё в 2009 году и «Семейное путешествие. Всей семьёй в музей» (2008—2016).

Цель сообщения: рассмотреть особенности и этапы организации «квестов» в музеях КФУ.

В настоящее время в Казанском университете (КФУ) находится восемь музеев. Три из них входят в качестве отделов в состав музея истории: музей-лаборатория Е. К. Завойского, музей Н. И. Лобачевского, музей Казанской химической школы. Другие музеи являются структурными подразделениями институтов: Геологический музей им. А. А. Штуkenберга (Институт геологии и нефтегазовых технологий), Зоологический музей и гербарий им. Э. А. Эверсмана (Институт фундаментальной медицины и биологии), Археологический и Этнографический музеи (Институт международных отношений).

Коллекции университетских музеев формировались в течение двух веков. Они представляют собой уникальные собрания мирового значения, некоторые из экспонатов не имеют аналогов в России. Музеи университета возникли как учебные и продолжают сохранять эту функцию, являясь базами для учебного процесса и научных исследований, площадками для проведения конференций, семинаров и так далее.

С 2016 года в музеях КФУ используются новые формы культурно-образовательной деятельности: театрализованные экскурсии, мастер-классы, квесты с целью привлечения новых категорий посетителей.

Пространство Казанского университета, так же как и музеев-заповедников и усадебных музеев, позволяет гармонично сочетать во время игры достаточно обособленную территорию старинного университетского комплекса с экспозиционно-выставочным пространством музеев.

Этапы организации квестов в КФУ были следующими.

### **1. Определение темы (тематики), целей и задач игры.**

#### **Формирование команды организаторов мероприятия**

Для музеев достаточно распространённой является практика проведения квестов к праздничным датам, например к Международному дню музеев. В 2016 году в этот день сотрудники музеев КФУ под руководством автора статьи впервые провели квест «Путешествие в университетском пространстве. UniverSpace». Квест проводился с целью изучения и популяризации наследия КФУ, хранителями которого являются музеи.

В ходе квеста его участники прошли маршрут, включающий пять музеев КФУ, объекты на территории университетского городка и внутри главного здания университета. Каждый музей приготовил для участников игры разнообразные задания по экспозициям и своим коллекциям, загадки для поиска игровых точек маршрута, разбросанных по университетскому комплексу. Квест стал для студентов прекрасной возможностью узнать много нового об университете, его прошлом и настоящим, познакомиться с уникальными коллекциями музеев.

Ко дню рождения университета в том же году состоялся одноимённый квест, в котором приняли участие сотрудники разных подразделений КФУ. Главная цель квеста состояла не только в умении быстро решать задачи и ориентироваться в университетском комплексе. Важнее было ощущение сопричастности к университетской культуре, осознание значения сделанных на протяжении его более чем двухвековой истории научных открытий.

## **2. Определение территории**

В Казанском университете во время проведения квестов использовались:

- экспозиционные залы одного или нескольких музеев КФУ, находящихся в главном здании (по адресу г. Казань, ул. Кремлевская, 18) в шаговой доступности друг от друга;
- территория нескольких музеев и всего университетского комплекса.

## **3. Разработка нескольких вариантов маршрута с игровыми точками (станциями), подготовка правил и определение времени прохождения квеста**

Во избежание столкновения команд составлялся график прохождения маршрутов в форме таблицы. Организационные моменты зафиксированы в правилах поведения во время квеста «Путешествие в университетском пространстве».

Квест начинался в зависимости от погоды на улице у памятника В. И. Ульянову-Ленину напротив главного корпуса КФУ, у ректорского входа в здание во дворе университета или в фойе главного здания. Определение победителей и вручение наград происходило в Музее истории. Задачей участников было быстро и правильно выполнить все задания и прийти на финиш.

В качестве игровых точек квеста «Путешествие в университетском пространстве» были определены, во-первых, музеи-участники, во-вторых, памятники архитектуры университетского ансамбля. Рядом со зданиями находились студенты-волонтеры, которые передавали задания участникам квеста. Это увеличило количество организаторов квеста. В целом прохождение квеста «Путешествие в университетском пространстве» занимало у игроков около 2,5—3 часов. В дальнейшем при проведении игры в день рождения университета задания для участников на станциях с памятниками архитектуры были построены таким образом, что не требовали привлечения дополнительных людских ресурсов.

## **4. Подготовка заданий**

Организаторы игры подготовили различные варианты заданий в музеях, а также специальные задания для перехода из одной точки маршрута в другую. В целом задания можно разделить на следующие группы:

- задания-вопросы в музеях, предполагающие поиск экспонатов;
- информационные и творческие задания, включавшие познавательные тексты;

- задания-загадки в виде ребусов, кроссвордов, головоломок, логических и математических задач;
- задания для перехода в другую точку маршрута (найти на карте зашифрованные объекты, найти подсказку в книге, тайнике).

### **5. Проведение квеста**

Рекламная кампания, рассылка информационных писем, регистрация участников, распечатка заданий и карт университетского комплекса, подготовка дипломов и наград для победителей.

### **6. Подведение итогов в музее истории КФУ и вручение призов**

#### **7. Итоги квеста для команды организаторов**

Накануне вручения, когда все команды ещё собирались, в Музее истории проходило интервьюирование команд-участников корреспондентами университетского телеканала UNIVER-TV. Оно показало большой интерес к такой форме посещения музеев университета. Несмотря на достаточно скромные подарки студенты и сотрудники университета отмечали полученные положительные эмоции и удовольствие от самой игры. Впоследствии этот опыт был использован в организации квестов для школьников из английского лагеря Discovery, иностранных студентов, изучающих русский язык.

С конца 2016 года мною было предложено несколько изменить формат проведения квестов и проводить интерактивные занятия без соревнования по времени с сохранением элементов путешествия и игры. Этот проект был назван «Экспедиция». Участникам предлагалось посетить музеи КФУ и принять участие в научной экспедиции. Игроки сами прокладывали маршрут по карте с использованием компаса; узнали, зачем учёные отправляются в экспедиции, какие трудности и опасности их поджидают, какие есть у учёных «помощники»; познакомились с целым рядом научных приборов, попробовали на них работать. Необходимые данные игроки фиксировали в специально разработанных для проекта «Дневниках экспедиции». В ходе экспедиции игроков сопровождали сотрудники музеев Казанского университета.

Таким образом, музейные квесты являются перспективной формой культурно-образовательной деятельности учреждения, это игра-путешествие с приключениями и элементами ориентирования.

В музеях Казанского университета квесты — это возможность в игровой форме рассказать историю вуза, его научных школ и выдающихся выпускников, познакомиться с историей университетского ансамбля. В настоящее время стоит задача разработки квестов не только для молодёжной аудитории — студентов КФУ, но и для школьников и взрослой аудитории, ведущей активный образ жизни. Это даст возможность небольшим университетским музеям, используя свои особенности, предложить новый туристический продукт и выстоять в конкурентной борьбе за посетителя с другими музеями и учреждениями индустрии развлечений.

## Эволюция квестовых вопросов в Биологическом музее

С. Ф. Хрибар

*Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева*

Определений понятия «квест» (от англ. *quest* — искать) много. Это слово применяется и к текстовым, и к компьютерным, и к ролевым играм, но везде название «квест» предполагает поиск, участники квеста должны что-то искать, находить и искать дальше. Музейные же квесты обычно предполагают поиск предметов, связанной с ними информации и получение впечатлений от экспозиции.

При этом основной инструмент побуждения к поиску — это вопросы (обычно записанные в интерактивных путеводителях, на листах заданий, на карточках), а главное средство, позволяющее найти ответы — текстовое сопровождение экспозиции (этикетки, поясняющие тексты, названия витрин и тому подобное) и сами экспонаты.

Практика такой работы с посетителями развивается в Биологическом музее давно. Помимо программы «Семейный лабиринт», отметившей 25-летие, квестовые задания (назовём этот метод так) используются в самых разных музейных программах: экологические праздники, «Семейное путешествие», сезонные путеводители, путеводители по выставкам, олимпиада «Музеи. Парки. Усадьбы», проект «Урок в музее» и других.

При этом содержащие квестовые задания материалы успевают устареть, пережить доработку и вновь использоваться уже в исправленном виде. Например, готовясь к очередной программе «Семейный лабиринт», ответственные за этапы дописывают новые задания, а также пересматривают старые, какие-то из них снова используют, какие-то дорабатывают, а иные отменяют напрочь. Другой пример — сезонные путеводители, изданные в 2009—2010 годах и переиздаваемые в этом году в доработанном виде. В них тоже вносятся немало изменений.

Помимо довольно банальных причин правок (совершенствование литературного стиля, запоздалое обнаружение опечаток, поправки на смену экспозиции), наблюдаются более значимые направления вносимых изменений, о которых стоит рассказать подробнее.

Замечено, что средний возраст посетителей музеев за последние годы снизился. Кроме того, снизился и уровень естественнонаучной эрудиции среднестатистического россиянина. И если раньше в квестовых заданиях вопросы на эрудицию были вполне жизнеспособными, то сегодня они не работают. С другой стороны, сами сотрудники музеев совершенствуются в умении быть понятными. Поэтому задания, рассчитанные на собственную эрудицию участника, уступают место таким вопросам, исчерпывающие ответы на которые посетитель может найти в экспозиции музея, не привлекая ранее полученных знаний.

Например, в прошлых программах «Семейный лабиринт» использовалось много заданий, где надо было «накормить» изображённых на листах животных, указав стрелками их возможный корм. Такая постановка вопроса интересна, но проблема в том, что не все животные были представлены в экспозиции, а у имеющих не везде указывалось, что они едят. Подобные несоответствия заданий и экспозиции допустимы для пополнения уже имеющихся знаний, но серьёзно осложняют учас-

тие неподготовленных посетителей. Опыт показал, что не стоит предполагать у посетителей глубоких базовых знаний, ведь музей призван не проверять уровень подготовки посетителя, а его повышать.

Поэтому, переосмысливая и дорабатывая задания, мы движемся к тому, чтобы на все вопросы можно было найти ответ в самой экспозиции. Причём достигается это доработкой как заданий, так и экспозиции. Например, при подготовке вопросов олимпиады «Музеи. Парки. Усадьбы» некоторые этикетки мы заменили на более подробные. А при подготовке одного путеводителя для «Семейного путешествия» у диорамы «Смешанный лес» повесили новую экспликацию, позволяющую легко найти и сосчитать птиц. В результате работы над другим путеводителем этого же проекта в витрине зала «Природа и человек» появился поползень. Иногда не только меняются этикетки, но и добавляются экспонаты.

Правда, экспозиция меняется и по другим причинам. Поэтому при подготовке маршрута квеста необходимо подумать, всегда ли нужная информация будет доступна. Если же ясно, что за период квеста какие-то экспонаты убудут (например, их заберут на выставку, прикроют из-за использования зала), то разработчик оказывается перед дилеммой: либо не использовать экспонат (или весь зал), либо быть готовым дать нужную информацию на стенде.

Тенденция к снижению возраста и подготовки посетителей ведёт и к снижению их способности легко и быстро писать. Поэтому вопросы приходится оттачивать так, чтобы ответы предполагались простые и лаконичные (выбрать правильный ответ, соединить стрелками, дорисовать часть тела, вписать слово). Тем не менее такой жанр заданий, как кроссворд, популярности не теряет. И здесь в постановке вопроса можно дать то, что не указано в этикетках.

Итак, совершенствуя старые вопросы и задания и формулируя новые, их авторы всё больше осознают необходимость соблюсти ряд важных условий:

- Задавая вопрос, подумай, сможет ли посетитель найти ответ.
- Рассчитывай продолжительность поиска.
- Учитывай простоту фиксации ответа.
- Выясни, всегда ли нужные экспонаты будут доступны.

Этот набор условий отнюдь не учитывает все возможные нюансы, ведь музейный квест — это развивающийся жанр. Развиваются экспозиция, задания, сотрудники... И хочется верить, что такая эволюция послужит и развитию посетителей музея.



## **Игра по правилам, или особенности квеста как формы музейной коммуникации**

**М. Г. Чесняк**

*Ставропольский государственный историко-культурный и природно-ландшафтный музей-заповедник имени Г. Н. Прозрителева и Г. К. Праве*

Использование в музейной практике интерактивных экскурсий связано с целым рядом проблем в различных сферах взаимодействия музеев с обществом: экономической (конкурентная борьба за посещаемость), информационно-образовательной (интеграция в образовательные системы), музейно-педагогической (соответствие принципам музейной экскурсии, психолого-педагогическим условиям) и других. Сегодня музеи разрабатывают интерактивные экскурсии с использованием дидактического материала: листки, буклеты с заданиями и другое. Интерактивные занятия с поисковыми формами работы часто называют квестами. Но любую ли форму интерактива в музее можно определять как квест?

По результатам исследований в области квест-технологии (И. Н. Сокол и др.), экскурсоведения (Н. Д. Алексеева, Е. В. Рябова, В. Ю. Майорова), педагогики и психологии (О. А. Высотина, Ю. В. Калугина, А. Р. Мустафина и др.) установлено, что квест как игровой жанр уже более 40 лет привлекает внимание не только как компьютерная игра, но и как инновационная форма экскурсионной деятельности и педагогическая технология.

Выявлены особенности игры-квеста: 1) сюжет-путешествие как ряд локусов, в которых персонаж должен решать логические задачи (при правильном решении возможен переход в следующий локус); 2) достижение конечной цели, предусмотренной сюжетом.

Рассматривая экскурсию-квест как инновацию, обратим внимание на то, что при её разработке и реализации должны неукоснительно соблюдаться общепринятые признаки экскурсии: 1) продолжительность (от 45 минут до суток); 2) наличие экскурсантов; 3) наличие экскурсовода; 4) наглядность, зрительное восприятие и показ экскурсионных объектов на месте их расположения; 5) передвижение по заранее составленному маршруту; 6) тематически оправданная логика показа; 7) активная деятельность экскурсантов (наблюдение, изучение, исследование объектов).

Следует также помнить, что экскурсия — это одна из форм культурно-просветительской работы, особенность которой определяется принципами научности, идейности, информативности, связи с жизнью, организации культурного досуга, расширения культурно-технического кругозора, формирования интересов человека. Кроме того, экскурсионная методика опирается на систему методов и приёмов показа и подчинённых им методов рассказа.

Педагоги, рассматривая квест-экскурсию с позиций формирования интересов человека и организации культурного досуга, обращают внимание на неё как на познавательно-образовательную форму и как на метод патриотического воспитания, формирования навыков здорового образа жизни.

Психологи утверждают, что в памяти человека откладывается то, что было наиболее актуально, значимо в его деятельности, с чего начиналась и чем завершалась эта деятельность, какие препятствия возникали на пути к её осуществлению.

По мнению учёных (Я. С. Быховский, М. А. Бовтенко, П. В. Сысоев, Б. Додж, Т. Марч и др.), музейная квест-экскурсия как педагогическая технология способствует формированию мотивации через внимание к аутентичному материалу, исследованию, обсуждению и осознанию личного отношения в контексте реального мира.

Обратимся к методике составления квеста. Составители используют следующие задания: ребус, загадка, кроссворд, головоломка, игра «крокодил», прием верёвочного курса, методы мозгового штурма, литературный/музыкальный поединок, театрализация, тренинг, мастер-класс (создание плаката, коллажа, элементы акварима и так далее) (Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова).

При разработке заданий квеста для детей следует обращать внимание на их возрастные особенности.

Для детей 7—9 лет рекомендуется включать задания на основе чтения и счёта, соотнесения рядов чисел и букв/слов/изображений, составления слов из букв и предложений из слов, выполнения арифметических действий, ответов на вопросы, нахождения предмета по картинке, определения относительного местоположения предметов в пространстве и подобного.

Для детей 10—12 лет рекомендуется использовать задания, связанные с анализом (например, формы или покровного окраса животных), загадки (кто два раза на свет родился? — птица), анаграммы (липка-пилка) и тому подобное.

Для подростков 13—15 лет будет интересно угадывание слов по ассоциации и их объяснение, подбор синонимов и антонимов, игры в слова (музейные предметы, связанные с фильмами, песнями и подобное), сюжетные игры по методу Поттера (Кто? С кем? Где? Когда? Что делали? Кто пришёл? Что сказал? Что сделал? Чем всё закончилось?) и так далее.

Таким образом, особенности квеста как формы музейной коммуникации определяются наличием:

- семи признаков экскурсии;
- сюжетной линии (завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог);
- локусов, выстроенных в соответствии с тематическим маршрутом и включающих логические задания, решение которых позволяет переходить в следующий локус;
- задания локусов связаны с экскурсионными объектами и построены на методах показа и сопряжённого с ним рассказа, отвечают основным принципам экскурсии и соотносятся с возрастными, физиологическими, интеллектуальными и прочими особенностями экскурсантов.

## Литература

1. Алексеева Н. Д., Рябова Е. В. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология, 2015. — [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-ekskursiya-kak-innovatsionnaya-forma-ekskursionnoy-deyatelnosti>.
2. Высотина О. А. Квест как педагогическая технология. — [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru>.
3. Калугина Ю. В., Мустафина А. Р. Анализ образовательного квеста как педагогической технологии // Преподаватель XXI век, 2016. — [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-obrazovatel'nogo-kvesta-kak-pedagogicheskoy-tehnologii>.

4. Кичерова М. Н., Ефимова Г. З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки» 2016. — Т. 4. — № 5. — [Электронный ресурс]. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (доступ свободный). — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.
5. Майорова В. Ю. Новое поколение выбирает квест: к вопросу о реализации современных форм экскурсионного продукта // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2016. — № 18. — [Электронный ресурс]. URL: <http://e-koncept.ru/2016/76202.html>.
6. Правила оформления квестов — [Электронный ресурс]. URL: <http://ru.gothic.wikia.com/wiki>.
7. Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодой вчений. — 2014. — Вып. № 6 (09). — С. 138—140.
8. Щелина Т. Т., Чудакова А. О. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни // «Молодой учёный». — № 21.1 (80.1).
9. Эльмуратова Н. А. Квест как современная педагогическая технология — [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru>.

## Экологические праздники. Технология квеста в развитии

**О. В. Чубарова**

*Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева*

Экологические праздники — это международные праздники, отмечаемые во всём мире. Они призваны привлечь внимание человечества к проблемам окружающей среды, сформировать экологическое сознание и подсказать пути разумного сосуществования человека и природы. День воды, впервые прошедший в 2002 году, положил начало традиции проведения экологических праздников в Биологическом музее.

Постепенно количество праздников стало увеличиваться, в дальнейшем появились и другие экологические праздники: Всемирный день водно-болотных угодий, Международный день птиц, Международный день Земли, Всемирный день охраны окружающей среды, Международный день моря, Международный день животных. Эти праздники охватывают календарный период с сентября по июнь, то есть «высокий сезон».

В доступной и увлекательной форме гостям музея рассказывают об удивительных богатствах природного мира, в то же время напоминая об ответственности каждого из нас за его сохранность и благополучие. Основой этой формы и является интерактивная игра «Семейный лабиринт», а точнее — её методика и элементы.

Каждый праздник состоит из нескольких этапов, включающих работу с заданиями на бумажных носителях (непосредственно по экспозиции музея), работу с микроскопами, мастер-классы, игры, электронные презентации. Посетители, проходя через все этапы праздника (игра-квест), должны вынести для себя главную мысль: всё в природе взаимосвязано, и человек — лишь малая её часть.

Главный и неизменный принцип таких праздников — свободный выбор посетителями продолжительности участия в программе, времени начала и окончания участия, скорости выполнения заданий, количества проходимых этапов, а зачастую и объёма этих заданий. Второе обязательное правило — индивидуальная работа сотрудников с каждой семьёй с учётом возраста и опыта ребёнка.

Иногда идея праздника рождается неожиданно, под влиянием какого-либо знаменательного события. Например, День мороженого («В чертогах снежной королевы»), проведённый в Биологическом музее имени К. А. Тимирязева в 2007 году, был приурочен к 75-летию введения в эксплуатацию первой в СССР и второй в мире фабрики по выработке мороженого промышленным способом. Такая «лакомая» тема даёт возможность рассказать не только об истории и составе мороженого, но и о тех живых существах, жизнь которых тесно связана со льдом (таким образом мороженое становится лишь отправной точкой рассказа, которая позволяет расширить тему).

Идею праздника «Эта многоликая бумага» подсказала сотрудникам музея сама жизнь. Бумага окружает нас повсюду: дома, на работе, на улице; она делает наш быт более комфортным и сохраняет наш опыт для следующих поколений; бумага — беспристрастный свидетель, фиксирующий историю человечества, и верный друг, принимающий любые формы, которые нам необходимы. Мы ежедневно, не задумываясь, используем бумагу, и в то же время мало кто интересуется её древней

историей и умеет использовать все удивительные свойства этого материала. В силу специфики Биологического музея невозможно было обойти «природную» составляющую темы. В залах музея можно было увидеть разные виды бумаги: кокосовую, рисовую, шёлковую и даже банановую; узнать о растениях, пригодных для изготовления бумаги, и о животных, которые «изобрели» бумагу задолго до человека. На празднике были представлены разные по назначению виды бумаги: от кальки и «копирки» до крафта и картона. Музей также предложил своим гостям познавательные викторины «„Создатели“ и „пожиратели“ бумаги» и «Такая разная бумага» (береста, папирус, рисовая бумага); волшебные опыты с бумагой, в ходе которых открылось множество удивительных фактов о бумаге и её свойствах; бумажные мастерские. В мастерских посетители музея осваивали разные способы использования бумаги (оригами, аппликация, вырезание) и выяснили, как изготовить бумагу в домашних условиях. В результате получился очень весёлый, яркий и в то же время познавательный праздник.

Наши новые праздники «День монстра», «День бабочки», «День паука», «Экзотикум», «День матери», «Динозавры и все-все-все», «БукашкиФест», «Вперёд в прошлое», «Папапраздник. Усачи&бородачи», «Секреты цветного лета» также построены по технологии квеста. У них всех общая цель: увеличение багажа знаний, опыта; переживание эмоций, неожиданных встреч и открытий, маленьких или больших побед и получение музейных призов.

Из всего вышесказанного мы видим, что тема для праздника может быть практически любой. Главное, чтобы она была интересна посетителям музея и логически обоснована. Если эти два условия соблюдены, появляется возможность наполнить праздник и информацией, и эмоциями. Некоторые музейные праздники приживаются и становятся ежегодными, другие больше никогда не повторяются. Однако и те, и другие одинаково важны и требуют тщательной разработки и индивидуального подхода.

## Музейный квест: границы дозволенного<sup>1</sup>

**М. В. Шапошникова, М. А. Павлова**  
*Костромской музей-заповедник*

Современный посетитель музея отличается от зрителя прошлых лет. Он идёт в музей не только за знаниями, но и за эстетическими и эмоциональными впечатлениями. Связано это с наделением музея не только образовательно-воспитательной, но и рекреационной функцией (А. Н. Дьячков, В. Ю. Дукельский, А. Б. Закс и др.). Поэтому многие традиционные формы музейной работы не находят отклика у зрителя, так как не позволяют реализовать указанную мотивацию в соответствии с возрастными особенностями молодёжи.

Разработка нетрадиционных игровых форм, в которых посетитель включён в общение и творчество, привели к использованию в музейной педагогике квеста. Мероприятие в форме квест-игры позволяет рассматривать музейного посетителя не как объект образовательного воздействия, а как полноправного участника диалога. Но очень важно наделить музейный квест не только рекреационной функцией, но и сохранить образовательную составляющую, то есть не превратить квест-игру просто в увеселительное мероприятие, забыв об основных принципах музейной педагогики. Поэтому для нас было важно обозначить границы как в содержательной части квеста, так и в пространственно-временном аспекте. Границы дозволенного определяются, с одной стороны, выбранной для реализации задач квеста территорией. И тогда разработчикам игры необходимо учитывать не только культурно-историческое значение пространства, но и безопасность нахождения на ней: интенсивность движения транспорта; присутствие природных факторов, угрожающих жизни и здоровью человека (наличие порогов, лестниц, стеклянных витрин). Границы дозволенного — это и гарантия безопасности для культурно-исторического наследия (факторы, влияющие на сохранность музейных предметов). С другой стороны, что считать содержательной границей музейной квест-игры, каждый автор-разработчик решает самостоятельно, но мы убеждены, что необходимо соблюсти баланс между развлечением и просвещением. Главным в музейном квесте должен оставаться музейный предмет, его историко-культурное значение.

Проблема границ дозволенного в музейных квестах успешно решается в Костромском музее-заповеднике.

Квест «Слоны по Костроме» выходит за стены здания музея, но не покидает пределов центра города. При разработке сценария квест-игры основной задачей стала адаптация научной информации о памятниках архитектуры для участников разных возрастных категорий, чтобы квест стал интересен и детям, и взрослым. В ходе апробации этого квеста авторы пришли к выводу, что обязательным условием игры должно стать сопровождение команды сотрудником музея, регулирующим время выполнения заданий и маршрут передвижения участников. Также он отвечает на дополнительные вопросы и даёт интересную и полезную информацию о достопримечательностях города. Таким образом, квест «Слоны по Костроме» стал не

---

<sup>1</sup> Границей называют такое место, где заканчивается одно и начинается другое. Границей называют допустимый или существующий предел чего-либо.

только эмоциональным приключением, но и образовательным событием, своеобразной альтернативой обзорной экскурсии по городу.

Квест «Умники в музее» разворачивается в залах постоянной экспозиции «Три века русского искусства». Игра знакомит с жанрами живописи, представленными на картинах художников XVIII—XX веков. Начинается мероприятие с интерактивной экскурсии. Для знакомства с особенностями жанров живописи и творчеством конкретных мастеров музейный педагог рассказывает короткие увлекательные истории, помогает участникам самостоятельно ответить на вопросы. Участникам необходимо найти в залах портрет по определённым характеристикам, загаданный пейзаж по стихотворному описанию или звукам природы. Во второй части игры участники работают самостоятельно. Получив задания, команды снова идут по залам и вписывают правильные ответы в маршрутные листы. Команда, справившаяся с заданиями первой, становится победителем квеста.

Образовательный аспект квеста раскрывается как в рассказе сотрудника музея, так и в содержании заданий для самостоятельного решения. Кроме того, тексты задания наполнены полезной и интересной информацией и включают подсказки, которые помогают командам успешно выполнить задание.

При разработке музейного квеста перед музейными сотрудниками встаёт сложная задача: соединить пространство музея (уникальные коллекции, подлинную информацию, особую атмосферу) с современными игровыми технологиями, соблюдая при этом условие «развлекающая — обучающая». Очень важно, чтобы за театрализацией, исторической реконструкцией, игровыми заданиями не потерялся сам музейный предмет. Поэтому каждое задание музейного квеста должно иметь просветительскую функцию, и лишь затем облекаться в игровую форму. При соблюдении этого условия музейный квест может использоваться как одна из основных форм музейной работы с посетителем.

## Литература

1. Макеева И. А. Педагогические аспекты музейной деятельности: историко-теоретический анализ // Вестник Череповецкого государственного университета, 2012. — Т. 1. — № 3. — С. 113—117.
2. Миновская О. В., Павлова М. А., Шапошникова М. В. Квест в музейной педагогике // Инновационные технологии в современном образовании: сборник трудов по материалам IV Международной научно-практической Интернет-конференции 16 декабря 2016 г., МГОТУ, г. Королев Московской области, 2016. — С. 278—282.
3. Тимофеева Л. С. Музейная педагогика или педагогика музея: формирование понятийно-категориального аппарата // Филология и культура, 2012. — № 2 (28). — С. 287—291.

## Уроки «Острова открытий»

Ю. В. Шубина

*Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева*

Наука должна быть весёлая,  
увлекательная и простая.

*П. Л. Капица*

Передвижная интерактивная выставка «Остров открытий» — это актуальная модель представления музейных предметов и игровых заданий, в которой в равной степени уживаются знания и развлечения. Основная идея проекта — образовательное пространство, где всё можно и нужно трогать руками, где детям и их родителям предлагается самим анализировать информацию, самостоятельно принимать решения и действовать. В реализации проекта мы опирались на многолетний опыт работы Биологического музея [1] и использовали продуманные дизайнерские решения и современные педагогические методы.

О роли игры в развитии детей педагоги и психологи написали сотни трудов. Игра в них рассматривается как особый вид деятельности, помогающей ребёнку выразить отношение к окружающей действительности (С. Л. Рубинштейн), сформировать и проявлять собственные психические процессы (Д. Б. Эльконин), адаптироваться к социальному миру (Э. Эриксон, Ж. Пиаже). Для нас важно то, что игра — мощный двигатель личностного развития. Играя со сверстниками и родителями, дети осваивают новые социальные навыки: учатся учитывать действия партнёра по игре, отстаивать свою точку зрения, реализовывать совместные планы [3]. Кроме того, так они лучше сосредотачиваются и больше запоминают, чем по прямому словесному указанию взрослого. Ведь любая победа в игре приносит удовольствие, а когда выигрыш — это знания, то ещё и пользу.

В области музейной педагогики перспективы использования игры в образовательных целях значительно шире, чем в школьном образовании. Мы предоставляем своим посетителям право выбора темы и количества выполняемых заданий; не ставим оценок; не регламентируем время, необходимое для самостоятельного поиска ответов. Но каждая даже очень простая игра предполагает правила, которые организуют совместные действия участников. В нашем случае правила задаёт экспозиционный сюжет, предлагающий отправиться в познавательное путешествие по «Острову открытий», а «первооткрывателями» становятся дети, их друзья и родители.

Работая над выставкой, мы ставили перед собой вопросы: как, чему и зачем мы хотим научить нашего посетителя? Как и экспозиция Биологического музея, охватывающая все направления науки о живых организмах, комплекс занимательных заданий выставки «Остров открытий» включает многие разделы биологии: ботанику, зоологию, экологию, анатомию человека и животных, палеонтологию, биогеографию. Цель выставки не снабдить посетителей исчерпывающими знаниями по всем этим темам, а побудить их к размышлению и самостоятельному поиску ответов, к внимательному знакомству со стационарной экспозицией музея, учебной и научно-популярной литературой.

Детские психологи обоснованно утверждают, что ребёнок не может стать нормальным, полноценным человеком, если он не получает достаточного внимания и



заботы со стороны взрослых [2]. Однако не каждая мама или папа в силу разных причин могут стать авторами познавательных затей. В данном случае музей берёт эту функцию на себя и предлагает семье выставку-игру, сочетающую образовательные элементы, яркие впечатления и активные развлечения.

Неформальная обстановка, задания разной сложности, возможность обсудить результаты с друзьями и родителями — всё это стимулирует познавательную активность юных посетителей. Здесь они учатся не молчать и слушать, а думать и действовать. За время работы выставки ни один ребёнок не сказал о задании «я не знаю», «я не могу». Сомневаясь, дети говорили родителям или музейным педагогам: «Мне интересно найти решение», или «Я не уверен в ответе, но я проверю свои знания». Итогом посещения выставки было не только хорошее настроение всей семьи, но и новые знания, навыки и опыт.

Вовлечение детей и их родителей в игровую среду с интересной для них областью знаний — это одно из главных преимуществ выставки. Не заучивая готовые знания, а размышляя, посетители включаются в познание тайн природы. Они узнают об историческом развитии органического мира, о закономерностях в строении и функционировании живых организмов и их взаимосвязях, перекидывают в своём сознании «мостики» между теоретическими и практическими знаниями биологии. «Остров открытий» даёт родителям повод проявить эрудицию, детям развить мышление, терпение и внимание, а всем вместе приобрести совместный опыт творческого общения, которого так порой не хватает современным семьям.

### **Литература**

1. Васильева Л. А. Взаимодействие посетителей с интерактивной экспозицией «Комната открытий» // Сборник научных трудов ГБМТ. — М., 2007. — Вып. 3. — С. 38—49.
2. Лисина М. И. Развитие познавательной активности детей в ходе общения со взрослыми и сверстниками // Вопросы психологии. — 1982. — № 4. — С. 18—35.
3. Менджерицкая Д. В. Роль творческой игры в знакомстве детей с окружающей жизнью // Дошкольное воспитание. — 2008. — № 6. — С. 15—20.

## **Может ли музей стать квест-румом? (на примере квеста «Ограбление века», музей «Метальная лавка», Екатеринбург)**

**А. М. Шустикова**

*Музей истории Екатеринбурга*

Квесты (квест-румы) в реальном времени — одно из самых популярных городских развлечений среди молодёжи. По этой причине такая форма работы с аудиторией является привлекательной для музея, так как позволяет расширить круг посетителей. В то же время для квест-рума характерен ряд правил, который мало применим для музея: пространство ограничено, все предметы в комнате участвуют в игре, команда находится в месте проведения квеста одна или с актёрами (никаких «чужих» людей в игровом пространстве быть не должно).

В 2017 году на базе филиала Музея истории Екатеринбурга — музея «Метальная лавка» (помещение Водонапорной башни) работал квест-рум «Ограбление века».

На первом этаже башни были выставлены предметы из металла, сделанные на уральских заводах. Для экспонирования предметов были использованы две оконные ниши, стены, пол и потолок. На втором этаже — хранение и кабинет смотрителя. Помещение выставочного зала всего 12 м<sup>2</sup>, что не позволяет принимать здесь большие экскурсионные группы. Именно обособленность помещения, его небольшой размер, экспозиция в прямой доступности посетителя и дали возможность запустить здесь вариант квест-рума.

При проектировании квест-рума на территории Водонапорной башни нужно было решить несколько условий:

- игровая ситуация должна была связана с музейной экспозицией;
- игроки должны были взаимодействовать во время игры с музейными предметами, но так, чтобы не нанести предметам хранения вреда;
- сами материалы квеста должны были размещаться так, чтобы не привлекать внимание обычных посетителей музея;
- музейный смотритель не может покидать помещение музея во время проведения квеста.

Среди предметов, выставленных в башне, есть несколько старинных сундуков, потому основные игровые материалы были размещены в одном из них по принципу матрёшки: в большой сундук был закрыт сундук поменьше, внутри его был ещё один и так далее. Это позволило убрать основные игровые предметы с глаз посетителей и одновременно создало игровую интригу. В квесте участвовало не только пространство музея, но и небольшой садик вокруг башни. Сценарий квеста было решено связать с историей дореволюционного Екатеринбурга. При создании квеста в Водонапорной башне был выбран детективный сюжет второго уровня сложности.

Прембула: начало XX века, по Екатеринбургу прокатилась волна дерзких краж. В Метальной лавке было совершено очередное ограбление, но грабители не смогли его завершить. На месте преступления были оставлены улики, а также закрытый сундук, предположительно с награбленным.

Цель игроков: за 40 минут они должны выйти на след грабителей, внимательно исследовав все улики. В качестве улик выступили копии рекламных листовок конца

XIX — начала XX веков и бумажных денег; вырезки из городских дореволюционных газет; фотографии из фондов музея; записки, написанные с соблюдением всех норм старинной орфографии; небольшие предметы (вилка, дамская сумочка и театральный бинокль). Предлагалось также поработать со старинными мерами длины и веса, например определить «аршинометром» расстояние между предметами.

В игре участвовала и музейная экспозиция. На одном из этапов квеста надо было узнать старинные вещи по названиям из прейскуранта: угольница, мясорубка, табакорезка, мачете и другие. В конце квеста был предусмотрен приз: в последнем сундучке игроков ожидали шоколадные золотые монеты.

Смотритель башни преобразался в городского. Его подсказки были стилизованы под истории из практики екатеринбургского инспектора Пыжикова.

Квест прошёл апробацию на пяти разных группах (группы были разными по возрасту, составу и опыту участников в прохождении квестов). После каждой группы в сценарий и механику квеста вносились поправки.

Презентация «Ограбления века» прошла 20 мая 2017 года в рамках детской программы Ночи музеев. Всего за июнь — октябрь 2017 года («Метальная лавка» открыта посетителям до начала ноября) квест прошёл более 25 раз. Благодаря тому что уровень сложности игры был заявлен невысокий, главными его посетителями стали дети с родителями и подростки.

Таким образом, данная форма работы с музейной аудиторией оказалась востребованной. В то же время ряд противоречий между работой музея и квестом решён не был. Например, квестоманы отмечали небольшое количество играющих предметов в зале, увеличение же их количества невозможно, так как напрямую затрагивает проблему сохранности музейных артефактов.

Зимой 2018 года было принято решение провести реставрационные работы в помещениях Водонапорной башни, а также перенести экспозицию на второй этаж (он почти в два раза больше первого), а на первом этаже разместить гостевой центр и сувенирную лавку. По этой причине квесты в филиале пока не проводятся.

## Авторы

**Агафонова Анна Сергеевна** — магистр социологии культуры, методист по музейно-образовательной деятельности Бюджетного учреждения культуры Удмуртской Республики «Государственный мемориально-архитектурный комплекс „Музей-усадьба П. И. Чайковского“», 427431, Удмуртская Республика, г. Воткинск, ул. Чайковского, д. 119; 8 (34145) 5-20-75

**Андреева Марина Владимировна** — ведущий специалист по работе с посетителями Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Политехнический музей», 101000, г. Москва, Новая площадь, д. 3/4; 8 (495) 730-54-38 доб. 14-76, 8 (916) 008-12-55

**Антипушина Жанна Андреевна** — кандидат биологических наук, старший научный сотрудник Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 255-45-14

**Артёмова Ольга Анатольевна** — заведующая сектором выставочных программ образовательного отдела Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный Дарвиновский музей», 117292, г. Москва, ул. Вавилова, д. 57; 8 (499) 783-24-07, olart@darwin.museum.ru

**Атрощенко Маргарита Михайловна** — кандидат биологических наук, заведующая отделом зоологии и физиологии Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 255-45-14

**Ахремчик Александра Михайловна** — учитель географии Муниципального автономного образовательного учреждения «Экономическая школа № 145», 614022, г. Пермь, ул. Карпинского, д. 87А; 8 (342) 224-04-68

**Бахтеева Мария Сергеевна** — кандидат филологических наук, заведующая научно-методическим отделом Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный музей истории религии», 190000, Санкт-Петербург, Почтамтская ул., 14; 8 (812) 571-47-91

**Васильева Валентина Петровна** — заведующая обособленными структурными подразделениями Муниципального бюджетного учреждения «Бердский историко-художественный музей», 633004, Новосибирская обл., г. Бердск, Спортивная ул., 9; 8 (383-41) 5-31-55, 5-02-59

**Васильева Лидия Александровна** — заслуженный работник культуры Российской Федерации, методист Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 255-95-99

**Волкова Екатерина Владимировна** — заведующая отделом по связям с общественностью Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный музей истории религии», 190000, г. Санкт-Петербург, Почтамтская ул., д. 14; 8 (812) 314-58-10

**Вязовкина Марина Валентиновна** — начальник отдела программ детского, семейного отдыха и дополнительного образования Государственного автономного учреждения культуры «Мосгортур», 101000, г. Москва, пер. Огородная слобода, д. 9, стр. 1; 8 (925) 500-03-13

**Гахария Лиана Андреевна** — методист по музейно-образовательной работе Санкт-Петербургского государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный музей истории Санкт-Петербурга», отдел «Обособняк Румянцева», 190000, г. Санкт-Петербург, Английская наб., д. 44; 8 (812) 571-75-44

**Головчанская Маргарита Николаевна** — куратор проекта «Мобильное приложение Artefact»; 8 (926) 503-58-85, ar@team.culture.ru

**Голубкова Елена Николаевна** — заведующая отделом музейной педагогики Государственного учреждения культуры Ярославской области «Переславль-Залесский историко-архитектурный и художественный музей-заповедник», 152024, г. Переславль-Залесский, Ярославская обл., Музейный пер., д. 4; 8 (848535) 3-81-00, факс 8 (848535) 3-19-10

**Городищ Анна Владимировна** — бакалавр филологии, PR-менеджер Компании «Street Adventure», 109012, г. Москва, ул. Никольская, 4/5, 343; 8 (495) 374-77-98, a.gorodishch@streetadventure.ru

**Григорьева Ксения Алексеевна** — бакалавр, экскурсовод Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Дом-музей Марины Цветаевой», 121069, г. Москва, Борисоглебский пер., д. 6, стр. 1; 8 (495) 695-35-43

**Григорьева Ольга Степановна** — музыкальный руководитель Муниципального дошкольного образовательного учреждения «Ирдоматский детский сад», 162641, Вологодская обл., Череповецкий р-н, деревня Ирдоматка, Новая ул., д. 36; 8 (921) 148-77-87

**Гущина Мария Евгеньевна** — методист по музейно-образовательной деятельности II категории отдела музейной педагогики Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Московский государственный объединенный художественный историко-архитектурный и природно-ландшафтный музей-заповедник» (Коломенское — Измайлово — Люблино), 115487, г. Москва, пр. Андропова, д. 39; 8 (499) 614-20-83

**Евсеева Александра Викторовна** — методист Детского центра Муниципального бюджетного учреждения культуры «Музей истории Екатеринбурга», 620075, г. Екатеринбург, ул. Карла Либкнехта, д. 26; 8 (343) 371-22-43

**Жигалова Ксения Олеговна** — ведущий специалист Государственного бюджетного учреждения «Государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник „Казанский Кремль“», Музей естественной истории Татарстана, 420014, г. Казань, Кремль; 8 (843) 567-80-37

**Жукова Александра Васильевна** — заведующая сектором методического обеспечения научно-просветительского отдела Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Саратовский государственный художественный музей имени А. Н. Радищева», 410600, г. Саратов, ул. Радищева, д. 39; 8 (8452) 26-28-55, факс 8 (8452) 28-32-68

**Зенько Светлана Викторовна** — старший специалист по работе с дошкольными и школьными группами Федерального государственного бюджетного учреждения науки «Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера)» Российской академии наук, 199034, г. Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 3; 8 (812) 328-01-18, факс 8 (812) 328-08-11, zenko@kunstkamera.ru

**Зоря Алина Алексеевна** — магистр искусствоведения, заместитель директора по научно-просветительской деятельности Санкт-Петербургского бюджетного учреждения «Музей „Невская застава“», 192174, Санкт-Петербург, Ново-Александровская ул., д. 23, лит. А; 8 (812) 412-00-57

**Кадетова Анастасия Александровна** — магистр географии, научный сотрудник сектора «Гуманитарные проекты» отдела театрализованных представлений и творческих программ Государственного автономного учреждения культуры «Московский зоопарк», 123242, г. Москва, Большая Грузинская ул., д. 1; 8 (499) 255-57-63

**Карнаухова Ирина Борисовна** — заведующая сектором маркетинга Государственного бюджетного учреждения культуры Московской области «Сергиево-Посадский государственный историко-художественный музей-заповедник», 141310, Московская обл., г. Сергиев Посад, пр. Красной Армии, д. 144; 8 (496) 540-25-43, sergiev.musmarket@ya.ru

**Клапунова Наталья Олеговна** — магистр искусствоведения, методист по научно-просветительской деятельности Санкт-Петербургского бюджетного учреждения «Музей „Невская застава“», 192174, Санкт-Петербург, Ново-Александровская ул., д. 23, лит. А; 8 (812) 412-00-57

**Ковалёва Анна Георгиевна** — менеджер по разработке музейных программ и развитию партнерских связей Музея первого президента России Б. Н. Ельцина. Ельцин Центр, 620014, г. Екатеринбург, ул. Бориса Ельцина, 3; 8 (343) 312-43-43

**Комышанова Ксения Эдуардовна** — менеджер отдела программ детского, семейного отдыха и дополнительного образования Государственного автономного учреждения культуры «Мосгортур», 101000, г. Москва, пер. Огородная слобода, д. 9, стр. 1; 8 (925) 500-03-13

**Корнелиук Элла Анатольевна** — ведущий методист научно-просветительского отдела Государственного учреждения культуры Калужской области «Калужский музей изобразительных искусств», 248000, г. Калуга, ул. Ленина, д. 105; 8 (4842) 56-28-30, klepova@kaluga.net

**Костин Александр Александрович** — кандидат юридических наук, основатель компании Inlearn (ООО «Образовательные технологии»), 129085, г. Москва, Звёздный бул., д. 19, оф. 1201; 8 (495) 255-32-02, lk@inlearn.com

**Кравченко Анастасия Александровна** — методист сектора методического обеспечения научно-просветительского отдела Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Саратовский государственный художественный музей имени А. Н. Радищева», 410600, г. Саратов, ул. Радищева, д. 39; 8 (8452) 26-28-55, факс 8 (8452) 28-32-68

**Макарова Вероника Юрьевна** — старший специалист по работе с индивидуальными посетителями Федерального государственного бюджетного учреждения науки «Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера)» Российской академии наук, 199034, г. Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 3; 8 (812) 328-01-18, факс (812) 328-08-11, makarova@kunstkamera.ru

**Макарова Ольга Викторовна** — руководитель Государственного бюджетного учреждения «Государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник „Казанский Кремль“», Музей естественной истории Татарстана Государственного историко-архитектурного и художественного музея-заповедника «Казанский Кремль», 420014, г. Казань, Кремль, а/я 20; 8 (843) 567-80-36

**Мацкевич Марина Владимировна** — кандидат педагогических наук, эксперт грантовой программы «Музеи Русского Севера» компании «Северсталь», 119146, Москва, Фрунзенская наб., 18-76

**Медведева Елена Борисовна** — доцент, кандидат исторических наук, главный редактор журнала «Музей», ведущий аналитик Московского центра музейного развития, г. Москва, Большой Сухаревский пер., д. 18; 8 (916) 145-34-45, journalmuseum@gmail.com

**Медведева Майя Валерьевна** — специалист по просветительской работе Государственного бюджетного учреждения культуры «Калининградский областной музей янтаря», 236016, г. Калининград, пл. Маршала Василевского, д. 1; 8 (4012) 466-550, 8 (4012) 538-219, prosvet@ambermuseum.ru

**Мельникова Наталия Сергеевна** — методист по музейно-образовательной работе Санкт-Петербургского государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный музей истории Санкт-Петербурга», отдел «Обособняк Румянцева», 190000, г. Санкт-Петербург, Английская наб., д. 44; 8 (812) 571-75-44

**Меньшикова Ксения Владимировна** — музейный педагог Санкт-Петербургского государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный литературно-мемориальный музей Анны Ахматовой в Фонтанном доме», 191014, г. Санкт-Петербург, наб. реки Фонтанки, д. 34; 8 (812) 272-50-90, 8 (812) 579-72-39, akhmatovamuseum@mail.ru

**Митрошина Анастасия Евгеньевна** — магистр музеологии, заведующая отделом Музейно-выставочного центра Государственного бюджетного учреждения Ивановской области «Ивановский государственный историко-краеведческий музей им. Д. Г. Бурялина», 153012, г. Иваново, Советская ул., д. 29; 8 (4932) 41-38-12

**Михайлова Наталия Евгеньевна** — кандидат биологических наук, заведующая образовательным отделом Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный Дарвиновский музей», 117292, г. Москва, ул. Вавилова, д. 57; 8 (499) 783-24-07, natmikh@darwin.museum.ru

**Носова Наталья Васильевна** — заведующая сектором работы со школьниками Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный Дарвиновский музей», 117292, г. Москва, ул. Вавилова, д. 57; 8 (910) 451-63-26, natnos@darwin.museum.ru

**Нуриева Евгения Михайловна** — кандидат геолого-минералогических наук, старший преподаватель кафедры минералогии и литологии института геологии и нефтегазовых технологий, заведующая фондово-монографическим отделом Геологического музея им. А. А. Штуkenберга Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Казанский (Приволжский) федеральный университет», 420008, г. Казань, Кремлёвская ул., д. 18; 8 (843) 233-77-53

**Павлова Мария Александровна** — старший научный сотрудник Областного государственного бюджетного учреждения культуры «Костромской историко-архитектурный и художественный музей-заповедник», 156000, г. Кострома, пр. Мира, д. 7; 8 (4942) 51-38-29; факс 8 (4942) 51-43-90

**Пантюлина Софья Анатольевна** — сотрудник отдела научно-просветительской и экспозиционной работы Научно-исследовательского Зоологического музея МГУ им. М. В. Ломоносова, 125009, Москва, Большая Никитская ул. д. 2; 8 (495) 629-39-48

**Петрунина Любовь Яковлевна** — кандидат философских наук, куратор проекта ИКОМ «Узнай своего посетителя»

**Печагина Алина Андреевна** — педагог дополнительного образования отдела «Музейный образовательный центр» Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный музей-заповедник «Петергоф», Музейный центр «Новая ферма», 198516, Санкт-Петербург, г. Петергоф, Разводная ул., д. 2; 8 (812) 450-78-37, 8 (931) 003-06-47, new\_farm@peterhofmuseum.ru

**Пикуленко Марина Маилловна** — кандидат биологических наук, ведущий научный сотрудник Федерального государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова», Научно-учебный музей землеведения, 119991, г. Москва, Ленинские горы, д. 1, Главное здание МГУ; 8 (495) 939-14-15, 8 (495) 939-30-11

**Попова Людмила Владимировна** — доктор педагогических наук, доцент, ведущий научный сотрудник Федерального государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова», Научно-учебный музей землеведения, 119991, г. Москва, Ленинские горы, д. 1, Главное здание МГУ; 8 (495) 939-14-15

**Прокофьева Наталья Евгеньевна** — кандидат исторических наук, доцент кафедры теории, истории и философии культуры отделения философии и культурологии Гуманитарного института Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого», 173014, Великий Новгород, Антоново, Гуманитарный институт, кафедра теории, истории и философии культуры, ауд. 316; 8 (8162) 97-42-43, доб. 1559

**Сафина Алсу Фердинандовна** — главный специалист Государственного бюджетного учреждения «Государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник «Казанский Кремль», Музей естественной истории Татарстана, 420014, г. Казань, Кремль; 8 (843) 567-80-37



**Сашнина Ольга Владимировна** — директор Палеонтологического музея Амурского научного центра Дальневосточного отделения Российской академии наук, Амурская обл., г. Благовещенск, Релочный пер., д. 4.; 8 (4162) 52-34-54, museum@ascnet.ru

**Соколова Анна Михайловна** — старший воспитатель Муниципального дошкольного образовательного учреждения «Ирдоматский детский сад», 162641, Вологодская обл., Череповецкий р-н, деревня Ирдоматка, Новая ул., д. 36; 8 (921) 148-77-87

**Таранец Ирина Павловна** — кандидат биологических наук, встарший научный сотрудник и ведущий специалист Федерального государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова», Научно-учебный музей землеведения, Экоцентр «Воробьевы горы», 119334, г. Москва, Андреевская наб., д. 1; 8 (495) 225-65-92, 8 (985) 225-98-22

**Теедемаа Елена Владимировна** — заведующая художественный отделом Муниципального бюджетного учреждения «Бердский историко-художественный музей», 633004, Новосибирская обл., г. Бердск, Спортивная ул., 9; 8 (383-41) 5-31-55, 5-33-60, 8 (383-41) 5-02-60

**Турская Оксана Львовна** — заместитель директора по развитию izi.TRAVEL — сторителлинговой платформы и приложения; 8 (903) 719-40-58, oxana.turskaya@izi.travel

**Фролова Светлана Анатольевна** — кандидат исторических наук, директор Музея истории Казанского университета, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Казанский (Приволжский) федеральный университет», 420008, г. Казань, Кремлевская ул., д. 18; 8 (843) 238-15-73, miku@kpfu.ru, SAFrolova@kpfu.ru

**Хрибар Сергей Феликсович** — кандидат исторических наук, старший научный сотрудник Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 255-45-14

**Хусаинова Анна Валерьевна** — заведующая отделом палеонтологии Геологического музея им. А. А. Штуkenберга Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Казанский (Приволжский) федеральный университет», 420008, г. Казань, Кремлёвская ул., д. 18; 8 (843) 292-08-19

**Чесняк Марина Геннадьевна** — кандидат педагогических наук, заведующая отделом культурно-образовательной деятельности и приема посетителей Государственного бюджетного учреждения культуры Ставропольского края «Ставропольский государственный историко-культурный и природно-ландшафтный музей-заповедник имени Г. Н. Прозрителева и Г. К. Праве», 355035, Ставропольский край, г. Ставрополь, ул. Дзержинского, д. 135 (площадь Ленина); 8 (8652) 26-27-29

**Чубарова Ольга Владимировна** — Почётный работник культуры города Москвы, заведующая отделом педагогики Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 255-95-99, tov@gbmt.ru

**Шапошникова Марина Владимировна** — кандидат педагогических наук, заведующая Музейным образовательным центром Областного государственного бюджетного учреждения культуры «Костромской историко-архитектурный и художественный музей-заповедник», 156000, г. Кострома, пр. Мира, д. 7; 8 (4942) 51-38-29; факс 8 (4942) 51-43-90

**Шубина Юлия Вадимовна** — Почётный работник культуры города Москвы, заведующая выставочным отделом Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 252-58-65

**Шустикова Анна Максимовна** — старший методист Детского музейного центра Муниципального бюджетного учреждения культуры «Музей истории Екатеринбурга», 620075, г. Екатеринбург, ул. К. Либкнехта, д. 26; 8 (343) 371-22-43, факс 8 (343) 371-39-27

## Участники дискуссий

**Андреева Анна Николаевна** — заведующая издательским сектором Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 255-45-14

**Баринова Мария Сергеевна** — хранитель фонда Муниципального бюджетного учреждения культуры «Череповецкое музейное объединение», Музей Природы, 162602, Вологодская обл., г. Череповец, Советский пр., д. 30-а; 8 (8202) 51-71-91, cherepovets-museum@yandex.ru

**Башнина Ольга Сергеевна** — экскурсовод Федерального государственного учреждения культуры «Государственный музей политической истории России», 197046, г. Санкт-Петербург, ул. Куйбышева, д. 2-4; 8 (812) 313-61-63 (доб. 220)

**Беседина Елена Ивановна** — заведующая отделом по музейно-выставочной деятельности Музейно-выставочного центра Красноармейского района Волгограда, 400083, г. Волгоград, ул. 50 лет Октября, д. 178; (8442) 62-67-64, 8 (8442) 62-73-56

**Брикман Светлана Аркадьевна** — заведующая отделом экскурсионно-массовой работы и школьно-музейной педагогики Муниципального учреждения культуры «Историко-мемориальный музей-заповедник „Подолье“», 142100, Московская обл., г. Подольск, пр. Ленина, д. 47; 8 (4967) 69-92-39, immz-podolie@yandex.ru

**Владимирова Галина Николаевна** — ведущий специалист по музейно-образовательной деятельности отдела музейной педагогики Федерального государственного учреждения культуры «Государственный музей политической истории России» (Детский исторический музей), 197046, г. Санкт-Петербург, ул. Куйбышева, д. 2-4; 8 (812) 233-70-52

**Вольховский Артём Валерьевич** — учитель биологии и химии Автономной некоммерческой общеобразовательной организации «Школа имени А. М. Горчакова», 196620, г. Санкт-Петербург, г. Павловск, Елизаветинская ул., д. 4; 8 (812) 465-18-18, 452-37-39, факс (812)-465-11-99

**Гардымова Дарья Кирилловна** — экскурсовод Федерального государственного учреждения культуры «Государственный музей политической истории России», 197046, г. Санкт-Петербург, ул. Куйбышева, д. 2-4; 8 (812) 313-61-63 (доб. 265)

**Горбова Марина Александровна** — кандидат педагогических наук, методист Музейно-выставочного центра Красноармейского района Волгограда, 400083, г. Волгоград, ул. 50 лет Октября, д. 178; (8442) 62-67-64, 8 (8442) 62-73-56

**Дрожевкина Татьяна Владимировна** — заведующая отделом информации Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 252-36-69

**Завалов Григорий Романович** — ведущий аналитик отдела межмузейных и туристских проектов и программ управления музейно-туристского развития Государственного автономного учреждения культуры «Мосгортур», 101000, г. Москва, пер. Огородная слобода, д. 9, стр. 1; 8 (925) 500-08-64, gzavalov@mosgortur.ru

**Зубарева Ольга Александровна** — специалист по экспозиционно-выставочной работе Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 252-58-65

**Иванчук Светлана Отаровна** — старший научный сотрудник отдела «Центр гуманитарных программ» Государственного бюджетного учреждения культуры Московской области «Сергиево-Посадский государственный историко-художественный музей-заповедник», 141310, Московская обл., г. Сергиев Посад, пр. Красной Армии, д. 44; 8 (496) 540-53-50, sergiev.musmarket@ya.ru

**Ионова Оксана Сергеевна** — заведующая отделом научно-просветительской работы Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный музей обороны Москвы», 119602, г. Москва, Мичуринский пр., Олимпийская деревня, д. 3; 8 (495) 233-42-06, ionova@gmom.ru

**Калита Светлана Павловна** — кандидат культурологии, доцент, директор Центра культурного наследия и инновационных проектов в культуре и образовании РУДН, доцент кафедры теории и истории культуры РУДН Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Российский университет дружбы народов», 117198, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6; 8 (495) 787-38-03, доб. 1642

**Клепова Светлана Леонидовна** — заведующая научно-просветительным отделом Государственного учреждения культуры Калужской области «Калужский музей изобразительных искусств», 248000, г. Калуга, ул. Ленина, д. 104; 8 (4842) 56-28-30

**Коробков Александр Васильевич** — руководитель учебного центра Санкт-Петербургского океанариума (ООО «УК „Планета Нептун“»), 191119, г. Санкт-Петербург, ул. Марата д. 86, лит. А, пом. 153; 8 (812) 572-44-47

**Крючкова Елена Николаевна** — кандидат педагогических наук, ведущий методист государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Галерея Ильи Глазунова», 119019, г. Москва, 119019, ул. Волхонка, д. 13; 8 (495) 691-93-78

**Кубасова Татьяна Сергеевна** — кандидат биологических наук, заместитель директора по научно-просветительской работе Государственного Дарвиновского музея, 117292, г. Москва, ул. Вавилова, д. 57; 8 (499) 783-20-13, tatklub@darwinmuseum.ru

**Куликова Марина Владимировна** — кандидат биологических наук, учёный секретарь Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 252-36-69, marina@gbmt.ru

**Лебедева Елена Евгеньевна** — заведующая информационно-издательским отделом Музея «Огни Москвы», 101000, Москва, Армянский пер., д. 3-5, стр. 1; 8 (495) 624-73-74

**Левицкая Светлана Евгеньевна** — заведующая отделом «Центр гуманитарных программ» Государственного бюджетного учреждения культуры Московской области «Сергиево-Посадский государственный историко-художественный музей-заповедник», 141310, Московская обл., г. Сергиев Посад, пр. Красной Армии, д. 144, 8 (496) 540-53-50, sergiev.musmarket@ya.ru

**Люшин Эдуард Михайлович** — заведующий научно-просветительским отделом Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Музей В. А. Тропинина и московских художников его времени», 119017, Москва, Щетининский пер., д. 10, стр. 1; 8 (495) 959-11-03, tropinin-emo@ya.ru

**Меньшикова Евгения Сергеевна** — аналитик отдела методического сопровождения музейной деятельности управления музейно-туристского развития Государственного автономного учреждения культуры «Мосгортур», 101000, г. Москва, пер. Огородная слобода, д. 9, стр. 1; 8 (925) 500-08-57

**Михайлова Анна Вадимовна** — кандидат наук, аналитик управления музейно-туристского развития Государственного автономного учреждения культуры «Мосгортур», 101000, г. Москва, пер. Огородная слобода, д. 9, стр. 1

**Мокеева Вероника Валерьевна** — педагог дополнительного образования, руководитель проектной инициативы Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр внешкольной работы „Парус“ городского округа Самара, 443001 г. Самара, Железнодорожный район, ул. Урицкого, д. 1а; 8 (846) 336-18-05, 8 (846) 336-18-06

**Московская Наталья Владимировна** — кандидат искусствоведения, ведущий методист Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Галерея Ильи Глазунова», 119019, г. Москва 119019, ул. Волхонка, д. 13; 8 (495) 691-93-78

**Ортяшова Татьяна Игоревна** — экскурсовод учебного центра Санкт-Петербургского Океанариума (ООО «УК „Планета Нептун“»), 191119, г. Санкт-Петербург, ул. Марата д. 86, лит. А, пом. 153; 8 (812) 572-44-34

**Павловский Роман Валерьевич** — учитель истории и искусства, классный воспитатель, куратор школьного музея Автономной некоммерческой общеобразовательной организации «Школа имени А. М. Горчакова», 196620, Санкт-Петербург, г. Павловск, ул. Елизаветинская, д. 4; 8 (812) 465-18-18, 452-37-39, факс 8 (812) 465-11-99

**Рахчеева Мария Витальевна** — кандидат биологических наук, директор Государственного бюджетного учреждения культуры города Москвы «Государственный биологический музей им. К. А. Тимирязева», 123242, г. Москва, Малая Грузинская ул., д. 15; 8 (499) 252-55-42

**Рощина Надежда Васильевна** — заведующая отделом детских и школьных образовательных программ Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный историко-культурный музей-заповедник „Московский Кремль“», 103132, Россия, г. Москва, Кремль; 8 (495) 690-30-94

**Русова Юлия Сергеевна** — методист отдела детских и школьных образовательных программ Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный историко-культурный музей-заповедник „Московский Кремль“», 103132, Россия, г. Москва, Кремль; 8 (495) 690-30-94

**Сапельникова Ирина Евгеньевна** — заместитель директора Муниципального учреждения культуры «Музейно-выставочный центр» Боровского района Калужской области, 249010, Калужская обл., г. Боровск, ул. Ленина, д. 278; (960) 516-99-96

**Спасская Наталья Николаевна** — кандидат биологических наук, учёный секретарь Научно-исследовательского Зоологического музея МГУ им. М. В. Ломоносова, 125009, г. Москва, Большая Никитская ул., д. 2; 8 (495) 629-49-12

**Толмачёва Елена Анатольевна** — кандидат исторических наук, заведующая отделом природы Областного бюджетного учреждения культуры «Курский областной краеведческий музей», 305000, г. Курск, ул. Луначарского, д. 6; 8 (4712) 70-21-28; факс: 8 (4712) 70-21-30

**Тушканова Юлия Александровна** — инспектор отдела дополнительного профессионального образования Автономной некоммерческой организации высшего образования «Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕврАзЭС», 194044, г. Санкт-Петербург, ул. Смолячкова, д. 14/1; 8 (812) 542-38-80

**Черевковская Ирина Анатольевна** — главный специалист научно-просветительского отдела Федерального государственного бюджетного учреждения науки «Государственный геологический музей им. В. И. Вернадского» Российской академии наук, 125009, г. Москва, Моховая ул., д. 11, стр. 11; 8 (495) 692-09-43

Тезисы Всероссийского научно-практического семинара  
«Квестомания. Игры по правилам и без»  
к 25-летию биологического квеста «Семейный лабиринт»

24—25 сентября 2018 года  
Москва

Под общей редакцией М. В. Рахчевой

Посвящается 25-летию биологического квеста «Семейный лабиринт»

Редактор-составитель М. В. Куликова  
Редактор А. Н. Андреева  
Верстка А. Н. Андреева

Адрес: 123242, Москва, Малая Грузинская, 15  
Тел.: 8 (499) 252-36-81  
Автоответчик: 8 (499) 252-07-49  
Сайт: [gbmt.ru](http://gbmt.ru)