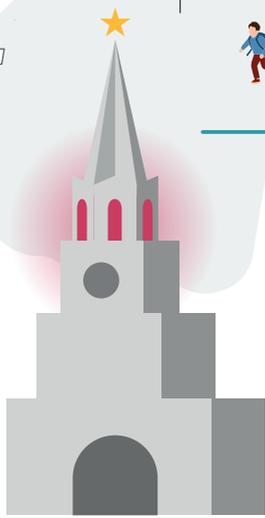
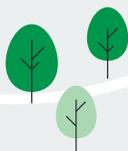
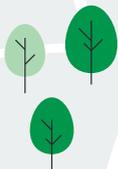


# ВСЕРОССИЙСКАЯ МУЗЕЙНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ «МУЗЕЙНЫЕ ДИАЛОГИ»

«КАК МУЗЕЯМ  
ПОДРУЖИТЬСЯ  
С ДЕТЬМИ И  
ПОДРОСТКАМИ»



**18-20**  
**СЕНТЯБРЯ**  
**2025**

ГБУ «Музей-заповедник «Казанский Кремль»

## **Музейные диалоги**

### **«Как музеям подружиться с детьми и подростками»**

Сборник кейсов, собранных в рамках Всероссийской музейной конференции «Музейные диалоги» на тему «Как музеям подружиться с детьми и подростками»

**Казань - 2025**

**УДК 069.1(082)**

**ББК 79.18**

**М89**

**Составители:**

Дарья Романова

Дарья Муратова

**Авторы:**

Анастасия Близнюк

Анна Езерская

Вероника Логунова

Дарья Каяткина

Дарья Слаквич

Екатерина Храмчихина

Ильсияр Низамиева

Инна Лазун

Ирина Воднева

Ксения Паршина

Ксения Наземцева

Лилия Верещацкая

Марина Шуравина

Наталья Гурина

Ольга Чижус

Светлана Новик

София Бебинг

Татьяна Грязнова

Юлия Русова

**Музейные диалоги:** материалы Всероссийской музейной конференции на тему «Как музеям подружиться с детьми и подростками» (г. Казань, 18-20 сентября 2025 г.). – Казань: Изд-во ООО «Фолиант», 2025. – 152 с.

В сборник включены материалы участников Всероссийской музейной конференции «Музейные диалоги» на тему «Как музеям подружиться с детьми и подростками», проходившей в Казани и Елабуге 18-20 сентября 2025 г. Конференция была посвящена одной из самых актуальных задач современного музея – работе с детской и подростковой аудиториями. На конференции музейные специалисты делились своими кейсами по организации детских и подростковых программ, а также работе со школами и школьными группами, созданию детских музейных центров.

## Раздел НА ОДНОЙ ВОЛНЕ: Работа с подростками

### 1

- 12 «К великому океану. Транссибирская магистраль»: опыт разработки и реализации программы как поиск нового языка диалога с подростками
- 18 Интерактивные формы взаимодействия с подростковой аудиторией в музее: опыт Музея первого президента России Б.Н. Ельцина
- 28 Партиципаторность «по любви»: практика интеграции подростковой лаборатории в выставочный проект

## Раздел МУЗЕЙНЫЙ УРОК: Как музеям стать частью школьной программы

### 2

- 39 Взаимодействие Краеведческого музея Полоцка со школьной аудиторией: из опыта работы
- 46 «На уроке космической биологии»: из опыта работы ГМИК им. К.Э. Циолковского
- 53 Визуализация литературного образа средствами художественного музея: по страницам романа А.С. Пушкина «Евгений Онегин»

## Раздел ВЗРОСЛЕЕМ С МУЗЕЕМ: Как музеи сопровождают детей на каждом этапе их взросления

### 3

- 67 Занятия для детей раннего и младшего дошкольного возраста в художественном музее. Опыт НГХМ
- 76 Музыкальные экскурсии для малышей – ключ к дружбе музея и ребенка (на примере просветительского опыта Всероссийского музея декоративного искусства и Российского национального музея музыки)
- 93 «Сказы бабушки Музея»: проект, в который не верили
- 101 Волшебный мир музея: создание увлекательных экскурсий для юных посетителей
- 112 От сказки к экспозиции: интерактивные истории для юных посетителей
- 123 Многоформатные образовательные решения для детской аудитории на примере выставки «Прекрасная эпоха. Европейское искусство рубежа XIX–XX вв.» из собрания Государственного Эрмитажа
- 129 ШудДор: этнография и компьютерные игры-стратегии

## Раздел ДЕТСТВО В МУЗЕЕ: Опыт создания и работы детских музейных центров

### 4

- 140 Детский музейный центр Великоустюгского государственного музея-заповедника
- 148 Программа Всероссийской музейной конференции «Музейные диалоги» на тему «Как музеям подружиться с детьми и подростками»

## ПРЕДИСЛОВИЕ

В сборник вошли статьи с кейсами, которые были представлены на Всероссийской музейной конференции «Музейные диалоги» на тему «Как музеям подружиться с детьми и подростками» в 2025 году.

Конференция «Музейные диалоги» стала идейным продолжением «Кремлевских чтений», проходивших в Музее-заповеднике «Казанский Кремль» традиционно осенью с 2008 года. В 2022 году темой «Кремлевских чтений» стал «музейный диалог» – работа с разными категориями посетителей. Тогда мы, команда Музея-заповедника «Казанский Кремль», хотели охватить обширный круг вопросов, касающихся работы с самыми разными посетителями – от детских и семейных посещений до работы с молодежью и инклюзивными практиками в музеях. Впоследствии мы собрали обратную связь от участников и поняли, насколько актуальным оказался вопрос детских музейных программ.

В 2025 году на смену «Кремлевским чтениям» пришли «Музейные диалоги». Здесь мы хотели говорить о том, как музей работает – ведет диалог – с разными категориями посетителей и партнерами. Первой темой стал вопрос, который мы поставили перед собой еще в 2022 году: как музеям подружиться с детьми и подростками?

Не «работать» или «привлекать», а именно «подружиться». Так, чтобы в музее дети из малышей выросли в школьников, подростков, молодых взрослых, а потом приходили в музей уже со своими детьми. Чтобы дети знали, что музей готов поддержать их страсть к искусству и творческое начинание.

Территорию Музея-заповедника «Казанский Кремль» ежегодно посещают свыше 4 миллионов человек. Из них больше 600 тысяч – посетители 9 музеев и выставочных залов Казанского Кремля, половина из них – это детские посещения.

За тридцать лет работы с детской аудиторией Музей-заповедник «Казанский Кремль» прошел эволюцию от единичных программ к живой творческой лаборатории, где дети выступают не только участниками мероприятий, но и их авторами.

Сегодня в структуре Музея-заповедника «Казанский Кремль» 9 музеев и выставочных залов: Центр «Эрмитаж-Казань», Музей истории государственности татарского народа и Республики Татарстан, Музей естественной истории Татарстана, Музей исламской культуры, Музей истории Благовещенского собора, Музей Пушечного двора, Выставочный зал «Манеж», Выставочные залы Присутственных мест, Музей Спасской башни. В каждом из них есть музейные продукты для детской аудитории – от интерактивных экскурсий и арт-медиаций до квестов и мастер-классов. Здесь мы хотим выделить проекты последних лет.

Центр «Эрмитаж-Казань» – первое представительство Государственного Эрмитажа в России. Именно он стоит в авангарде создания детских музейных программ и проектов Музея-заповедника «Казанский Кремль». К каждому выставочному проекту сотрудники Центра «Эрмитаж-Казань» готовят интерактивные программы для младшей, средней и старшей школьной аудитории, семейного посещения. В 2025 году у Центра «Эрмитаж-Казань» появился детский сайт к выставке «Прекрасная эпоха. Европейское искусство рубежа XIX – XX вв.», на котором

родители вместе с детьми могли подготовиться к посещению музея, пройти викторины и мини-игры, связанные с выставкой, или посмотреть капи-гид. В рамках своих проектов Центр «Эрмитаж-Казань» организует выставки детского творчества, формируя вокруг себя сообщество из детской и семейной аудитории.

Значимым событием в работе Музея-заповедника «Казанский Кремль» с детьми стал культурно-образовательный проект «ЛМЛ», или «Летний музейный лагерь», который проходит с 2023 года. Проект реализуется при грантовой поддержке программы социальных инвестиций «Формула хороших дел» компании «СИБУР». В рамках смен незрячие и слабовидящие, глухие и слабослышащие дети и подростки посещают музеи и выставочные залы Казанского Кремля, мастер-классы, пробуют реализовывать свои проекты. Каждая смена завершается пикником в парке, где дети и родители делятся своими впечатлениями.

Еще одним специальным детским проектом 2025 года стал запуск аудиоспектакля «Тайна Спасской башни», подготовленного совместно с Казанским ТЮЗом (Казанский государственный театр юного зрителя). Аудиоспектакль-променад знакомит самых маленьких посетителей с историей Спасской башни, одной из башен Казанского Кремля, некогда выездных ворот в город.

В 2023 году Музей-заповедник «Казанский Кремль» вместе с Издательством «Юлбасма» организовал конкурс иллюстраций для начинающих художников «Тайны Казанского Кремля». Работы победителей украсили книгу «Тайны Казанского Кремля», изданную в 2024 году, а также легли в основу одноименной баннерной выставки. Более пятидесяти работ, посвященных архитектурным объектам

древней крепости, были размещены на территории бывшего Спасо-Преображенского мужского монастыря.

Главное наше достижение даже не в масштабе, а в изменении самой философии. Мы больше не вещаем, а слушаем. Ребенок для нас – не зритель, а соавтор. Именно его интересы, которые мы стараемся «поймать», помогают нам вместе создавать новые программы, конкурсы и выставки. Проходя путь от знакомства с музеем к соучастию в его развитии, мы надеемся воспитать не просто новую аудиторию, а поколение соавторов, которые видят в музее пространство для воплощения собственных идей.

Мы понимаем, что только начинаем двигаться в этом направлении. Нам хотелось услышать опыт других музеев. Очень приятно, что мы получили большой отклик от музейного сообщества. На «Музейные диалоги» было подано более 120 заявок, из которых мы отобрали 95 участников и слушателей – музейных практиков, работающих с детскими и подростковыми аудиториями, из 23 регионов России, а также 3 музеев Беларуси. Это Москва, Санкт-Петербург, Калининградская, Архангельская, Вологодская, Свердловская, Новосибирская, Томская, Калужская, Курская, Самарская, Нижегородская, Ярославская, Рязанская, Саратовская области, Пермский край, Краснодарский край, Удмуртская республика, Республика Башкортостан, Ханты-Мансийский автономный округ; Витебская и Минская области (Беларусь).

На «Музейных диалогах» было несколько форматов:

- открывающая панельная дискуссия «Как музеям подружиться с детьми и подростками?» с приглашенными экспертами;
- воркшоп «Соединяться, но не теряться, или Как строить партнерства в культурных Проектах для детей»

- 3 сессии в Казанском Кремле
  - 1) «На одной волне: Работа с подростками»,
  - 2) «Музейный урок: Как музеям стать частью школьной программы»,
  - 3) «Взрослеем с музеем: Как музеи сопровождают детей на каждом этапе взросления»;
- 2 мероприятия в рамках публичной программы конференции:
  - 1) Презентация «как «Культурный дневник» помогает музею выстраивать диалог с детьми» от команды проекта «Место на полке»,
  - 2) «Музей, дети и родители: Как дружить и развиваться вместе. Опыт проекта «Детское Царицыно» от заведующей сектором «Детское Царицыно» ГМЗ «Царицыно» Анастасии Стальной;
- выездная сессия на базе Елабужского государственного музея-заповедника.

Первую выездную сессию мы провели на «Кремлевских чтениях» в 2024 году. Она проходила на площадке Болгарского музея-заповедника. Мы подумали, что это довольно успешный формат: так люди, приезжающие на конференцию из других регионов, могут познакомиться не только с Казанью, но и с другими городами и музеями Республики Татарстан. Гостям такой формат тоже понравился, и мы решили повторить опыт в 2025 году. В том, что площадкой выездной сессии станет Елабужский государственный музей-заповедник, не было сомнений – мы знали, что коллеги обладают значительным, признанным опытом реализации детских программ и работе с детской аудиторией. Итогом многолетней музейно-педагогической работы стало открытие Детского музейно-образовательного центра «Эврика» в составе Елабужского государственного музея-заповедника – одно из главных музейных событий в Татарстане в 2025 году.

Итогом трехдневной музейной конференции стал настоящий сборник статей с кейсами участников. Названия разделов в сборнике совпадает с названиями сессий. Стоит отметить, что не все выступления вошли в сборник – в начале каждого раздела перечислены все спикеры, выступившие на сессии. Надеемся, что опубликованные материалы станут подспорьем для музейных работников и музейных педагогов в подготовке и реализации детских и подростковых музейных проектов.

**РАЗДЕЛ 1.  
НА ОДНОЙ ВОЛНЕ:  
Работа с подростками**

## О сессии

Сессия была посвящена разным формам работы с подростковой аудиторией. Что может увлечь подростка? Как оставаться в контакте с подростком?

### Своими ответами делились

Дарья Каяткина, Музей Б.Н. Ельцина

София Бебинг, Музеи Московского Кремля

Ксения Паршина, Светлана Бакалова, ГМЗ «Царицыно»

Юлия Мачевская, Государственный музей городской скульптуры

Александра Белоусова, КВЦ «Башня» Национального музея РМЭ им. Т. Евсеева

Диана Царькова, Музей Транспорта Москвы

Алина Мирошник, Мария Колпакова, Дом культуры «ГЭС-2»

Наталья Жабина, НИИ Урбанистики и глобального образования МГПУ

**Модератор:** Наталья Гомберг,  
ГМИИ им. А.С. Пушкина

## **«К великому океану. Транссибирская магистраль»: опыт разработки и реализации программы как поиск нового языка диалога с подростками**

Государственный историко-культурный музей-заповедник  
«Московский Кремль»

**Авторы:** Бебинг София Дмитриевна, методист отдела  
детских и школьных образовательных программ  
e-mail: sophy.wisdom@gmail.com  
Русова Юлия Сергеевна, методист I категории  
отдела детских и школьных образовательных  
программ  
e-mail: Julia.rusova@gmail.com

Колоссальные вызовы модернизации России рубежа XIX–XX веков, требовавшие осмысления категорий скорости и пространства, нашли отражение не только в технологических прорывах, но и в произведениях искусства. Ярким примером является пасхальное яйцо «Сибирский поезд» фирмы К. Фаберже (1900 г.) из собрания Музеев Московского Кремля, выступающее миниатюрным символом грандиозного проекта – строительства Транссибирской магистрали. Этот шедевр ювелирного искусства, выставившийся на Всемирной выставке в Париже вместе с реальным вагоном поезда, демонстрировал миру достижения империи. Однако, несмотря на историческую значимость Сибирского пути, его комплексная роль – как фактора экономической интеграции, демографического развития и геополитического позиционирования – остается недостаточно раскрытой в рамках школьных программ.

Предлагаемый материал характеризуется высокой когнитивной сложностью для подростковой аудитории. Это обусловлено особенностями современного информационного поля, для которого характерны клиповость восприятия, высокая конкуренция за внимание со стороны развлекательного контента и цифровых устройств, а также приоритизация личных интересов в структуре досуга подростков.

Эта ситуация побудила методистов Детского Центра Музеев Московского Кремля к разработке инновационной образовательной программы «К великому океану. Транссибирская магистраль», представляющей собой синтез настольной познавательной игры и мультимедийного сопровождения. Идея была осуществлена при поддержке ОАО «Российские железные дороги».

Основой программы является настольная историческая игра. Это определяет интерактивный и соревновательный формат, который кардинально отличается от традиционной подачи материала на уроке или в ходе экскурсии в музее. Настольные игры идеально соответствуют мироощущению данной аудитории. Игровой процесс предполагает действие по понятным правилам с немедленной обратной связью, создает пространство для общения, вовлекает всех участников, независимо от возраста и подготовки. Визуальные образы, тактильные ощущения и азарт способствуют более легкому усвоению информации и превращают познание в захватывающее приключение. Разработанная стратегия настольной игры позволила соблюсти баланс игрового и познавательного элемента.

Центральным организационным элементом является разделение на четыре команды. Это не просто деление на группы, а ролевая модель, где каждая команда представляет

определенную социальную группу или институт начала XX века (инженеров путей сообщения, государственных чиновников, контролирующих строительство железных дорог, меценатов и журналистов). Содержательное наполнение игровых карт включает биографические справки и портреты исторических личностей, чья деятельность была напрямую связана с проектированием, строительством и эксплуатацией Транссибирской магистрали. Такое распределение заставляет участников рассматривать исторические события и экономические процессы с разных точек зрения, что развивает критическое мышление и понимание сложности исторических процессов. Участники разделяются по группам самостоятельно, а карточки команд раздаются методистами.

Игровая механика построена на моделировании транссибирского железнодорожного путешествия по маршруту от Москвы до Владивостока. Игровой процесс разделен на девять этапов (раундов), соответствующих остановкам поезда (Москва, Самара, Челябинск, Чита, Владивосток и др.). Каждая остановка представляет собой тематический игровой модуль, локализованный вокруг конкретного географического пункта или региона. Данный принцип организации контента реализует метод дидактического дробления, позволяя системно и поэтапно усваивать информацию об истории, экономике и культурных особенностях территорий, по которым пролегает Транссибирская магистраль. Победа в игре определяется количеством набранных очков, а инструментом их получения для команд служит набор карт действий. Карты классифицированы по трем тактическим категориям, определяющим их воздействие на игровое состояние: 1) Набор очков: карты положительного действия, обеспечивающие непосредственный набор очков; 2) Противодействие (Прямая конфронтация): карты,

позволяющие осуществлять стратегическое вмешательство, мешая набору очков соперничающим командам; 3) Викторина: карты, инициирующие интерактивную сессию «вопрос-ответ» с методистом, где корректный ответ приносит команде большее количество очков. Важнейшей чертой методики, заложенной в карточном инструментарии, является вариативность заданий. Это означает, что в каждом раунде команды сталкиваются с разными видами активностей: викторина, решение логических или экономических задач, анализ документов или изображений. Такой подход гарантирует, что программа будет интересна подросткам с разными каналами восприятия и предотвращает монотонность.

Таким образом, игровая механика выполняет функцию педагогического инструмента, обеспечивая вовлечение участников в освоение сложного материала. Сфокусировав внимание аудитории посредством игрового процесса, методист получает возможность транслировать значительные объемы информации и формировать у обучающихся корректные когнитивные схемы, что в конечном итоге повышает эффективность усвоения темы.

Одной из задач, которую ставили перед собой методисты при разработке программы, это визуально-пространственное решение, направленное на создание эффекта погружения в исторический контекст. Поэтому особое внимание было уделено тематическому оформлению аудитории, где проходит программа. Входную зону открывают два полноразмерных роллапа, стилизованных под станционные столбы с аутентичными рекламными объявлениями начала XX века. Настенные баннеры в основной зоне программы воспроизводят акварели П.Я. Пясецкого («Вагон-гостиная», «Вагон-ресторан» и «Вагон-церковь»), визуализируя интерьеры «Сибирского

поезда». На стену проецируется панорама видов железнодорожных станций и пейзажей, которые встречал на своем пути путешественник, созданная П.Я. Пясецким по заказу правительства и сейчас хранящаяся в Государственном Эрмитаже.

Вся игровая атрибутика, включая полиграфию и поле, выдержана в стилистике модерна с использованием дореволюционной типографской школы. Кульминацией иммерсивного опыта становится чаепитие из железнодорожных стаканов с подстаканниками, выполняющее функцию эмоционального усвоения информации и формирования личной причастности к историческому нарративу.

Подводя итоги, стоит отметить, что культурно-образовательная программа «К великому океану. Транссибирская магистраль» оказывает комплексное воздействие на подростков. Прежде всего, она дает глубокие и системные знания, показывает, как строительство Транссибирской магистрали влияло на жизнь всей страны. Не менее важны приобретаемые коммуникативные навыки. Работа в командах, где каждый участник играет определенную роль – промышленника, чиновника, инженера – учит искусству диалога. Подростки на практике осваивают, как отстаивать свою точку зрения, слушать других, вести переговоры и находить общее решение. Эти умения оказываются ценными не только в рамках игрового занятия. Безусловно, один из главных результатов – это формирование ценностных ориентиров. Программа помогает подросткам ощутить связь с историей своей страны. Путешествие по карте России от Москвы до Владивостока, знакомство с разными регионами и людьми, которые осваивали эти земли, создает чувство сопричастности к большому целому. Подросток начинает

понимать масштаб страны и ценность того, что разные народы и территории объединены общей историей и культурой. Таким образом, игра становится мостом между прошлым и настоящим, помогая молодому поколению на понятном для них языке осознать свою роль в продолжении национальных традиций.

# Интерактивные формы взаимодействия с подростковой аудиторией в музее: опыт Музея первого президента России Б.Н. Ельцина

Музей первого президента России Б.Н. Ельцина

**Автор:** Каяткина Дарья Дмитриевна, научный сотрудник  
отдела музейной педагогики  
e-mail: kayatkina.darya@yandex.ru

Традиционно музей понимается как организация, занимающаяся собиранием, хранением, изучением, демонстрацией, популяризацией историко-культурных ценностей. Однако социокультурные изменения последних лет привели к трансформации социальной роли музеев. Постепенно они превращаются в центры широких контактов и творческой жизни, лаборатории для экспериментов, конфронтации и дебатов.

Обозначенная тенденция требует от музейного сообщества разработки и реализации иных форм взаимодействия с разной аудиторией, что обуславливает актуальность настоящего изыскания.

Центром современной музейной проблематики становится коммуникация с публикой и обществом, качество которой выступает мерилем успеха деятельности музея в целом. Отсюда, образовательная деятельность музея понимается как одно из ведущих направлений работы. Важнейшее место в современном музейном образовании занимает проблема переосмысления отношений с аудиторией: согласно новому

пониманию миссии музея, зритель рассматривается как активный и равноправный партнер<sup>1</sup>.

Подростки – одна из самых сложных целевых аудиторий. Далеко не всегда музей рассматривается ими как пространство для получения новой полезной информации, для творчества, самореализации и общения. Определяющим является и то, что музей сегодня вынужден конкурировать с иными институциями, чье функционирование также связано с просвещением и досугом. Для педагогического и музейного сообщества, информирование и просвещение выступают ключевой и детерминирующей задачей, однако учитывая психолого-возрастные особенности аудитории, данная потребность иерархически не стоит у них на первом месте.

Дифференцируя социокультурные потребности подростковой аудитории в контексте знакомства с экспозиционно-выставочным пространством и закрепления традиции посещения музеев, необходимо отметить следующие варианты:

- Поиск индивидуальности, проявляющийся в рефлексии исторического и социального опыта проживания событий;
- Реализация возможности самовыражения: правильная организация взаимодействия подростков в музейном пространстве позволяет им активно коммуницировать, приняв на себя такие роли, как исследователь, экскурсовод, лектор, что дает возможность компенсировать

---

<sup>1</sup> Прокудина Д.А. Современные подходы к работе музея с детьми и подростками: интерактивность, соавторство, сотворчество // Вестник РМАТ, 2017. – № 3. – С. 112.

возрастающую потребность в личносно значимом общении;

- Репрезентация и пробы сложных исследований, таких как тестирование в рамках музейной программы новых профессий, формирования soft skills и позитивного мировосприятия;
- Признание права голоса, достигаемое за счет активного диалога и творческого соучастия подростка;
- Реализация культурно-образовательных задач;
- Развлечение и закрепление причастности к брендам места, посредством тренировки визуальной насмотренности и создания нового контента.

Исходя из этого, можно заключить, противоречие в ориентационных задачах музея и потребностях подростков, решение видится в разработке и реализации иных инструментов и форм закрытия потребностей аудитории при знакомстве с экспозицией помимо классических экскурсий.

Опыт взаимодействия с подростками в Музее имени первого президента России Б.Н. Ельцина актуализирует в данном контексте интерактивные и игровые формы сопровождения и проведение экскурсий с элементами медиации, о которых пойдет речь далее.

Интерактивная экскурсия «Сверстники из прошлого» представляет собой сочетание экскурсионного формата и отдельных элементов ролевой игры, в рамках которой подросткам удастся «вжиться» в иной опыт, прочувствовать и запомнить контекст, а в конце занятия проверить свои знания в формате викторины.

Язык и контекст музея, рассказывающего об эпохе 90-х и времени президентства Бориса Николаевича Ельцина, достаточно сложны для ребенка: специализированная терминология, параллельность раскрытия исторических событий, обилие личностей требуют, с одной стороны, четкой концентрации на определенной сюжетной линии или теме, а с другой – предусматривают не пассивное наблюдение, а активное участие, обсуждение и своего рода моментальную проверку корректности осознания.

Традиционно интерактивность предполагает право посетителя на проявление свободы и творчества в пространстве музея. Она требует создания среды, ключевыми показателями которой являются слова «я сам» – действую, думаю, принимаю решения. В условиях музея интерактивность следует рассматривать в качестве метода, дающего посетителю возможность включиться в диалог с музейной средой, в которой, помимо экспозиции, могут быть созданы специальные зоны, насыщенные разного рода музейными предметами либо их моделями, позволяющими активизировать визуальный, тактильный и вербальный каналы восприятия.

Понятию «интерактивности» близко понятие «интериоризации», которое разрабатывал Л.С. Выготский в 1920–1930 гг. Он придавал большое значение активному учебно-воспитательному процессу, в котором и ученик, и учитель должны быть деятельными, а формирующая среда – динамичной. В интерактивной экскурсии подросток-посетитель становится активным субъектом музейно-образовательной деятельности, активным участником диалога, меняется форма привычного процесса. В построении экскурсионных программ важная роль

отводится обращению к внутреннему миру посетителя, его чувственной сфере, воображению и творческому началу<sup>1</sup>.

Исходная цель занятия состояла в том, чтобы пробудить у аудитории заинтересованность в знакомстве с исключительным опытом, основание связи – способность сопоставить себя с референтной группой, существующей в ином хронологическом срезе. Так задействуется универсальный опыт восприятия и проживания. Аудитория формирует каузальные связи относительно того, как исторический контекст формирует повседневные практики и быт: группа знакомится с тем, когда в целом возник феномен детства, какие возможности были у подростков разных сословий в дореволюционный период, с помощью каких инструментов концептуализировался образ советского человека, как осуществлялся процесс школьного обучения в XX веке, какие формы развлечения и отдыха существовали и как они были связаны со статусом родителя, на фоне каких событий формировались молодежные субкультуры, гражданская позиция и социально-экономическое самосознание уже в период 90-х годов.

Интеллектуальный квиз, которым заканчивается интерактивная экскурсия «Сверстники из прошлого» охватывает следующий спектр тем: музыка и кино, развлечение, литература, еда и школьная повседневность. Выбор был обусловлен превалированием образовательного и досугового контекстов в анализе подросткового быта. Каждая категория вопросов разбита на пять уровней сложности, форма ответа преимущественно открытая. Сопутствующим материалом в освещении какого-либо аспекта детской жизни стали фотографии музыкальных

---

<sup>1</sup> Мирясова Н.А. Опыт разработки экскурсионных программ для детей в мемориальном доме-музее С.Н. Дурылина // По итогам третьей научно-практической конференции «Музей и город», 2018. – С. 83.

групп, культурных событий, фрагменты популярных в XX веке мультфильмов и телевизионных программ, зашифрованных рецептов блюд и практик отдыха и развлечения.

В качестве примера прилагаются вопросы из категории «Школа», оцененные в 10 и 50 баллов соответственно:

1. Соотнеси название движения, возраста и значка

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| а) от 7 до 10 лет  | 1) комсомольцы |
| б) от 10 до 14 лет | 2) октябрята   |
| в) от 14 до 28 лет | 3) пионеры     |

2. По воспоминаниям советских школьников, с наступлением зимы весь класс заботился о том, чтобы подготовить кабинет к морозам, ведь часто щели в оконных рамах пропускали ветер. Для этого классный руководитель просила учеников принести из дома кусок хозяйственного мыла. Для чего использовали хозяйственное мыло?

Другим примером интерактивности в работе с подростками стал опыт проведения экскурсий с элементами медиации «Сквозь объектив: человек и война» в рамках временной выставки «Это война».

С точки зрения нейродинамики восприятие подростков зачастую ориентировано не на абстрактное определение места экспоната или события в общем сюжете изложения выставки, а на детальное рассматривание предмета. Сама по себе медиация не является классической образовательной формой взаимодействия с аудиторией: она имеет цель,

прежде всего, пробуждение интереса. Медиация рассчитана только на личный визуальный и жизненный опыт зрителя и актуальный уровень восприятия.

Понятие «медиации» как способа разрешения конфликтов известно давно, однако в музейной практике оно применяется недавно. На сайте ICOM под «медиацией в сфере искусства и культуры» понимается процедура, в ходе которой организация содействует музеям в разрешении спорных ситуаций в процессе различных переговоров, прежде всего, в финансовых и юридических вопросах. В то же время, термин в последние годы все активнее используется в мире в контексте решения музеев и других учреждений культуры, в общем отсылая к процессу приобретения и распространения знаний об искусстве и связанных с ним социальных феноменах через обмен и диалог.

Медиатор не ставит себя в позицию эксперта, не несет заранее заданных ответов, не дает заранее сформированной оценки произведениям искусства, но участвует в процессе ее формирования у зрителя. С двусторонним обменом неразрывно связана способность медиатора занимать критическую позицию в отношении системы, которую он представляет. Традиционно музейный работник представляет свою институцию, говорит от ее имени, транслируя людям знания и ценности с высоты непререкаемого авторитета музея. Согласно новому видению, зрители не просто имеют право на собственные независимые суждения, в том числе критические, но и сами обладают знаниями, необходимыми институции для ее дальнейшего развития.

Для ведения дискуссии используется определенный набор вопросов, которые можно разделить на содержательный уровень и вопросы, позволяющие поддерживать и развивать сам процесс дискуссии.

Относительно примеров содержательных вопросов можно выделить следующие варианты:

- Что вы здесь видите?
- Что здесь происходит?
- Кто этот человек?
- Можно ли сказать, где это происходит?
- Можно ли сказать, когда это происходит?

Каков контекст взаимоотношений между изображенными объектами и людьми?

Также положительным эффектом обладают вопросы, служащие развитию диалога и расширению образовательного компонента в контексте обсуждения предмета искусства. Среди примеров подобных можно отметить следующие:

- Какие чувства и эмоции у вас возникают при просмотре этого произведения?
- Кто видит иначе / Все с этим согласны? / У кого другое впечатление?
- Что вы видите на картине такого, что заставляет вас так подумать или почувствовать?

В рамках экскурсий с элементами медиации, реализуемой во время выставки «Это война», использовалось несколько методических инструментов: техника радиального

мышления, которая предполагает работу с набором карточек с вопросами, с помощью которых можно собирать информацию, идеи и ассоциации о произведении, выбирать направление для диалога, а также техника присвоения тегов, которая используется как способ коммуникации и накопления дополнительных смыслов, например для создания табличек с краткими надписями, связанными с экспонатом ассоциацией.

Подводя итог, необходимо отметить, что взаимодействие с подростковой аудиторией требует отдельной систематичной разработки в привлечении и закреплении ее в качестве музейного сообщества. Варианты деятельности могут варьироваться как по тематике, так и по степени самостоятельности в освоении выставочного пространства, его трансформации. Внедрение интерактивных и партиципаторных инструментов и методов необходимо в силу перспективы значительного повышения интереса к музейной экспозиции, формировании постоянной базы посетителей, повышении социальной значимости традиции походов в музеи.

### Список литературы

1. Ванеева О.В. Комплексное использование интерактивных технологий в рамках музейного пространства / О.В. Ванеева // Музей в мире культуры. Мир культуры в музее, 2015. – С. 189–198.
2. Иванова О.В. Модели взаимодействия образовательных организаций и музеев / О.В. Иванова // Отечественная и зарубежная педагогика, 2018. – Т. 2. – № 3 (51). – С. 148–160.
3. Мирясова Н.А. Опыт разработки экскурсионных программ для детей в мемориальном доме-музее С.Н. Дурылина / Н.А. Мирясова // По итогам третьей научно-практической конференции «Музей и город», 2018. – С. 81–88.

4. Прокудина Д.А. Современные подходы к работе музея с детьми и подростками: интерактивность, соавторство, сотворчество / Д.А. Прокудина // Вестник РМАТ, 2017. – № 3. – С. 112–118.

## Партиципаторность «по любви»: практика интеграции подростковой лаборатории в выставочный проект

Государственный историко-архитектурный,  
художественный и ландшафтный музей-заповедник  
«Царицыно»

**Авторы:** Паршина Ксения Николаевна, специалист по  
экспозиционно-выставочной деятельности,  
куратор выставочных проектов  
e-mail: kseniya-parshina@yandex.ru

В декабре 2024 года в пространстве Хлебного дома Государственного музея-заповедника «Царицыно» открылась выставка «Город и промысел: встреча в Казани. Традиционное искусство поволжских татар» (куратор Ксения Паршина). Выставка продолжала серию проектов «Царицына», посвященных культуре, традиционному и современному искусству мусульманских регионов России.

Я веду эту серию как куратор, и каждый проект для меня представляет определенный профессиональный вызов, поскольку исследует не только традиционное, но и современное искусство в диалоге с традицией, а также философию и культуру народа, его опоры и ценности. Такие большие цели выставок сподвигают меня на поиск экспозиционных приемов, рождающих живой отклик у посетителя, часто не знакомого с искусством конкретного региона. Поэтому в пространстве выставок я показываю предметы традиционного искусства, но рассказываю чаще о людях, которые имели отношение к созданию или использованию этих предметов. Они – главные герои

выставочного повествования, его своеобразная метафора. В проекте «Город и промысел» основной метафорой были не конкретные герои, а городская культура как феномен татарского народного искусства. Экспозиционный сценарий рассказывал о том, как и на какой основе зарождалась городская культура татар, каковы ее признаки, какое нематериальное наследие, идеи, философию содержала городская татарская культура, и какое значение в своей современной культуре татары придают городу и традиции. Чтобы ответить на эти вопросы, а также создать эмоциональный мост между традицией и настоящим, я искала способ высказаться на выставке современному горожанину. Также необходимо было подобрать контент для мультимедийного зала выставки. И две эти задачи сошлись в идее рассказать о традиционном татарском фольклоре голосом молодого поколения Казани через формат антропологической лаборатории.

Продуктом лаборатории должна была стать мультимедийная работа, выступающая частью выставочной экспозиции. Мы планировали занять этой работой целый зал, ставший фактически «выставкой в выставке», в котором подростки выступали одновременно актерами и кураторами контента, работали соавторами всей выставки. В то же время они участвовали в создании отдельного пространства не только для своих сверстников, но для всех посетителей выставки.

В каждом выставочном проекте команда «Царицына» погружено работает с детской аудиторией: мы придумываем публичные программы для детей, учитываем в проектировании пространств фактор доступности экспозиции детям. Подростки в стенах музея также частые гости, для работы с ними создан отдельный сектор – лаборатории и программы для подростковой аудитории регулярно проходят в наших стенах. Но опыт полноценной

интеграции продукта сотворчества молодежи с антропологами, фольклористами, дизайнерами в выставочный проект стал для нас первым подобным опытом.

В качестве партнера по выполнению подобной амбициозной задачи я выбрала студию Gonzo: Research&Art. Это коллектив художников, дизайнеров и исследователей, основанный Ксенией Диодоровой и Алексеем Полеухиным в 2007 году в Санкт-Петербурге. Команда занимается созданием мультимедийных выставок, где соединяются аудиовизуальное искусство, антропология и современная сценография. В своих проектах студия исследует культурное наследие, раскрывает темы памяти, идентичности и разнообразных форм человеческого опыта. Ксения – куратор резонансных мультимедийных этнографических выставок, организатор антропологических лабораторий, преподаватель, поэтому в разработке механики лаборатории и конечного продукта я опиралась на ее методический опыт. Конечным продуктом лаборатории было определено создание аудиовизуальной инсталляции, выстраивающей связь между традиционным наследием и актуальной повседневностью горожан.

Фольклор был выбран темой лаборатории не случайно. Крайне сложно найти аттрактивную форму рассказа о нематериальном через материальные предметы, но не говорить об этой важной составляющей татарской культурной идентичности было бы упущением для выставки. В традиционном татарском сообществе именно песня становилась местом выхода сложных эмоций, другие «пространства» демонстрации эмоционального состояния часто были табуированы. Сообщества развиваются, меняются поведенческие паттерны, но причины и процесс проживания эмоций в основе своей остаются неизменными

от поколения к поколению. Опираясь на это, мы рассчитывали найти ясную связь между татарами прошлого и нынешним поколением, попробовать соединиться с поэтической культурой и сложными переживаниями старших поколений. Музей производит искренность, и необходимо было избежать принуждения в работе с ребятами, чтобы эта искренность состоялась. В татарской культуре музыка и поэзия часто становились целительным и бережным языком для выражения сложных чувств. Метафорический язык позволял описать глубокие и тонкие переживания, не прибегая к прямым и уязвимым формам общения между людьми. Проблема осознания собственных чувств и их бережного выражения очень актуальна и отзывается молодым горожанам.

Цифровые технологии становятся основным инструментом работы, досуга и визуальной культуры в современном обществе. Это пространство молодых, поле их мышления и общения в настоящее время, поэтому выбор мультимедиа в качестве инструмента и конечного продукта лаборатории не вызвал неясностей как для ребят – участников лаборатории, так и для зрителя.

Кроме того, музеем была затронута и научная проблематика изучения народного искусства в социальном поле. Лаборатория стала опытным пространством для работы с молодыми казанцами и сбора данных, на основании анализа которых можно было ответить на злободневный для научной среды вопрос актуализации наследия, потребности подрастающего поколения в национальном искусстве и взаимоотношениях с ним.

Срок реализации проекта, от создания концепции лаборатории до произведения конечного продукта, составил один год. После разработки концепции и выбора

исполнителя мы начали поиск партнера-институции, которая могла бы стать партнером музея в Казани, обеспечить участие подростков в лаборатории и помещение с оборудованием для занятий. Этим партнером стала Школа креативных индустрий (система школ Госпрограммы «Развитие культуры» Министерства Культуры РФ) на базе Казанского художественного училища им. Н.И. Фешина. Участниками лаборатории стали ученики школы, будущие видеохудожники. Возможность стать создателем мультимедиа-проекта для крупной выставки еще во время обучения стала дополнительным мотивом для участия в лаборатории. Коллектив проекта благодарен руководству и коллективу училища за то, что коллеги пошли нам навстречу и организовали лабораторию во время учебного года, в сентябре 2024 года, и помогли ребятам с возможностью пройти лабораторию без потерь в процессе обучения.

Работа строилась поэтапно: сначала команда проекта изучила корпус научных работ по татарскому фольклору и песенной культуре (материалы Юсуповой Н.М., Миннулина К.М., Хабибуллиной А.З., Нагумановой Э.Ф.), подготовила тексты для чтотк и разработала структуру практической работы с ребятами. Трехдневная лаборатория в Казани и итоговая мультимедийная работа были названы «Дурт сызык» («Четыре линии»), поскольку опиралась на традиционную для татарского фольклора структуру стиха из четырех строк. Первые две строки традиционно описывают явление природы, а вторые – эмоциональное состояние человека. На занятиях мы беседовали с подростками о символике поэтических фольклорных текстов, об их сложных эмоциях и переживаниях, затем провели серию творческих практикумов. Практика началась с коллективной читки фольклорных текстов на русском и татарском языках и сопровождалась обсуждением того,

какие образы использованы для выражения чувств, как мы можем интерпретировать и читать эти образы, какая история может стоять за образом. Затем каждый участник лаборатории выбирал по одной карточке с переживанием и отправлялся собирать мультимедийные библиотеки. Для реализации этой задачи мы перемещались с ребятами по паркам и улицам Казани. Участникам необходимо было в разных типах невербальных медиа (звук, фотографии, видео) отыскать ощущение этого переживания, и собрать серии звуков, видеонаблюдений о природе, городе, среде. Основными инструментами работы для подростков были их смартфоны и фототехника, которую предоставляли организаторы. Во время лаборатории ребята также писали тексты, получали творческие задания, в которых художественные техники (работа с тушью) соединялись с цифровыми. В результате этапа лаборатории ее участники осваивали следующие навыки: владение методиками и инструментами проведения исследования, разработка мультимедийных проектных библиотек, подготовка и проведение интервью, организация командной работы, работа в смешанных техниках (цифровые и рукотворные жанры), презентация и актуализация своих концепций, редакция и монтаж мультимедийных проектов. Продуктом участников лаборатории стали авторские мультимедийные эссе. Эти материалы послужили основой для работы команды дизайнеров и исследователей студии Gonzo: Research&Art по выстраиванию единой двуканальной видеоинсталляции из мультимедийных материалов подростков, их собственных текстов, текстов традиционных песен, образов природы и города. Музыка для проекта предоставил известный фольклорный коллектив Республики Татарстан «Кадим Элмет».

Кроме того, на основе природных образов, исследованиях о символике цвета и образа в фольклоре, художественных

работ участников была создана анимированная графическая система, своеобразный словарь природных и эмоциональных состояний. Этот словарь стал визуальным слоем инсталляции и материалом для интерактивного взаимодействия с посетителями выставки: символы перенесли на стикеры и предложили зрителям наклеить любой из них на развернутый в зале бумажный свиток, а также оставить письменную обратную связь о своих собственных эмоциях.

В марте 2025 зал с видеоинсталляцией открылся одновременно с выставкой. В первом зале выставки мы разместили дополнительный экран с роликами о наших героях лаборатории, анонсируя таким образом результат работы подростков в последнем зале. С одной стороны, зал с видеоинсталляцией заметно отличался от основного нарратива экспозиционного рассказа – от предметов и фотоматериалов периода конца XIX – начала XX веков мы переносили внимание посетителя в настоящее время, и меняли формат показа. С другой стороны, зал действительно справлялся со своей функцией интонационной точки в рассказе о татарском традиционном искусстве, давал посетителю возможность высказаться о своем глубоком и присоединиться таким образом к работе подростков. Надо отдельно заметить, что создать искреннее пространство у команды проекта получилось, поскольку не все зрители изучали инструкцию, но интуитивно понимали, что можно делать в этом зале и оставляли действительно глубокие искренние тексты. В начале работы выставки инструкцию о взаимодействии с видеоинсталляцией мы сделали только на русском языке, и эту недоработку пришлось оперативно исправлять, поскольку иностранных посетителей видеоинсталляция очень интересовала, благодаря чему к концу выставки набралось множество текстов на разных языках.

Зрители оставляли свои письменные отзывы в книге отзывов выставки, на сайте музея, а также команда проекта проводила выборочные интервью на экспозиции. Собранные данные позволили нам оценить опыт по внедрению в выставку продукта сотворчества подростковой лаборатории с командой музея как положительный и перспективный. Результатом лаборатории для ее участников, кроме опыта практической работы с профессионалами индустрии, стали сертификаты от музея, верифицирующие их участие в художественной выставке в качестве авторов мультимедийной инсталляции. Однако реализовать в этом проекте получилось не все: подростки получили авторский доступ к готовой инсталляции, но мы не смогли привезти их на выставку в Москву, поскольку не смогли заложить эти расходы в бюджет проекта от музея. Найти спонсора на эту статью расходов также не получилось, поскольку не было заложено достаточно времени на подобную задачу. Команда проекта предполагала, что проект может экспонироваться в другом пространстве в Казани после окончания выставки, но этот план остался нереализованным. Также мы не заложили в задачи проекта работу с обратной связью от посетителей выставки. Огромный бумажный свиток с сотнями текстов ждет своего исследователя.

Подводя итоги нашего опыта сотворчества с подростками и внедрения продукта лаборатории в выставочный проект, хочу отметить, что подобные работы могут стать органичной частью выставочных проектов музея и при этом разнообразить формат подачи материала опытом личного высказывания. Оптика подростков отличается от оптики куратора выставки, но не рождает эффект расфокусирования у зрителя, а скорее делает выставочный рассказ более объемным. Но в этом процессе, особенно в

работе с подростками, очень важно соблюдать принципы партиципаторности, такие как: равная значимость каждого участника, ясность идеи проекта всем участникам, свобода участия. Все эти принципы помогают создать и сохранить доверие между организаторами любой подобной инициативы и его участниками. И только таким образом мы можем следовать принципу современных институций искусства – создавать новую искренность, на которую глубоко откликаются как сами участники проектов, так и широкий зритель.

**РАЗДЕЛ 2.  
МУЗЕЙНЫЙ УРОК:  
Как музеям стать частью  
школьной программы**

## О сессии

Сессия была посвящена самым разным формам работы музеев со школьниками и школьными группами: уроки в музеях, специальные предложения для школьных групп, экскурсии и мастер-классы и многое другое.

### Своим опытом поделились

Ирина Воднева, Национальный Полоцкий историко-культурный музей-заповедник

Вероника Логунова, Государственный музей истории космонавтики им. К.Э. Циолковского

Екатерина Храмчихина, Рязанский государственный областной художественный музей им. И.П. Пожалостина

Анна Храброва, Мемориальный музей космонавтики

Анастасия Воронцова, Свердловский областной краеведческий музей им. О.Е. Клера

Анастасия Сафронова, Музей Модерна Самарского государственного историко-краеведческого музея им. П.В. Алабина

Алина Черкасова, Нижегородский историко-архитектурный музей-заповедник

Татьяна Коптяева, учитель школы №44 (Екатеринбург)

Татьяна Кочубей, учитель гимназии №2 (Екатеринбург)

Дмитрий Стальной, Научный куратор и соавтор проектов ProГУЛ и Большая ProГУЛка

**Модератор:** Дмитрий Стальной,  
Политехнический музей

## **Взаимодействие Краеведческого музея Полоцка со школьной аудиторией: из опыта работы**

Национальный Полоцкий историко-культурный музей-заповедник

**Авторы:** Воднева Ирина Петровна, заведующая филиалом  
«Краеведческий музей»  
e-mail: vodneva73@mail.ru

Краеведческий музей является старейшим музеем города Полоцка. Для первых посетителей он открыл свои двери 26 декабря 1926 г., разместившись в стенах Софийского собора – самой древней каменной постройки на белорусской земле. Первая музейная экспозиция в памятнике архитектуры XI–XVIII вв. просуществовала недолго. Спустя несколько лет власти города передали под музей здание бывшей лютеранской кирхи, в котором он находится и сегодня. В 1985 г. в Полоцке был создан историко-археологический музей-заповедник, и Краеведческий музей вошел в его состав как филиал. Сегодня уже Национальный Полоцкий историко-культурный музей-заповедник (НПИКМЗ) включает 11 филиалов, а также мемориальный комплекс «Поле ратной славы». В планах у сотрудников заповедника в 2027 г. открытие 12-го музея.

В первой четверти XXI века музейщики Полотчины получили возможность не только совершенствовать уже существующие формы работы с детской, юношеской и взрослой аудиторией, но и создавать новые, используя при этом нестандартные приемы и методы сотрудничества. В последнее десятилетие сотрудники Краеведческого музея успешно реализовали несколько проектов и программ,

делая упор на взаимодействие со школьниками и учащейся молодежью.

Так, в рамках очередного юбилея музея была подготовлена стационарная выставка «Почётные граждане города Полоцка», на площадке которой в 2019 г. был реализован культурно-образовательный проект «Мне лёсам вызначаны Полацк...». Он включал проведение ряда мероприятий, большая часть которых предполагала активное взаимодействие с представителями подрастающего поколения. Для занятий были разработаны интерактивные карты с заданиями, а также ряд мероприятий проводился с элементами квеста, например, во время музейной гостиной «Я всё оставляю полочанам...», посвященной полоцкому краеведу И.П. Дейнису. К проектной деятельности, посвященной изучению истории почетного гражданства на Полотчине, были подключены и воспитанники детских садов. В итоге для малышей прошли тематические занятия на площадке не только садов, но и музеев. В 2025 году, когда отмечается 80-летие Великой Победы в Великой Отечественной войне, на площадке выставки в мае состоялась встреча учащихся педагогического колледжа с представителями Полоцкого районного объединения «Белорусский союз женщин». Главными героями на ней стали три поколения родных Почётного гражданина города Полоцка, заслуженного учителя БССР, самодеятельного композитора Н.М. Петренко. Это мероприятие стало продолжением серии встреч с родными Николая Макаровича, которые ранее прошли в детских садах, школах и других филиалах НПИКМЗ.

Сотрудниками НПИКМЗ также реализуется несколько музейно-педагогических программ, согласно которым знакомство детей с музеями начинается еще со времени посещения ими дошкольного учреждения образования. Так,

в Краеведческий музей будущие первоклассники с особым желанием приходят на занятие «В гости к тётке Алёне». Обязательный атрибут встречи – элемент театрализации с участием «хозяйки» деревенской хаты. Дети не только слушают занимательный рассказ тётки Алёны, но и поют песни, участвуют в беседе, угощаются домашним хлебом.

В связи со сложным восприятием исторических событий в младшем школьном возрасте для учащихся 1–3 классов сотрудниками музея было разработано тематическое занятие «По страничкам полоцкой истории с Полотошей». Сказочный герой вместе с юными посетителями путешествует во времени, знакомя школьников с наиболее яркими страницами истории древнейшего города Беларуси. Ребята отвечают на вопросы Полотоши, рассматривают экспонаты в витринах, с увлечением выполняют задания помощников Полотоши. Данное занятие имеет продолжение – тематический экскурсионный маршрут по центральной исторической части города «На прогулку с Полотошей».

Экспозиция Краеведческого музея задействована и во время проведения ряда занятий в рамках музейно-педагогической программы «Мой древний город». Так, на занятие «Полоцкий князь Всеслав Брючиславич» участие 4-х классов «заглядывают» в княжеский терем и беседуют с самым легендарным полоцким князем эпохи Средневековья. На занятии «В стране мастеров» юные полочане отправляются с музейным сотрудником на полоцкую ярмарку XII в., где «встречают» гончара, кузнеца и кожевенника. В конце встречи школьники самостоятельно изготавливают куклу из ниток и демонстрируют ее на музейной ярмарке.

На занятии «В защиту своего Отечества» рассказ ведется о полочанах, готовых в любую минуту встать на защиту своей земли. Еще в XII в. приходилось обороняться от

крестоносцев, в XIX в. – воевать против французов, а в XX в. – дважды против германских войск. На каждом этапе занятия уделяется внимание аутентичным предметам из экспозиции и фондов, элементам вооружения и обмундирования воинов, приводятся конкретные фамилии защитников Полощины. В заключении школьники вместе с научным сотрудником решают филворды.

Отделом Краеведческого музея является стационарная выставка «Прогулка по Нижне-Покровской», размещившаяся в самой старой гражданской постройке Полоцка, так называемом Домике Петра I. Памятник архитектуры XVII в. стал музеем в 1998 г., а спустя 15 лет в нем был проведен капитальный ремонт здания и реконструкция. Сегодня музейное пространство действительно стало местом активного взаимодействия со школьниками и молодежью. Так, в 2025 г. для учащихся 2-классов было подготовлено занятие на тему «За покупками в лавку Минца». В его основе – один из комплексов экспозиции, посвященный торговле начала XX в. Дополнив его предметами из фондов музея-заповедника, а также историческими сведениями о Полоцке как одном из крупнейших торговых центров еще со времен Полоцкого княжества, музейщики подготовили для ребят запоминающееся занятие. Школьники во время встречи в музее могут почувствовать себя не только продавцами универсальной лавки, но и «специалистами» в области мануфактуры и колониальных товаров.

Все пять тематических комплексов стационарной выставки «Прогулка по Нижне-Покровской» задействованы и в программе «Путешествие в Полоцк начала XX века», подготовленной для школьников средних и старших классов. Во время занятий ребята переносятся в Полоцк столетней давности, и узнают, какие буквы русского

алфавита называли «страшилкой» и «бездельником», чем отличались штиблеты от гамашей, какие лекарства пользовались наибольшим спросом у полочан 100 лет назад, и кому принадлежали гостиницы «Лондон» и «Гранд-отель». Для школьников подготовлены занимательные задания, непростые испытания и игры с элементами театрализации.

Тесное сотрудничество с ветеранской организацией работников физкультуры и спорта, учреждениями отдела спорта и управления образования Полоцкого района позволили музею реализовать культурно-образовательный проект «На пути к спортивным вершинам», в основу которого было положено изучение спортивного прошлого Полотчины. На площадке выставки «Рождённые побеждать» в течение двух лет проходили тематические встречи с легкоатлетами, гребцами, волейболистами, гимнастками, каратистами, боксерами. Проект вышел за стены музея, объединив полочан всех поколений. Музейщики принимали участие в городских марафонах, международных соревнованиях, а к 100-летию первого спортивного клуба Полоцка провели общерайонный праздник на площадке самой большой городской школы, собрав сотни влюбленных в физкультуру и спорт полочан.

Подобный опыт объединения и молодежи, и взрослых сотрудники Краеведческого музея применили, выступив организаторами еще одного культурно-образовательного проекта «Вызов принят! К борьбе с огнём готовы!», посвященного пожарной службе Полотчины. На площадке выставки «Укротители огненной стихии» ежемесячно проходили музейные гостиные с ветеранами пожарной службы, представителями семейных династий, действующими сотрудниками МЧС Полоцка, Новополоцка, Витебска. Учащиеся не только школ, но и кадетского училища, а также колледжей приходили в музей на

экскурсии, встречи, занятия. По итогам работы музейный проект стал победителем республиканского конкурса патриотических проектов. Для многих ребят стал запоминающимся и музейный праздник «МЧС спешит на помощь полочанам», который прошел в рамках международной акции «Ночь музеев». В музей ребята приходили вместе со своими родителями и друзьями.

2025 г. – знаковый для Краеведческого музея Полоцка. 100 лет назад начало свою деятельность Полоцкое краеведческое общество. К юбилейной дате научные сотрудники вместе с учащимися ГУО «Средняя школа №14 г. Полоцка имени С.М. Гриневича» подготовили и реализовали серию тематических экскурсий «Краеведы Полоцка рассказывают...». Постоянная поддержка музейщиками республиканских конкурсов юных экскурсоводов, а также опыт предыдущих лет, подсказал научным сотрудникам оригинальное решение: пригласить подростков выступить в роли музейных экскурсоводов. Специально для мероприятия была подготовлена тематическая экскурсия, в основу которой легли материалы, известные лишь узкому кругу историков.

По просьбе музейщиков юные экскурсоводы написали свои отзывы об участии в подобном мероприятии. Все школьники отметили, что узнали много нового о своем городе и районе, перед выступлением немного волновались, переживали. Запоминающимся для ребят стали: долгая подготовка и серьезные репетиции, возможность увидеть музей «в необычном ракурсе», а в глазах слушателей – удивление, интерес и поддержку. Среди пожеланий, которые оставили школьники, было желание повторить подобный опыт, продолжить сотрудничество с музейными работниками и увеличить количество подобных

мероприятий, «ведь именно они вызывают интерес к истории».

Таким образом, анализ проделанной работы позволяет сделать вывод, что музей сегодня выступает той площадкой, где школьникам интересно и познавательно, где они могут с пользой проводить свое время. В музеях на основе исторических знаний ребята приобщаются к духовным и культурным традициям своего края, в процессе чего идет воспитание патриотов своего Отечества. Новые музейные экспозиции, разнообразные формы культурно-образовательной деятельности помогают вовлечь школьников в самостоятельное изучение истории своей малой родины, помочь формированию активной гражданской позиции и региональной самоидентификации.

## «На уроке космической биологии»: из опыта работы ГМИК им. К.Э. Циолковского

Государственный музей истории космонавтики имени К.Э. Циолковского

**Авторы:** Логунова Вероника Алексеевна, экскурсовод I категории  
e-mail: veronikakosmos@mai.ru

Стратегия развития музейной деятельности до 2030 года, современные тенденции в системе образования, активные инновационные процессы в различных сферах общества, требуют от музеев быть открытыми для всех категорий посетителей и использовать новые формы и методы в работе, позволяющие ученикам стать активными участниками процесса познания окружающей действительности [1, с. 2].

В настоящее время сложилась уникальная ситуация: образовательная реформа и новые ФГОС четко определили направление государственного заказа, связанного с вызовами времени. Школа теряет монополию на организацию основного учебного процесса. Сегодня учитель обязан организовать учебную деятельность школьников так, чтобы она включала в себя занятия на природе, в городской среде, в библиотеке, в театре и, конечно, в музее [4, с. 5].

Реализация Федеральных государственных образовательных стандартов ставит перед учителем качественно новые задачи: не просто передать информацию, а включить обучающегося в ее поиск, ведь, как

известно, человек никогда не расстается именно с теми открытиями, которые совершил сам.

Изменилась и форма современного урока: на смену классной комнате с привычными партами приходит все пространство города, которое представляет ученику и учителю безграничные возможности [4, с. 53].

Исторически так сложилось, что город Калуга стал колыбелью космонавтики. Государственный музей истории космонавтики им. К.Э. Циолковского является для нашего города уникальным культурно-образовательным центром, привлекающим внимание, как гостей города, так и калужан. Именно музей формирует заинтересованное отношение к миру, развивает детскую любознательность, оказывается незаменимым, как школа визуального пространственного восприятия, где осваивается язык вещей, постигаются их скрытые культурные значения и факт их рукотворности, неочевидный для ребенка, особенно в наш век. Музей является «особым учреждением единства», связующим звеном между поколениями, площадкой, на которой могут взаимодействовать различные сообщества: дети друг с другом, дети и родители, музейные педагоги и учителя [5, с. 6].

Образовательное пространство Калуги, в которое включаются граждане города с юных лет, невозможно представить без музеев. Более того они одна из главных его составляющих. Музеи обладают большим потенциалом для духовного формирования и интеллектуального развития ребенка. Музейная педагогика дает возможности сотрудничества музея и школы. Современному педагогу необходимо построить свою работу так, чтобы музеи были ему помощником в образовательном процессе [2, с. 29–31].

Основу культурно-образовательного потенциала ГМИК им. К.Э. Циолковского составляет его уникальная экспозиция. Она хранит в себе знания, по теории воздухоплавания и авиации, теории космонавтики, разработанной К.Э. Циолковским, об ученых, конструкторах космической техники, об исследовании Луны и планет Солнечной системы космическими аппаратами, о жизни и деятельности человека в условиях невесомости, содержащиеся в музейных предметах.

За свою историю ГМИК им. К.Э. Циолковского сформировал уникальный музейный фонд и накопил бесценный опыт сохранения и популяризации национального культурного наследия. Оберегая сложившиеся традиции, музей использует инновации в музейной практике. С этим связана идея концепции «открытого музея», строящего свою работу на базе развития интерактивных форм и сотворчества.

Эффективной, на наш взгляд, может стать нетрадиционная форма работы – музейный урок. Урок в музее меняет привычную форму ведения традиционных мероприятий: экскурсий и лекций, и делает изучение нового материала по поставленной теме более интересным. На музейных уроках используются методы создания игровых ситуаций, организуется интерактивный диалог и самостоятельная познавательная деятельность, приобретаются навыки получения информации через музейный предмет и умение работать в коллективе. Главная ценность и отличительная особенность музейных уроков – воспитание чувства эмоциональной памяти [6, с.12].

В музее урок, в традиционном смысле этого слова, провести невозможно по одной причине – нет условий для длительного обсуждения изучаемой темы. Урок в музее –

условно понимаемая форма занятия с учащимися на поставленную заранее учителем тему с целью расширения знаний, полученных в школе. На таком уроке нет возможности спросить усвоенное ранее, отсутствует временная фаза, отводимая на выставление оценок, и оценивание происходит лишь в форме устного поощрения или порицания. Ретрансляция усвоенных знаний и впечатлений у учеников проходит в школе в виде создания творческой работы, написания сочинения, устного общения и других видов деятельности [3, с. 18].

Одним из направлений работы ГМИК им. К.Э. Циолковского является создание выставок и проведение по ним экскурсий для взрослых и детей. В музее открывалась выставка «Если завтра на Марс» по истории космической биологии и медицине, посвященная рекордному полету человека в условиях невесомости В.В. Полякову, продолжительностью 438 суток. Поиск более доступной формы коммуникации с учащимися на выставке привел к идее создания музейного урока.

Музейный урок «На уроке космической биологии» применяется в практике ГМИК им. К.Э. Циолковского в работе со школьниками 5–6 классов. Начиная с 5-го класса, в школах изучают биологию – науку о живых организмах и их взаимодействии со средой обитания. Где, как не в музее космонавтики можно узнать, что же происходит с живыми организмами в условиях невесомости? Поэтому, один из уроков биологии можно провести в музее, где на помощь приходит музейный урок. Само название «На уроке космической биологии» настраивает учеников на учебное занятие, но и подразумевает что-то новое, так как проходит вне школы. По сути, музей и школа делают одну и ту же работу, но по-разному. На экспозиции школьники

приобретают навыки диалога с экспонатами, которые пригодятся ими при посещении других музеев.

Подготовка и проведение предлагаемого урока включает следующие этапы. Первый – предварительная беседа в школе «Влияние невесомости на живые организмы», по методическим рекомендациям. Второй этап – посещение музея, участие в музейном уроке, в завершение школьники получают брошюру по пройденной теме. Третий – закрепление знаний, полученных в музее, по методическим рекомендациям. Четвертый – домашнее задание: рисунки, сочинения или поделки космической тематики. Пятый – подведение итогов, выполнения учащимися домашнего задания, в музее.

Цель музейного урока – активизировать познавательный интерес школьников к теме урока: «Влияние невесомости на живые организмы». Задача – выстроить диалог между учеником и музейным предметом. Методы: игровой метод, метод диалогического общения, метод стимулирования самостоятельной деятельности, метод организации творческого состязания [6, с. 31–32, 40].

Создавая музейный урок, в его структуру были включены следующие составляющие школьного занятия: звонок, тематические задания, оценки, перемена, домашняя работа.

Музейный урок начинается с сигналов первого искусственного спутника Земли, которые передает технологический дубликат, проходит на экспозиции, где задействованы экспонаты по предложенной теме, есть перемена, на которой можно посмотреть фильм о животных в космосе – «Бион, бион», домашнее задание космической тематики.

Основная часть музейного урока проходит в игровой форме. Учащиеся делятся на два экипажа, выбирают командиров и дают названия командам. Изучение материала проходит в интерактивной форме. Для этого разработаны специальные задания, их выполнение ученики фиксируют в Бортовом журнале. За правильные ответы выдаются карточки и жетоны, вместо оценок, чтобы в конце урока узнать победителя. Ответы на вопросы, поставленные в заданиях, учащиеся самостоятельно получают на экспозиции, опираясь на музейные предметы, приобретая опыт коммуникации с экспонатом. Таким образом, происходит активизация познавательной деятельности и чувственно-эмоциональное восприятие происходящих событий. Ведущий музейного урока вместе с участниками проверяет правильность выполнения заданий. Стоит подчеркнуть, что учащимся нравится выполнять поставленные перед ними задачи, искать ответы на экспозиции, используя музейные предметы, и слушать правильно ли были выполнены задания, какие есть замечания. Так незаметно для себя, школьники становятся активными участниками процесса познания.

Следует отметить, что многие ученики, которые были «На уроке космической биологии» приняли активное участие в домашнем задании. И, здесь важна роль школьного учителя, который мотивирует учеников к его выполнению. Таким образом, музейный урок вливается в учебный процесс. Задания, выполненные учащимися, были переданы в музей. На их основе была создана выставка в электронном виде.

«На уроке космической биологии» побывали ученики 5–6 классов из Калуги, Тулы, Москвы и других городов. Его успешное проведение подтверждает, что музейный урок – одна из форм работы с учащимися в музее может

применяться на практике, для активизации познавательного интереса школьников.

### Список литературы

1. Стратегии развития деятельности музеев в Российской Федерации на период до 2030 года. [Электронный ресурс] // URL: <http://souzmuseum.ru> (дата обращения 19.08.25 г.)
2. Архипцева Е.В., Логунова В.А. Музейная педагогика в образовательном процессе // Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции «Музей – школе, школа музею: возможности интеграции» г. Калуга, 18–19 сентября 2014 г. – Калуга: ИП Стрельцов И.А. Из-во «Эйдос», 2014. – 48 с.
3. Туминская О.А. Урок в музее и музейный урок, 2020 N195. [Электронный ресурс] // URL: <http://www.cyberleninka.ru> (дата обращения 27.08.25 г.)
4. «Урок в музее»: проект единого образовательного пространства музея и школы. / Сост. М. Мацкевич. М., 2016. – 110 с.
5. Чумалова Т. Как жили древние греки? // Мир музея №3 март 2014. – 58 с.
6. Шляхтина Л.М. Музейная педагогика: учебно-методическое пособие. М-во культуры РФ, С.-Петербург. гос. ин-т культуры, фак. мировой культуры, каф. музеологии и культурного наследия. – Санкт-Петербург: СПбГИК, 2021. – 60 с.
7. Юренева Т.Ю. Музееведение. – М.: Академический проект, 2007. – 560 с.

## Визуализация литературного образа средствами художественного музея: по страницам романа А.С. Пушкина «Евгений Онегин»

Рязанский государственный областной художественный музей им. И.П. Пожалостина

**Авторы:** Храмчихина Екатерина Валентиновна,  
заведующий экскурсионно-массовым отделом  
e-mail: hramchihinaev@yandex.ru

*«В своей поэме он умел коснуться так многого, намекнуть о столь многом, что принадлежит исключительно к миру русской природы, к миру русского общества. «Онегина» можно назвать энциклопедией русской жизни и в высшей степени народным произведением»  
В.Г. Белинский*

Музейная педагогика – явление далеко не новое. Но когда речь заходит о музейном уроке, очень часто понятие урок подменяется иными формами работы со школьниками. Так что же такое урок? Определений множество. Самое распространенное: «Урок – это форма организации учебно-воспитательного процесса в школе или вне ее, которая предполагает взаимодействие учителя и ученика, а также направлена на всестороннее развитие личности ребенка». Главное отличие урока по ФГОС – большая самостоятельность учеников: дети сами формулируют тему, цели и задачи урока, планируют и осуществляют учебные действия, проверка знаний происходит с применением само- и взаимоконтроля. Урок – это хорошо структурированная форма, все этапы которой логично следуют друг за другом. Учитывается также и возраст учащихся, от которого зависит содержание, ведущая форма работы на уроке и частота

смены видов деятельности. Зачастую мероприятия, предлагаемые музеями, как, например, экскурсии, программы, концерты, викторины или квесты и т.д., далеки от того, что можно считать уроком. Музеи, несомненно, обладают возможностями, чтобы проводить уроки для школьников, но важно понимать, с какой целью учитель (музейный педагог) переносит учебный процесс из класса в музейное пространство и каких результатов ожидает. Коллекция художественного музея могут стать той наглядной базой, на которой можно выстроить современный урок истории, литературы и др.

Восприятие литературного произведения – сложный и многогранный процесс, состоящий из нескольких пластов. Первый – информативный: читая произведение, человек получает информацию. Второй пласт – восприятие: мы перерабатываем информацию в зависимости от нашего кругозора, жизненного опыта и фантазии, пытаемся представить то, что прочитали, то есть визуализировать образы – спроецировать свою мысль на объект реальности. Третий пласт – это эмоциональный отклик на прочитанное.

Для школьников второй пласт зачастую становится препятствием к полноценному восприятию произведения, так как их кругозор еще недостаточно широк, жизненного опыта нет. Особые сложности возникают у учащихся при изучении истории и литературы прошлых веков. Формы взаимодействия людей, названия предметов быта и одежды, блюд и т.д. – все это остается неизвестным и непонятным. К сожалению, только небольшое количество учащихся в таком случае обращается к толковому словарю или сети интернет для поиска ответов на свои вопросы. Да и в процессе чтения, когда сюжет захватывает читателя, делать это сложно.

Учителя на уроке используют различные способы, чтобы восполнить этот пробел, так как одним из требований новых ФГОС является формирование читательской грамотности – формирование способности понимать, оценивать и использовать информацию, полученную при прочтении текста, в дальнейшем в соответствии с жизненной ситуацией.

Одним из эффективных путей, позволяющим облегчить школьникам восприятие программного материала, является визуализация образов – героев, мест, предметов и т.д. – на основе текста литературного произведения или параграфа в учебнике. Это могут быть презентации, иллюстрации и схемы, анимационные ролики, подборка видеосюжетов. Термин «визуализация» впервые появился в работах американских исследователей Робертсона, Гарда и Макинлея в конце 1980-х годов и был предназначен для обозначения абстрактной информации средствами визуального интерфейса. К проблеме визуализации литературного текста в разное время обращались разные ученые и педагоги. Например, в статье В.Э. Шевченко визуализация представлена в качестве «способа графического представления смысла, изложение события невербальным образом» [1].

Исследователь Андреева И.В. выделяет несколько подходов к визуализации литературного текста средствами музейной экспозиции: например, путем внедрения в экспозицию музея «музейных натюрмортов», т.е. использование фрагментов литературного произведения: портреты литературного героя, описания мест действия, пейзажи и т.д., а также с помощью формирования представления о фрагменте произведения в мемориальном пространстве. Используя их, педагог выстраивает развернутый диалог автора с посетителем [2].

Но почти все исследователи, которые высказывались о работе с текстом, подчеркивали, что слово абстрактно [3] и поэтому воспринимается труднее, чем изображение, а учащимся школы воспринимать текст, касающийся других эпох еще сложнее, так как в силу небольшого жизненного опыта не все словесные образы в их представлении соединяются с образными зрительными (вспомним известный эксперимент, когда учащимся начальной школы предложили нарисовать иллюстрацию к строкам А.С. Пушкина: «Бразды пушистые взрывая, летит кибитка удалая. Ямщик сидит на облучке, в тулупе, в красном кушаке», – результат был, прямо скажем, неожиданным: дети рисовали все что угодно, но только не то, о чем говорил автор).

Сейчас практически каждый урок в школе проходит с использованием того или иного визуального ряда: демонстрация видеороликов и фильмов, презентаций, буклетов, плакатов и лэпбуков. Но даже эти формы останутся бессмысленными картинками, если учитель не дает к ним пояснений.

В среднем и старшем звене музейные уроки достаточно легко вписываются в программный материал, т.к. в основном в этот период идет изучение русской классики. Музей может предложить как отдельные уроки, так и целый цикл, посвященный той или иной теме (в Рязанском художественном музее опыт проведения таких уроков достаточно обширный: это и уроки литературы, посвященные жизни и творчеству Н.В. Гоголя, Я.П. Полонского, Е.А. Есенина и других русских писателей; уроки истории, посвященные личности и правлению Петра I, образу Екатерины II, образу Александра Невского и др., а также в музее проходили внеурочные занятия в рамках

«Арт-продленки», где 9-классники готовились к ОГЭ по русскому языку и устному собеседованию).

Уроки литературы и истории требуют не только визуализации материала, но и погружения в эпоху того или иного времени, что можно обеспечить обращением к картинам или предметам в экспозиции музея. Восприятию может помочь и нахождение учащихся в историческом здании определенной эпохи.

Рязанский художественный музей им. И.П. Пожалостина располагается в единственном в Рязани здании дворцового типа работы неизвестного архитектора, принадлежавшего к кругу М.Ф. Казакова. Построено оно в начале XIX века купцом-миллионером Гаврилой Васильевичем Рюминым для своей семьи. Экспонаты, представленные в залах второго этажа, соответствуют времени строительства здания: это картины и мебель начала XIX века, предметы интерьера и посуда. Учащиеся с первых минут погружаются в атмосферу определенной исторической эпохи. Акварели художников А.И. Клюндера («Портрет офицера»), П.Ф. Соколова («Портрет мальчика из семьи Голицыных») и К. Кроноветтера («Женский портрет») помогают представить школьникам, как могла выглядеть семья, жившая в таком доме. И уже с первых минут пребывания в музее можно обратиться к произведениям, где действие происходит в дворянской усадьбе: имение дяди Онегина, усадьба Одинцовой в романе «Отцы и дети» Тургенева, усадьбы в романах «Обыкновенная история» или «Обломов» Гончарова и т.д.

При изучении темы «Роман А.С. Пушкина «Евгений Онегин» – „энциклопедия русской жизни“» посещение музея может стать той необходимой визуальной базой, которая позволит учащимся в полной мере осознать замысел писателя,

который в своем произведении дал всеобъемлющую характеристику России начала XIX века: в романе показаны все слои общества: поместное дворянство, высший свет столицы, простые люди, проживающие в провинции, их быт и взаимоотношения. В центре сюжета – молодые дворяне той эпохи. Но Пушкин параллельно рассказал и обо всех аспектах русской жизни.

Ниже представлена технологическая карта урока в Рязанском художественном музее на данную тему, где наглядно показано, как средствами музея можно визуализировать тему, которую учащиеся изучают в рамках знакомства с романом «Евгений Онегин» А.С. Пушкина. Собственно, это касается не только данного романа. Учителя города в сотрудничестве с музейными сотрудниками проводят и уроки, посвященные произведениям Н.В. Гоголя, И.С. Тургенева и многих других писателей. Проводятся также и уроки истории.

В 2024–2025 г. в рамках совместной работы музея и городского методического объединения учителей русского языка и литературы, истории, иностранного языка был организован цикл семинаров и музейных уроков под общим названием «Я поведу тебя в музей». Сейчас готовится сборник методических разработок урочной и внеурочной деятельности по результатам совместной работы.

## Технологическая карта урока литературы

Класс: 9

### 1. Тема урока

Роман в стихах «Евгений Онегин» А.С. Пушкина – «энциклопедия русской жизни»

### 2. Цель деятельности учителя

Обобщить и углубить знания учащихся о романе А.С. Пушкина «Евгений Онегин», показать широту охвата изображения русской действительности в романе; соотнести картины и предметы в экспозиции Рязанского художественного музея с образами героев, событиями романа и изображением русской жизни начала 19 в.

### 3. Планируемые образовательные результаты

#### Предметные

Сформировать у учащихся представление о романе как единой системе, отражающей определенную эпоху во всей ее полноте; способствовать формированию представлений о «литературном процессе» и закономерностях его развития. Создать содержательные и организационные условия для развития у школьников умений анализировать художественный текст и соотносить его содержание с конкретной исторической эпохой

#### Метапредметные (компоненты культурного опыта)

Развить и упрочить умения использовать различные виды речевой деятельности; применять приобретенные знания в повседневной жизни; сформировать умение верно оценивать коммуникативную целесообразность взаимодействия в процессе речевого общения

#### Личностные

Развить понимание литературы как одной из основных национально-культурных ценностей русского народа и осознание эстетической ценности русского языка; сформировать достаточный объем словарного запаса; научиться воспринимать произведения искусства и осознавать их ценность.

### 4. Методы и формы обучения: музейный урок

### 5. Тип урока: Урок-исследование, урок открытия новых знаний

Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Универсальные действия
<b>Этап 1. Организационный момент</b>		
Приветствие учащихся в Рязанском художественном музее	Подготовка класса к работе: разделение на группы	<p><u>Личностные:</u> самоопределение</p> <p><u>Регулятивные:</u> целеполагание</p> <p><u>Коммуникативные:</u> умение выстраивать процесс коммуникации и сотрудничества с учителем (музейным педагогом) и сверстниками</p>
<b>Этап 2. Актуализация знаний и фиксация затруднений</b>		
<p>Рассказ учителя или музейного педагога об эпохе и о здании, в котором находится Рязанский художественный музей – дом купца Г.В. Рюмина, в который включены следующие термины: классицизм, пансион и др.</p> <p>В.Г. Белинский назвал роман А.С. Пушкина «энциклопедией русской жизни и в высшей степени народным произведением». Что такое энциклопедия?</p> <p>Вот какое определение дано в словаре С.И. Ожегова: «Энциклопедия, -и, ж. Научное и справочное издание по всем или отдельным отраслям знания в форме словаря». Как вы думаете, почему произведение А.С. Пушкина Белинский назвал</p>	<p>Ответы обучающихся, которые дают определения терминов (термины известны из ранее изученного материала)</p> <p>Учащиеся дают свои определения</p> <p>Учащиеся выдвигают свои версии</p>	<p><u>Коммуникативные:</u> сотрудничество с одноклассниками, «мозговой штурм»</p> <p><u>Логические:</u> анализ объекта с целью выделения признаков</p>

<p>«Энциклопедией? Какие сведения могут там содержаться? И почему урок, посвященный этой теме, мы проводим именно в художественном музее?»</p>		
<p><b>Этап 3. Постановка учебной задачи</b></p>		
<p>Что роднит пушкинский роман с энциклопедическим изданием и дает возможность назвать его «энциклопедией русской жизни»?</p> <p>Какую информацию, кроме линии Онегина и Татьяны, вы узнаете из романа?</p>	<p>Ученики приводят свои аргументы</p> <p>Писатель говорит о своем времени: о значимых лицах и событиях, о быте всех сословий (конечно, в основном о быте дворянских семей, столичных и провинциальных)</p>	<p><u>Познавательные:</u> умение правильно сформулировать вопросы, ответы на которые помогут достичь цели</p> <p><u>Общеучебные:</u> самостоятельное обобщение уже известного материала, выделение значимого материала из общей массы</p> <p><u>Логические:</u> формулирование проблемы</p>
<p><b>Этап 4. Построение проекта выхода из затруднения. Совместное решение учебной задачи</b></p>		
<p>Ребята, давайте пройдем по залам рюминского дворца и найдем картины, которые нам помогут ответить на вопросы, как и чем жили люди в начале 19 века. (Возможна совместная работа учителя и экскурсовода).</p> <p>Учащиеся работают с рабочим листом, в котором три графы: тема («энциклопедическая статья»), цитаты из романа, произведение из коллекции музея.</p> <p>1. Рассказ о социально-историческом развитии России первой трети XIX века.</p>	<p>Учащиеся работают с рабочими листами: фиксируют в таблице новые понятия, название картин и имена художников (может работать группа «корреспондентов», которые ведут видео- и фотосъемку)</p> <p>Учащиеся обсуждают увиденное и</p>	<p><u>Регулятивные:</u> прогнозирование результатов</p> <p><u>Познавательные:</u> моделирование ситуации</p> <p><u>Логические:</u> решение проблемы, построение логической цепи рассуждений, доказательство, выдвижение гипотез и их</p>

<p>Используются термины: помещики, крепостное право, крепостные крестьяне (в качестве наглядного материала используются портреты кисти В.А. Тропинина, факты его биографии, портрет А.Г. Венецианова «Крестьянка с бабочками»).</p> <p>2. Жизнь дворян: быт, мода, развлечения и образование. Работа с рабочим листом у портретов Д. Киселева и С.Д. Нечаева кисти Тропинина, «Мужского портрета» работы Г.И. Лапченко – разговор о кабинете Онегина, его увлечениях, о моде.</p> <p>Мужская мода пушкинского времени – это шуба с бобровым воротником, редингот, цилиндр, жилет с обязательной золотой цепью и часами, трость, узкие брюки со штрипками. Иногда – фрак. Конечно же, вспомним и кабинет Онегина, где «фарфор и бронза на столе».</p> <p>Женщины носили платья с узкой талией, открытым декольте, широкими юбками в форме колокола, шляпки. Вещи были просты, без сложных украшений, с чертами классицизма и ампира.</p> <p>Обратимся к портрету Надежды Дубовицкой неизвестного художника. Именно она наиболее точно соответствует образу Татьяны Лариной. Особое внимание можно обратить на серьги-геммы, которые становятся популярными после войны с Наполеоном – дань его</p>	<p>услышанное с учителем, помогают сформулировать определения для своей энциклопедической статьи, иллюстрируя свои определения фотографиями музейных экспонатов</p>	<p>обоснование</p> <p><u>Коммуникативные:</u> сотрудничество в поиске и отборе информации для формирования собственных тезисов</p>
---	---	--

<p>европейским походам. Его образ один из ключевых в романе для понимания поступков Евгения Онегина, как представителя своего поколения.</p> <p>Поэт обращается к образу Наполеона как к символу, который отражает черты индивидуалиста, презирующего людей и готового принести в жертву своему тщеславию. В романе упоминается, что именно его бюстом был украшен стол Онегина. Ребятам демонстрируется фарфоровая статуэтка Наполеона (завод Попова). Акварели Премацци Д.О. «Кабинет М.Д. Обрескова» и «Гостиная В.Д. Обресковой» помогут представить, как выглядели дома знати.</p> <p>А давайте вспомним, о каких сословиях еще шла речь? Учитель или экскурсовод рассказывает о фарфоре заводов Гарднера и Попова из коллекции музея, который отражает жизнь города и деревни.</p>	<p>О городских жителях и крепостных крестьянах.</p>	
<p><b>Этап 5. Самостоятельная работа</b></p>		
<p>Учащимся предлагается в течение 10 минут самостоятельно пройти по экспозиции с целью пополнения своей энциклопедии.</p>	<p>Представление результатов самостоятельной работы</p>	<p><u>Регулятивные:</u> контроль, коррекция, выделение и осознание того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению; осознание качества и уровня усвоения</p> <p><u>Личностные:</u> самостоятельность в выборе пути и принятии решений</p>

## Список литературы

1. Шевченко В.Е. Теоретические основы визуальной коммуникации // Научные ведомости Белгородского государственного университета. – Серия Гуманитарные науки. – № 20 (163). Выпуск 19. – 2013. – С. 174–180.
2. Андреева И.В. Визуализация литературного произведения средствами музейной экспозиции / И.В. Андреева // От Года литературы – к веку чтения: коллективная монография. – М.: Межрегиональный центр библиотечного сотрудничества. – 2016. – С. 200 – 223.
3. Бородина С.Д. Визуализация как тенденция форм культуры, искусства, коммуникации / М.К. Яо, С.Д. Бородина, Ю.Г. Еманова // Вестник ТГГПУ. – 2011. – №4 (26). – С. 296 – 302.

**РАЗДЕЛ 3.**  
**ВЗРОСЛЕЕМ С МУЗЕЕМ:**  
**Как музеи сопровождают**  
**детей на каждом этапе их**  
**взросления**

## О сессии

В рамках сессии обсуждались музейные программы и проекты, посвященные долгосрочному взаимоотношению музея с детьми. Важно сопровождать ребенка на каждом этапе взросления. Но в том, чтобы эта долгосрочная встреча случилась, надо создать условия, при которых в музее будет комфортно самым маленьким посетителям.

### Своими проектами делились

Дарья Слаквич, Ольга Чижус, Нижегородский  
государственный художественный музей

Ксения Наземцева, Всероссийский музей декоративного  
искусства

Лилия Верещацкая, Татьяна Грязнова, Нижнетагильский  
музей-заповедник «Горнозаводской Урал»

Анна Езерская, Инна Лазун, Музей «Замковый комплекс  
«Мир»

Наталья Гурина, Светлана Новик, Национальный историко-  
культурный музей-заповедник «Несвиж»

Нина Гладкова, Русский музей

Ильсияр Низамиева, Центр «Эрмитаж-Казань» Музея-  
заповедника «Казанский Кремль»

Евгения Уткина, Государственный ордена Почета музей  
А.М. Горького

Марина Шуравина, Архитектурно-этнографический музей-  
заповедник «Лудорвай»

**Модератор:** Полина Зотова,  
Дом культуры «ГЭС-2

## Занятия для детей раннего и младшего дошкольного возраста в художественном музее. Опыт НГХМ

Нижегородский государственный художественный музей

**Авторы:** Чижус Ольга Николаевна, научный сотрудник музея

e-mail: [olgachizhus@yandex.ru](mailto:olgachizhus@yandex.ru)

Слаквич Дарья Александровна, научный сотрудник музея

e-mail: [dslakvich@gmail.com](mailto:dslakvich@gmail.com)

Работа с детьми – одно из приоритетных направлений в деятельности Нижегородского государственного художественного музея.

Для детской аудитории сотрудниками НГХМ разработаны разнообразные программы по постоянным экспозициям: экскурсии, интерактивные занятия, квесты, квизы; на подростковую аудиторию рассчитаны олимпиады и конкурсы, программы, доступные по «Пушкинской карте». Большинство этих программ рассчитано на организованные группы детей от 7–8 до 18 лет.

В последние несколько лет усилился интерес аудитории к развивающим занятиям для дошкольников. В Нижнем Новгороде для этой аудитории в сфере художественно-эстетического воспитания работают специальные бэби-театры, а также создаются спектакли в частных и государственных театрах, организуются концерты и т.д.

При разработке программ для дошкольников в НГХМ важным было то обстоятельство, что учреждения культуры Нижнего Новгорода не предлагают систематических занятий по художественно-эстетическому воспитанию детей раннего и младшего дошкольного возраста на основе подлинных произведений изобразительного искусства. Такая возможность в регионе есть только у Художественного музея. Музей обладает богатым собранием, в состав которого входят коллекции отечественного искусства XIV–XX вв. и коллекция западноевропейского искусства XV–XIX вв.

В конце 1990-х – начале 2000-х годов сотрудниками НГХМ разрабатывались программы «предполагающие систематическое воздействие на художественное развитие личности, начиная с раннего возраста»<sup>1</sup>. Программы были рассчитаны на возраст от 4 до 8 лет. В 2018–2020 гг. в НГХМ проводились занятия по программе «Лаборатория искусства» для детей 5–7 лет. С 2015 года по настоящее время в НГХМ реализуется программа «День семьи в музее» для детей от 5 лет и их родителей<sup>2, 3</sup>. При наличии запроса, экскурсии и программы могли быть адаптированы и для более раннего возраста.

---

<sup>1</sup> Орлова Е.А., Маскаева Г.В., Трофимова А.В. Создание интерактивного пространства в условиях художественного музея // Городецкие чтения (материалы научно-практической конференции). Городец, 2000. – С. 151.

<sup>2</sup> Трофимова А.В. Как выбрать музейную программу для посетителей младшего возраста? // Образовательный потенциал художественного музея: проблемы синхронизации в современных условиях. Материалы II Межрегиональной научно-практической конференции. 12-13 ноября 2022 г. – Нижний Новгород: НГХМ, 2022. – С. 122–128.

<sup>3</sup> Трофимова А.В. Культурно-образовательная программа «День семьи в музее»: формы взаимодействия с семейной аудиторией в НГХМ // Наследие и туризм: пути взаимодействия и развития: материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции (Казань, 17–19 апреля 2024 г.). – Казань: Изд-во АН РТ, 2024. – С. 213–216.

С 2011 года в НГХМ проводятся занятия изобразительным искусством на базе музейного пространства – Изостудии. Изначально программа занятий предполагала работу в двух направлениях: «Изостудия для взрослых» – занятия для посетителей музея от 18 лет, и «Изостудия для детей» – занятия с детьми от 5 лет. В начале 2022 года была открыта отдельная группа для посетителей от 60 лет – «Изостудия для самых старших».

В октябре 2024 года в структуре проекта «Изостудия НГХМ» была открыта новая группа – «Изостудия для малышей» (для детей 3–5 лет), а в марте 2025 года – «Изостудия для самых маленьких», группа для детей от 1,5 до 3 лет.

Цель занятий в «Изостудиях» для детей от 1,5 до 5 лет – художественно-эстетическое воспитание детей раннего и младшего дошкольного возраста, развитие эстетической восприимчивости.

Картина и скульптура для ребенка этого возраста – не столько произведение искусства, сколько источник знаний об окружающем мире. Поэтому среди главных задач программы не только приобщение детей к изобразительному искусству, но и расширение знаний об окружающем мире. Эти задачи решаются посредством общения с подлинными произведениями отечественного и зарубежного искусства из музейного собрания и собственную творческую деятельность.

При разработке настоящих программ перед сотрудниками стояла задача согласовать в ней:

- 1) ресурсы экспозиции НГХМ;
- 2) психофизиологические особенности детей;
- 3) задачи образования и воспитания детей.

В процессе работы, при ориентировании на ФГОС ДО<sup>1</sup>, были выделены несколько тематических блоков. Для детей 3–4 лет: «Цвет и форма», «Мир природы», «Волшебное путешествие», «Виды искусства», «Жанры живописи». Для детей 1,5–3 лет: «Окружающий мир», «Цвет и форма», «Времена года», «Жанры живописи».

Каждый из блоков включал несколько тем. Например, тематический блок «Волшебное путешествие» для детей 3–4 лет включает занятия «Лесная прогулка», «Поход в горы», «Отправляемся в круиз!», «По странам и континентам», «Прогулка по родному городу». Одна тема соответствует одному занятию. Для детей 3–4 лет занятия проводятся каждую неделю, для детей 1,5–3 лет – один раз в две недели. Всего программа включает 32 и 17 занятий в год, соответственно.

### **У систематических занятий есть ряд преимуществ**

Широкий диапазон тем обеспечивает возможность выбора занятий, интересных ребенку. Это позволяет детям попробовать себя в разных видах творчества,знакомиться с разными видами и жанрами искусства, с разными материалами.

Ребенок может присоединиться к занятиям в любое время. Темы в годовых программах для детей раннего возраста и для детей младшего дошкольного возраста не повторяются. Как правило, ребенок не посещает все занятия в году, поэтому остается «запас» на следующий год для обеих возрастных групп. То есть, ребенок может прийти в музей в

---

<sup>1</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fgos.ru/fgos/fgos-do/> (Дата обращения: 20.09.2025).

возрасте полутора лет и только к пяти годам полностью освоить программу обеих «Изостудий».

Кроме того, длительный курс позволяет ребенку сформировать доверительные отношения с преподавателями и, тем самым, лучше адаптироваться.

Одной из главных задач при разработке этой программы была адаптация материала экспозиции для детей раннего и младшего дошкольного возраста. При формировании визуального ряда занятия учитываются интересы детей этого возраста, уровень их жизненного опыта, их психофизиологические особенности, в соответствии с чем и отбираются произведения. При этом произведения должны быть довольно крупными, удобными для рассматривания, с легко читаемыми и узнаваемыми образами и мотивами.

Занятия в обеих студиях состоят из двух взаимосвязанных частей: теоретической – адаптированной тематической экскурсии в экспозиции, и практического занятия в Изостудии. Общая продолжительность каждого занятия около 40 минут: 20 минут «теории» и 20 минут практики.

«Изостудии» для детей от 1,5 до 5 лет представляют собой камерные занятия в группе до 7 человек (в группе 1,5–3 года – до 5 человек). Это позволяет педагогам уделить внимание каждому ребенку и обеспечивает комфортное пребывание в музее и детям, и другим посетителям. Кроме того, в малочисленной группе у всех участников есть возможность хорошо рассмотреть тот или иной экспонат.

На каждое занятие ведется запись желающих, с указанием имени ребенка и его точного возраста. Это позволяет не только подготовить материалы по количеству участников,

но и подобрать занятия в соответствии с их возрастом. Занятия дети посещают вместе с родителями. Это помогает ребенку легче адаптироваться к новому пространству и новым людям. Кроме того, родители помогают ребенку, при необходимости, выполнить творческое задание и следят за его поведением в экспозиции.

Каждое занятие в обеих возрастных группах начинается с приветствия и знакомства. В группе 1,5–3 лет в начале занятия преподаватель с детьми исполняет приветственную песенку:

*Правой ручкой мы помашем вот так, вот так,  
(машут правой рукой)  
Левой ручкой мы помашем вот так, вот так,  
(машут левой рукой)  
С мамой весело попляшем вот так, вот так,  
(машут руками и поворачиваются)  
И "Привет!" музею скажем вот так, вот так!  
(машут рукой в знак приветствия)*

Затем преподаватель напоминает родителям и детям о правилах поведения в музее.

Основная часть занятия включает обсуждение и рассматривание произведений искусства: для занятия, как правило, отбираются от одного до четырех произведений в зависимости от темы и возраста. Для удобства дети располагаются в зале сидя на полу, на подушках, вместе со взрослыми.

Данные занятия сочетают в себе и обучение, и развлечение, причем доля последнего больше. Поэтому в теоретическую часть занятия включается не только обсуждение картины, но и загадки, элементы гимнастики, театрализации,

пальчиковые игры и т.д. Обсуждение произведения, самостоятельная работа и интерактивные задания чередуются.

Практические занятия согласуются по тематике с теоретической частью занятия и подбираются в соответствии с возрастными особенностями и возможностями детей. Практическая часть занятия может включать рисование, живопись, лепку, аппликацию, декоративное творчество, и часто это не самостоятельная деятельность ребенка, а его совместное творчество со взрослым, особенно для детей 1,5–3 лет.

В процессе подготовки занятий и работы «Изостудий» для дошкольников сотрудники столкнулись с рядом сложностей. Их можно разделить на несколько групп проблем.

Первая связана с особенностью музея как организации. Специфически музейная особенность – это невозможность трогать экспонаты. Для восполнения потребности в тактильном взаимодействии были подготовлены дидактические пособия и вспомогательные материалы. Например, на занятии, посвященном скульптуре, дети могут потрогать кусочек мрамора и образцы древесины разных пород.

Представляет затруднение и подвижность экспозиции из-за застройки новых выставок, отъезда экспонатов в другие музеи и т.п. В таких случаях занятия необходимо перестраивать, адаптируясь под новые условия.

Любой музей – это территория с особым режимом и правилами, которые требуется соблюдать во время занятия. Однако часто сотрудники сталкиваются с отсутствием

контроля за поведением детей со стороны взрослых, что может привести к нежелательным последствиям.

Особую сложность в работе «Изостудий» для дошкольников представляет разный уровень подготовки детей. В связи с этим набор произведений и задания к ним могут быть разного уровня сложности в зависимости от возраста детей в группе. Например, если на занятие «Лесная прогулка» записываются дети 3-х лет, то «дорожку» от одной картины к другой они проходят по «следам медведя». Если в группе дети 4–5 лет, то это задание можно усложнить, выстроив «тропинку» из элементов, чередующихся в определенной последовательности (например, грибок, шишка, желудь).

Трудность заключается и в разном уровне социализированности детей, неготовности некоторых из них к занятию (нежелание войти в здание музея, неготовность вступать в диалог с педагогом, выполнять предложенное задание, вступать в игру, усталость и пр.). Особенно эта проблема актуальна с детьми раннего возраста.

Одна из главных проблем программ для дошкольников – нестабильная посещаемость. Это связано, в частности, с особенностями детей указанного возраста. Внезапный отказ от посещения занятия может случиться из-за нарушения режима дня или болезни. Наличие этой проблемы ставит под сомнение дальнейшее продолжение работы «Изостудий».

Однако, как показала практика, такой формат занятий интересен не только для сборных групп одиночных посетителей, но и для организованных групп дошкольников и детских садов. За основу занятий в таких группах берутся темы из программы, которые адаптируются для

организованных групп, иногда «укрупняются». Например, тема «Времена года» в «Изостудиях» разделена на 4 занятия, где каждый сезон обсуждается подробно, а для организованных групп – это тема для одного занятия. Количество произведений при этом сокращается до комфортного для этого возраста числа.

По прошествии года занятий сложно говорить о результатах работы и успехах. В целом, новое направление требует развития. На настоящий момент занятия для дошкольников продолжают, сотрудники музея в поиске наиболее эффективных приемов и методов ведения занятий. В дальнейшем перед сотрудниками стоит задача разработки методических рекомендаций для коллег по ведению подобных занятий в художественном музее.

Введение таких занятий в список программ, реализуемых музеем, повышает уровень его инклюзивности, делает его доступным для всех с самого раннего детства, прививает позитивное отношение к музею и, тем самым, воспитывает компетентного музейного посетителя.

# Музыкальные экскурсии для малышей – ключ к дружбе музея и ребенка (на примере просветительского опыта Всероссийского музея декоративного искусства и Российского национального музея музыки)

Всероссийский музей декоративно-прикладного и народного искусства

**Авторы:** Наземцева Ксения Николаевна, начальник отдела научно-просветительской и методической деятельности  
e-mail: ksenianazemceva67026@gmail.com

Одним из самых актуальных вопросов для многих музеев был и остается вопрос: «как создать свою постоянную аудиторию в музее»? Решение этого вопроса позволит планировать последовательное развитие выставочной, просветительской и научной деятельности. Изучением посетителей музея занимались многие исследователи в России и за рубежом. В России следует выделить следующих исследователей: Ушкарев А.А.<sup>1</sup>, Библиева О.В. и Ащеулова А.А.<sup>2</sup>, Ананьев В.Г.<sup>1</sup>, Потапова М.В. и Иевлева Н.В.<sup>2</sup>,

---

<sup>1</sup> Ушкарев А.А. Аудитория художественных музеев: история и методология изучения в России // Культура и искусство. 2017. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/auditoriya-hudozhestvennyh-muzeev-istoriya-i-metodologiya-izucheniya-v-rossii> (дата обращения: 10.10.2025); Ушкарев А.А. Изучение аудитории искусства: в поисках сущности // Культура и искусство. 2018. №5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/izuchenie-auditorii-iskusstva-v-poiskah-suschnosti> (дата обращения: 10.10.2025).

<sup>2</sup> Библиева О.В., Ащеулова А.А. От посетителя к сотворцу музейной экспозиции: контуры исследовательского проекта // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2019. №49. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ot-posetitelya-k-sotvortsu-muzeynoy-ekspozitsii-kontury-issledovatel'skogo-proekta> (дата обращения: 14.10.2025).

Глухова И.Л.<sup>3</sup> и др. За рубежом исследованием посетителей музея чаще всего проводят музеи Великобритании и США. Среди зарубежных исследователей следует упомянуть Е. Хоупер-Гринхил<sup>4</sup>, Дункан С.Ф.<sup>5</sup>, Кеннет Н.<sup>6</sup> и др.

В последнее десятилетие наиболее приоритетным направлением является изучение дошкольной аудитории музеев.

Посетители музея от трех до шести лет – это будущие постоянные посетители с разносторонними взглядами и высоким уровнем образования. Одним из инновационных способов коммуникации с данной аудиторией являются нестандартные экскурсии и занятия – музыкальные.

В первые данный опыт был реализован в Российском национальном музее музыки. Для посетителей от трех до шести лет были созданы следующие программы: «Шум или музыка?» (0+), «Чиполино и его друзья» (0+), «По следам древних музыкантов» (0+), «Белоснежка и семь нот» (0+), «Как Незнайка учился музыке» (0+), а также абонемент

---

<sup>1</sup> Ананьев В.Г. Изучение музейной аудитории в 1920-е гг. (по архивным материалам) // Диалог со временем. 2012. Вып. 41. С. 367-373. URL: <https://roii.ru/r/1/41.19>

<sup>2</sup> Потапова М.В., Иевлева Н.В. Потенциальная аудитория художественного музея: перспективы развития (по материалам социологических исследований) // Музей. Памятник. Наследие. 2020. №2 (8) URL: <https://museumstudy.ru/wp-content/uploads/2017/11/8-2020-65-73.pdf>

<sup>3</sup> Глухова И.Л. Музей и посетитель: новые подходы во взаимодействии в современном мире / И. Л. Глухова. Текст: непосредственный // Молодой ученый. 2018. № 24 (210). С. 341-344. URL: <https://moluch.ru/archive/210/51413>.

<sup>4</sup> E. Hooper-Greenhill. 2011. "Studying Visitors," 362-376. In Macdonald, Sharon (ed.) 2011. A Companion to Museum Studies. Oxford, Malden: Wiley-Blackwell.

<sup>5</sup> Duncan C.F. The Museum, a Temple or the Forum. Curator. Vol. 14. P. 11-24. 1971

<sup>6</sup> Kenneth H. A Social History of Museums: What the Visitors Thought. London: Macmillan. 210 pp. 1975

«Школа маленького гения» (0+) и др. В настоящее время методика музыкальных экскурсий была апробирована и во Всероссийском музее декоративного искусства в Арт-студии «Чудеса, да и только!» (0+).

В методику музыкальных экскурсий включены принципы соединения двух моделей программ для малышей – американской «комната открытий» (на первом месте – игра) и европейской (в основе остается музейный предмет). Музыка является главным связующим звеном программы, объединяя рассказ – показ – музейный предмет. Участники программы, прослушав часть экскурсии, под руководством экскурсовода воспроизводят музыку на музыкальном инструменте, слушая музыкальный отрывок. Музыкальный инструмент и музыкальная композиция подбираются в соответствии с темой экскурсии.

Таким образом, музыкальный инструмент выступает в качестве посредника (или рассказчика) наравне с экскурсоводом и органично вписан в сценарий экскурсии (занятия/программы). Ключевыми условиями являются: неповторяемость действия и сюжета, музыкального инструмента и музыкальной композиции, четкое следование маршруту, возрастная категория посетителей.

Музыка в данном контексте – это язык общения, с помощью которого происходит коммуникация посетителя и музейного предмета на невербальном уровне. Отдельно взятый звук не обладает смысловой конкретностью, не воспроизводит фиксированных, видимых картин мира. Музыкальное сопровождение предмета помогает запомнить смысл исторических событий или читаемого текста, логику рассуждений, погрузиться в психологическое и эмоциональное состояние человека или эпохи. Для посетителей от трех до шести лет – это особенно важно, так

как они приходят в музей, где находится огромное количество предметов, а пространство намного больше и масштабнее, чем обычно. Все это вызывает стресс и мешает восприятию информации. Решает данную проблему неформальная экскурсия – музыкальная. Музыкальная экскурсия – это тот язык общения, который знаком, но главное – понятен, так как он основан в первую очередь на игре с музыкой или под музыку.

Музыкальная экскурсия – это равномерные рассказ экскурсовода, в процессе которого ведущий применяет музыку в качестве средства коммуникации между посетителем и музейным экспонатом. Следует отметить, что ведущий экскурсии должен обладать знаниями в области музыкального искусства. Введение термина «музыкальная экскурсия» в терминологический аппарат музеологов и музейных педагогов – длительный процесс, который требует обсуждения научным сообществом. Однако заметим, что термин «музыкальная экскурсия» часто встречается не у профессионального сообщества, а у посетителя. Данный факт говорит о том, что развитие музыкальных музеев и новых форм работы с посетителем способствует частому применению современным обществом в своей разговорной речи, следовательно, в ближайшем будущем он будет закреплён и обоснован профессиональным сообществом.

Музыкальная экскурсия – это новый взгляд на организацию коммуникации между ребенком – взрослым – музейным предметом.

Предлагаю рассмотреть сценарии занятий «Шум или музыка?» (Российский национальный музей музыки) и занятие №1 «Загадочное письмо Остермана» из цикла

занятий Арт-студии «Чудеса, да и только!» (Всероссийский музей декоративного искусства).

### Сценарий программы: «Шум или музыка?» (0+)

Автор: Наземцева К.Н.

Вид программы: интерактивная экскурсия

Анонс: Нас окружает удивительный мир звуков. Их так много, и они такие разные. Каждый звук может стать музыкой, надо только постараться ее услышать. На занятии ребята узнают, какие инструменты могут быть шумовыми, научатся играть на них и узнавать по «голосу». Юные участники программы смогут сами создать шумовые инструменты – трещотку и маракас, сыграть в настоящем шумовом оркестре, а затем озвучить сказку.

Продолжительность: 45 мин

Аудитория: для детей 3-5 лет

Цель программы: знакомство с шумовыми музыкальными инструментами.

Количество экскурсантов: до 15 чел.

Форма проведения программы: экскурсия-игра.

Текст программы (в сокращенном виде):

*Ведущий знакомится с группой.*

- » Ещё в древние времена люди стали замечать, как рождается звук: дуновение ветра в листьях, удар камня о камень, шум дождя. Люди слушали пение птиц и зверей, и у них возникало желание повторить его, чтобы вновь насладиться этими чарующими звуками. Некоторые звуки их пугали. Какой звук Вы знаете, который может напугать?

*Ответы детей.*

- » Послушайте и скажите, звук этого инструмента может напугать?

*Ведущий достает музыкальный инструмент – звук грома и демонстрирует его игру.*

*Ответы детей.*

- » Все музыкальные инструменты подразделяют на 3 группы: струнные, ударные, духовые.

Древние люди создавали инструменты для быта, а потом они стали использоваться в качестве музыкального инструмента, например – ложки.

Посмотрите на витрину и скажите, где вы видите ложки и сколько их?

*Ответы детей.*

- » Правильно, всего 5 ложек.

Для чего обычно нам нужна ложка?

*Ответы детей.*

- » Ложки – это оригинальный Русский народный музыкальный инструмент. Играют на нем разными способами: просто ударяя черпаками, скользя по ложкам, ударяя по рукояткам ложек, закрывая черпачки ладонками и ударяя и так далее. А из какого материала делают ложки?

*Ответы детей.*

- » Правильно, из дерева. Давайте узнаем, на сколько, звонкими и громкими могут быть ложки, а за одно изучим приемы игры на них.

*Ведущий раздает ложки каждому ребенку. И демонстрирует приемы игры. Ведущий включает музыку*

*(Аудио 1: Оркестр Русских народных инструментов) и одновременно с детьми начинает играть на ложках.*

### Игра Оркестр «Ложкарей»

- » Скажите, «ложки громкий и шумный музыкальный инструмент»?

*Ответы детей.*

- » Стук ложек может напоминать голоса животных.

*Ведущий демонстрирует способы игры на ложках, напоминающий стук копыт лошади и звук щелкающих семечек мышат.*

- » Это у нас первые герои нашей сказки. Посмотрите в витрину с ложками и скажите, какой музыкальный инструмент имеет много дощечек, скреплённых веревочкой?

*Ответы детей.*

- » Кто знает, как называется этот музыкальный инструмент?

*Ответы детей.*

*Ведущий кратко рассказывает о трещотке и демонстрирует несколько приемов игры. В конце рассказа он всем участникам раздает музыкальные инструменты.*

*Ведущий включает музыку (Аудио 2: Оркестр Русских народных инструментов) и демонстрирует приемы игры на трещотке, а дети повторяют за ним.*

### Игра «Оркестр из трещоток на веревочке»

- » Скажите, ложки громкий и шумный музыкальный инструмент?

*Ответы детей.*

- » Из какого материала сделаны трещотки?

*Ответы детей.*

- » Правильно из дерева. А какие деревья вы знаете?

*Ответы детей.*

- » Трещотки делают из елки, клена, рябины, дуба, сосны и других деревьев. Послушайте голос трещотки внимательно и скажите, на голос какой птицы он похож.

*Ведущий демонстрирует прием игры на трещотке, при помощи которого слышится кряканье утки.*

*Ответы детей.*

- » Правильно, это напоминает голос утки. Мы нашли следующего персонажа нашей сказки – утку.

### Сказка «Мама мышка и мышата»

В одной небольшой деревне, где-то на самой окраине, стояла старенькая избушка. Жил в ней дедушка, серый кот и лошадь. Звали дедушку Иван Иванович. Избушка была совсем худая, даже дверь почти не закрывалась, а лишь скрипела. Залетит ветер в избушку, дверь отворит – она и заскрипит (*медленный поворот круговой трещотки*). Потом закроет – опять скрипит (*медленный поворот круговой трещотки*). Кот часто подходил к двери и точил свои коготки (*скрежет пальцами об стол или пол*) и дверь отворялась и скрипела (*медленный поворот круговой трещотки*). Лошадь жила в хлеву и каждое утро выходила на луг сама, мерно постукивая своими копытами (*стук ложек с закрытыми черпаками*). А рядом с домом был пруд, в котором жила утка. Она любила плавать с одного края

на другой и громко крикать (*стук трещотки на веревочке*). Так они и жили. Недалеко от дома бабушки было большое поле, где росла пшеница с золотыми колосьями. Ветер часто гулял по нему и играл с колосьями (*звук маракаса*), то с одной стороны подует по всем колосьям (*звук маракаса*), то с другой (*звук маракаса*). В поле жила мышка в маленьком домике. У нее было много маленьких и веселых мышат. Им нравилось бегать по полю (*стук пальчиков по полу*), прятаться в колосья пшеницы и шуршать ими (*звук маракаса*). Рядом с домиком мышки жила её верная подружка – лягушка. Каждый вечер она приходила в гости и устраивала целый концерт (*звук рубеля*), а мышата повторяли за ней в такт, грызя зернышки золотых колосков пшеницы (*стук ложек*). Раз – раз, раз – два, раз – раз, раз – два – два. Так весело они жили. Но в один из дней вдруг подул сильный ветер (*звук маракаса*), а потом в поле раздался гром и пошёл сильный дождь (*звук палки дождя*) и домик мышки затопило. Заплакала мышка, да делать нечего надо новый дом искать. Тут прискакала лягушка и рассказал ей о бабушке, коте, утке и лошади, которые жили рядом с полем, и мышка решила попросить их приютить её вместе с мышатами. Мышка пошла впереди, а мышата побежали за ней следом (*стук пальцев по полу*). Встретила её лошадь и кот у дома, рассказала мышка о своей беде, они согласились помочь ей, но сказали спросить разрешение у их бабушки. Подошла мышка к дому и видит дверь-то открытая, и ветер с ней играет (*медленный поворот круговой трещотки*). Зашла мышка в дом и видит, лежит бабушка на печки и охает. Заболел Иван Иванович. Знала Мышка, чем ему помочь. Приказала она своим мышатам принести с луга лечебных травок. Они быстро побежали в поле и принесли много целебных травок (*стук пальцев по полу*). Мама мышка заварила чай и напоила бабушку. На утро, бабушке стало легче, и мама мышка рассказала, что произошло с её домиком в поле. Он внимательно выслушал, пожалел и решил приютить и её, и мышат, но предупредил, чтобы больше его пшеницу не ели. Мама мышка и мышата пообещали, что больше никогда не будут играть в пшеничном поле и есть зернышки. Так стали они вместе жить поживать, да по хозяйству помогать. А

каждый вечер устраивали настоящий концерт лягушка во главе, потом мышата, утка, кот и лошадь. Тут и сказки конец, а кто играл да рассказывал молодец!

В приведенном отрывке сценария программы «Шум или музыка?» видно, что программа посвящена шумовым инструментам. Участники последовательно знакомятся с разными видами шумовых инструментов. Изучение каждого из них обязательно для составления общего представления о звуках и шумах.

Для закрепления знаний о шумовых инструментах автором программы специально была придумана сказка «Мама мышка и мышата» (автор – Наземцева К.Н.)<sup>1</sup>, которая рассказывается с помощью шумовых инструментов. Каждый шумовой инструмент – это голос одного из героев сказки.

Одним из главных методических приемов, применяемых в программе, является постоянное подкрепление рассказа демонстрацией предмета и игрой на музыкальном инструменте, а также наличие сюжетной линии. Это позволяет долго удерживать внимание детей и развивать не только музыкальные способности, но и мелкую моторику, отвечающую за развитие речи. Программа рекомендована для первого посещения музыкального музея с ребенком от трех лет до шести.

Методика музыкальных экскурсий для детей от трех до шести лет может быть применена для разработки занятий другими музеями. Одним из них является Всероссийский музей декоративно-прикладного и народного искусства (далее ВМДПНИ). Коллекции ВМДПНИ разнообразны и

---

<sup>1</sup> Автором сказки «Мама мышка и мышата» является Наземцева К.Н. Любое использование сказки должно быть с указанием автора.

включают предметы из стекла, фарфора, ткани, дерева, глины, металла и кости, в которых запечатлены всевозможные сюжеты сказочного и реального мира.

В 2024 г. специально для летнего периода в первые был разработан цикл занятий Арт-студии «Чудеса, да и только!» (0+), который с успехом прошёл в 2025 г. Он представлял собой цикл из четырех занятий: «Загадочное письмо графа А.И. Остермана» (0+), «Что за чудо этот дом!» (0+), «Чудо ларец со сказками» (0+), спектакль-игра «Сказка о царе Салтане, князе Гвидоне и царевне Лебедь» (0+).

Для детской аудитории знакомство с музеем проходило в следующей последовательности: первый этап – историческое прошлое (история дома и его жителей, изучение русского дома и быта), второй этап – сказочные персонажи, запечатленные в предметах декоративно-прикладного искусства. Данный подход позволил существенно расширить знания посетителей младшего возраста о мире и культуре через музейные предметы.

В виду особенности музея – тема декоративно-прикладного и народного искусства, каждая программа завершалась мастер-классом по теме занятия с целью закрепления знаний по декоративно-прикладному искусству.

В приведенном ниже сценарии программы – «Загадочное письмо графа А.И. Остермана» (0+). Главным героем выступает хозяин дома граф А.И. Остерман и его дом, который в 1981 г. стал музеем декоративно-прикладного искусства, где собраны предметы с XVII в. и до современности.

## Сценарий программы: «Загадочное письмо графа А.И. Остермана» (0+)

Автор: Наземцева К.Н.

Вид программы: интерактивная экскурсия

**Анонс:** А не пора ли самым маленьким и любознательным отправиться в гости в старинный дом? Давно пора! Мы приглашаем в старинный дом графа Остермана конца XVIII – начала XIX века. Здесь ребята найдут таинственное письмо от хозяина дома с просьбой о помощи. Прочитав его, юные участники отправятся в путешествие в прошлое, где им необходимо найти предмет, без которого праздничный бал не состоится. Для этого нужно выполнить следующие задания: собрать макет всего дома, найти необычную плитку, напоминающую римскую мозаику, пройти по парадной лестнице, посетить каретную галерею, воспроизвести звуки въезжающих карет, пройти по тайным коридорам и найти таинственный предмет для бала! В завершение программы участники программы создадут часть интерьера дома и заберут его с собой на память.

Продолжительность: 45 мин.

Аудитория: дети от 4-х до 5 лет

Количество участников: 10 чел.

Текст программы (в сокращенном виде):

» Здравствуйте, ребята!

Давайте с вами познакомимся. Меня зовут... А вас как?

*Ответы детей.*

» Как вы думаете, где вы находитесь?

*Ответы детей.*

- » Правильно, мы в огромном доме, раньше такие дома называли усадьбы. Усадьба всегда имела сад. И у этого дома он был, сейчас он находится за ним. После нашей встречи вы сможете по нему прогуляться. Сегодня этот дом носит название Всероссийский музей декоративного искусства. Это единственный музей в России, в котором хранятся предметы русского декоративно-прикладного и народного искусства XVII – XX веков. Предметы так называются, потому что сделаны народными мастерами, каждый из них красиво украсил свой предмет, кто-то резьбой, кто-то краской, а кто и тем, и другим. Все мы их увидим, но все по порядку.

Да, кстати, у меня для вас письмо, от самого хозяина дома!

Кто-нибудь знает, как его звали?

*Ответы детей.*

- » Не беда, сейчас мы это узнаем.

*Ведущий читает письмо графа Иван Андреевича Остермана.*

- » *Здравствуйте, дорогие друзья!*

*Меня зовут граф Иван Андреевич Остерман. Много лет назад я был хозяином этого дома.*

*После ухода в отставку со службы я переехал в этот дом и приглашал к себе много гостей. Мне очень нравилось принимать у себя друзей и бывших коллег, знакомых и родственников.*

*Сегодня я рад вас видеть у себя в гостях в старинном доме, помогите мне наполнить этот дом яркими красками и звуками прошлых веков, устройте небольшой бал! Однако, чтобы состоялся бал, вам необходимо стать знатоками моего дома, узнать его тайны, пройти по скрытым лестницам, но главное найти один старинный предмет, который позволял раньше проводить бал до самого утра.*

*Удачи Вам друзья!*

*Пусть вновь в этом доме звучит музыка и слышится звук карет!*

*Ваш, граф Иван Андреевич Остерман.*

- » Нам пора отправляться дальше, помните, мы должны устроить бал!  
Мы с вами спустились по лестнице и оказались в галерее. Она имеет название.  
Подсказка: кто знает, на чем раньше ездили господа и дамы? *Ответы детей.*
- » Правильно, если это было лето – на каретах, если зима – на санях. Так как здесь проезжали кареты, то она получила название «каретная». Давайте представим, что и мы оказались в прошлом – в конце XVIII в. – начале XIX в. для этого нам необходимо воспроизвести стук копыт коней и скрежет колёс экипажей. Предлагаю сыграть в игру «Приезд гостей в дом Остермана».

**Игра «Приезд гостей в дом Остермана»:** ведущий раздает детям ложки и предлагает подыграть на них. Дети смотрят на ведущего и повторяют за ним движения с ложками. Задача заключается в том, чтобы изобразить звук въезжающих карет и цокот копыт. Дети стучат на ложках (закрыв ладонью черпак ложки для создания глухого звука), имитируют звук копыт, а родители играют на большой круговой трещотке, создавая звук скрежета деревянного колеса кареты.

- » Отлично получилось, а теперь и нам пора отправляться в зал на поиск предмета, который позволял проводить бал до утра.

*Ведущий проводит детей на экспозицию «Декоративно-прикладное искусство России XVIII – первой трети XIX века».*

» Что же нужно, чтобы вечером состоялся бал?

*Ответы детей.*

» Правильно, свет. Раньше использовали не лампочки, а свечи, которые вставлялись в большие люстры.

В этом зале в одной из витрин находится хрустальная люстра. Тот, кто найдет ее первым, будет открывать бал.  
*Дети находят люстру.*

*Ведущий кратко рассказывает о люстре с подвесками из хрусталя.*

» А теперь пора устроить бал! И, конечно, на балу звучала музыка. По воспоминаниям современников, приветствуя друзей, хозяин, граф И.А. Остерман, выпивал за их здоровье. Вначале звучала труба, за тем произносился тост, а потом все поднимали бокалы и слышался яркий и торжественный звук. Так как мы не можем взять бокалы из витрин, потому что они являются музейными предметами, то мы возьмем музыкальный инструмент – треугольник. При ударе палочкой о треугольник появляется похожий звонкий и яркий звук. Предлагаю Вам сыграть в игру «Приветствие гостей».

**Игра «Приветствие гостей»:** каждому участнику выдается треугольник, а ведущий берет трубу. Ведущий подает сигнал с помощью трубы, за тем, по очереди называет имя участника, после этого все дети одновременно ударяют в треугольник. В завершении представления участников, они при помощи музыкальных инструментов (треугольника и тарелок) создают импровизированный оркестр, который

исполняет один из самых популярных танцев – менуэт. Ведущий в момент игры выступает в роли дирижера, указывая участникам моменты музыки, в которые они должны вступать.

» Наш бал завершен, и я уверена, что хозяин дома был доволен, услышав вновь в своем доме звук въезжающих карет, имена гостей и прекрасные мелодии менуэта. В завершении программы я приглашаю Вас на мастер-класс «Плиточный пол» где каждый из вас создаст один из элементов интерьера дома плитку из мозаики.

Благодаря применению методики музыкальной экскурсии и четкому построению маршрута, на протяжении всех занятий Арт-студии «Чудеса, да и только!» (0+) были созданы условия для создания коммуникации с музейными предметами одновременно и у ребенка, и у взрослого. Одновременное включение внимания у всех участников способствует более продуктивному вниманию на протяжении всего занятия.

Включение музыкальных игр и использование музыки, соответствующей тематике занятия, позволило разгрузить объем информации и уменьшить эмоциональный стресс от незнакомого пространства (музея). Посетив все занятия, участники получили знания не только о разнообразных предметах декоративно-прикладного искусства, музыкальных традициях, русской литературе и народных промыслах, но и по истории дома и его хозяине И.А. Остермане.

Арт-студия «Чудеса, да и только!» в ВМДПНИ проработала два летних сезона 2024 г. и 2025 г., что позволило привлечь

новую аудиторию в музей и создать условия для будущего посещения классических экскурсий.

Одной из главных целей всех занятий для детей от трех лет до пяти является социализация дошкольника в новом пространстве и людьми, развитие творческих способностей и привитие навыков к исследованию и познанию, а главное к постоянному посещению музея – т.е. музей становится другом в познание мира и культуры.

На примере рассмотрения двух сценариев программ «Шум или музыка?» (0+) (РНММ) и «Загадочное письмо Остермана» (0+) (ВМДПНИ) можно сказать, что методика музыкальных экскурсий, может быть успешно адаптирована не только в музыкальных, но и в других типах музеев, имеющих различные коллекции предметов искусства. Это позволит расширить аудиторию и сделать ее постоянным и верным другом.

## «Сказы дедушки Музея»: проект, в который не верили

Нижнетагильский музей-заповедник «Горнозаводской Урал»

**Авторы:** Верещацкая Лилия Анатольевна, заведующая научно-просветительным отделом

e-mail: n.prosv.otdel@mail.ru

Грязнова Татьяна Сергеевна, заведующая

сектором выставок и выставочных залов

e-mail: 231@museum-nt.ru

В 2025 году научно-просветительной программе «Сказы дедушки Музея» исполнилось восемь лет. Много пережито за это время, многому научились музейные сотрудники и специалисты. Мы выросли за это время не только в глазах нашей аудитории, но и в своих. С высоты прожитых вместе с проектом лет мы понимаем, как много сделано для того, чтобы в музей пришел непростой, но очень милый и любознательный посетитель – дошкольник.

Аудитория дошкольников – одна из самых сложных и противоречивых. Работа с ней требует особых навыков, учитывающих возрастную психологию, особую организацию, согласованную с режимом дошкольного учреждения, и даже особое терпение при взаимодействии с воспитателями и родителями. При этом дети 6–7 лет – это одна из самых перспективных групп посетителей музеев. Ведь именно в этом возрасте эмоциональное впечатление и познавательное восприятие музейных предметов и экспозиций формируют у маленького человека потребность посещать музей, понимание, что музей – это интересно!

Поэтому взявшись в 2017 году за разработку проекта для воспитанников детских садов заведующий отделом научно-просветительной работы Нижнетагильского музея-заповедника Л.А. Верещацкая, ставила перед собой две задачи – внедрить не просто новые для нашего музея формы мероприятий, но и создать, не побоимся этого слова, технологию организации системного посещения объектов музея-заповедника дошкольниками.

Нижнетагильский музей-заповедник «Горнозаводской Урал» – одно из старейших и крупнейших музейных объединений Урала, включающее в себя 12 музеев разного профиля – исторического, природоведческого, технического, этнографического и литературного. Надо отметить, что у каждого из этих музеев уже сформирована своя заинтересованная аудитория. Но дошкольник в музейном плане еще не подозревает о своих предпочтениях. В такой ситуации многопрофильность объединения – очень важный бонус, который Лилия Анатольевна использовала в полной мере.

Много было терзаний с названием проекта. В итоге было выбрано «Сказы дедушки Музея». Оно подвергалось критике методистов и чиновников. Но практика показала, что такое название прекрасно восприняла целевая аудитория – дети и их родители. Сотрудниками был разработан визуальный образ доброго героя – дедушки Музея, объединивший весь цикл мероприятий. Музейный дедушка стал восприниматься детьми как старый и добрый друг. Критика названия была не единственной. Многие считали программу на стадии проектирования организационно сложной, трудоемкой. Говорили, что долго не продержится. Но дорогу осилит идущий, и в мае 2025 года завершился уже VIII сезон «Сказов дедушки Музея»!

Так что же это за программа? Ее участниками могут стать подготовительные группы детских садов, оформившие заявку. Мероприятия по программе «Сказы бабушки Музея» проходят в течение восьми месяцев – с октября по май и включают в себя несколько познавательных видеолекций, которые предоставляются только участникам, и четыре интерактивных групповых мероприятия в музеях.

В основе проекта лежит принцип соревновательности, который является очень мотивационным для детей этого возраста. Он достигается при помощи разработанной системы баллов, учитывающих активность и массовость участников.

За каждую видеолекцию и пройденное мероприятие начисляются баллы, которые отражаются в рейтинговой таблице: десять баллов – за лекцию + количество баллов равное числу детей на интерактивном мероприятии. В течение всего сезона еженедельно куратор обновляет показатели в таблице, которая размещена на сайте музея-заповедника, а также в группе «Сказы бабушки Музея» в ВК. Также приветствуется активность участников, которую можно проявить в виде творческих занятий, которые проводят воспитатели в группах по тематике просмотренного материала из видеолекций (рисование, лепка, создание выставок в садике). За творческую деятельность также предусмотрены дополнительные баллы. Благодаря этому проект вышел за рамки музея. Во многих детских садах, участвующих в программе, открылись свои выставки по мотивам видеолекций и мероприятий. Работы детей также были выложены на виртуальной выставке в группе «Сказы бабушки Музея» в ВК вместе с отзывами родителей.

В реализации любого проекта есть и рутина, и творчество. И «Сказы дедушки Музея» не исключение. С 2017 года ежегодно проводится установочный семинар для заведующих и методистов дошкольных учреждений, организованный на уровне Управления образования, осуществляется электронная рассылка в ДОУ с информацией о правилах участия в программе и времени старта. Куратором проекта проводится прием заявок на участие и оформление рейтинговой таблицы, прием заявок на музейные мероприятия, постоянные консультации по телефону и переписка по электронной почте. Это все можно отнести к рутинной, но необходимой работе.

А вот творческая составляющая проекта позволяет музейщикам реализоваться в полной мере. Сотрудники структурных подразделений музея-заповедника активно принимают участие в разработке мероприятий по программе, разработкой сценариев для видеолекций и съемкой сюжетов. За восемь лет программа ни разу не повторялась! И это важно! Потому что по материалам лекций и мероприятий составляются вопросы для интеллектуальных полуфинальных и финальных игр, и они должны быть каждый раз новые, чтобы исключить подсказки со стороны сотрудников детских садов, участвующих в играх прежде. Игра должна быть честной – это главный принцип дедушки Музея!

Творческая группа в составе Т.С. Грязновой, зав. сектором выставок и выставочных залов, О.Н. Петелиной, руководителя отдела по обслуживанию информационных систем, М.А. Кенкишвили, специалиста по научно-просветительным программам, разрабатывают варианты сценариев проведения интеллектуальных игр. Надо ли говорить, что эта работа очень вдохновляет, радует и сплачивает сотрудников?

Финальные и полуфинальные игры проводятся в форме интеллектуальных состязаний. В них принимают участие только те ДОУ, которые посетили все музейные мероприятия по программе, посмотрели все видеолекции. От каждой группы делегируются пять наиболее сильных и эрудированных участников. Полуфиналы и финалы проводятся в лучших традициях интеллектуальных игр: на большом экране выводятся красочно оформленные вопросы по пройденным темам, используется соответствующее музыкальное сопровождение. Команды детей имеют название и свой девиз. За ребят болеют родители и воспитатели с плакатами и речевками. Все это создает неповторимую атмосферу музейного интеллектуального праздника, который надолго запоминается и детям, и взрослым. С каждым годом процесс все более оттачивается и совершенствуется.

В итоге участники финальных игр получают дипломы и сертификаты участников, а также специальные подарки. Современных детей очень трудно удивить. Поэтому пять лет назад было принято решение о создании специальной линейки сувениров – музейных и памятных. Так была реализована уже новая идея – «Музейная игротека». Первой игрой стала настольная бродилка «По музеям Нижнего Тагила». Потом последовали игры из серии «парных картинок», с использованием изображений экспонатов разных музеев. Сейчас в арсенале музейных игр парные картинки по Историко-техническому музею «Дом Черепановых» и Музею быта и ремесел горнозаводского населения. В текущем году призовой фонд пополнила раскраска «Раскрась свой Нижний Тагил».

## Еще немного цифр

- в 2017 году участвовало **56** подготовительных групп из **6** дошкольных объединений города, **5 020** участников
- в 2025 году участвовало **87** подготовительных групп из **5** дошкольных объединений города, **6 713** участников
- Ежегодно в проведении интерактивных мероприятий по программе задействовано **23** сотрудника музея-заповедника
- А вот эта цифра особенно вдохновляет! За восемь лет проведения игр в них приняло участие более **45 000** человек (детей и родителей)! Ребята, которые в 2017 году приняли участие в первых «Сказках» в этом году закончили седьмые классы и многие из них, приходя в музей, помнят и сотрудников, и сами мероприятия

## Вот некоторые из отзывов родителей

» Спасибо большое организаторам. Много интересного и полезного узнали наши ребята и мы, взрослые. Полуфинальная игра прошла в такой дружественно-веселой обстановке. Дети и родители в восторге. Воспитатели вообще счастливы! Отдельное спасибо куратору Татьяне Сергеевне Грязновой, за прекрасные экскурсии, детский задор, за подробные объяснения в течении всего сезона по различным вопросам.

» Команде «Сказы бабушки Музея» большое спасибо за игру, новые знания, дружескую обстановку и конечно же за сплоченность детей, родителей и педагогов.

» *Большое спасибо организаторам за такую интересную, познавательную игру! У ребенка появилось еще больше желания узнавать что-то новое, связанное с историей края. А знанием элементов русской избы, историей развития телефонов и еще многими интересными фактами она теперь может блеснуть и среди взрослых. Мы вместе с дочерью в ходе проекта узнавали для себя интересные моменты.*

» *Благодарим команду «Сказы дедушки Музея» за великолепный, интересный, познавательный сезон игры! Спасибо также за организацию полуфинальных и финальных игр, где воспитанники смогли показать свою эрудицию, отвечая на не простые вопросы Дедушки Музея. Наш детский сад участвовал впервые, но игра так захватила всех и детей, и родителей, и педагогов, что мы стали финалистами! Дети, просмотрев видеостории и посетив музеи, узнали много нового о родном крае.*

Таким образом, реализация проекта «Сказы дедушки Музея» оптимальным образом способствует главным задачам музейной работы: открывает доступ к коллекциям музея, приобщает к духовным ценностям, способствует воспитанию любви к родному краю. Кроме того, помогает дошкольникам овладевать навыками учения и использования свои знаний, а также взаимодействия в команде. Участники проекта, как дети, так и их родители становятся потенциальными посетителями музеев, проявляют активный интерес к акциям и программам для более старшего возраста.

Музею-заповеднику этот проект позволил создать определенные рычаги системного управления

посещаемостью и равномерного распределения аудитории по его объектам в течение всего учебного года.

Сейчас уже понятно, что проект не только состоялся, но ему суждена долгая и интересная жизнь. Поскольку каждый учебный год начинается со звонка: «А в этом году «Сказы» будут?».



Серия фотографий с финальных интеллектуальных игр проекта «Сказы дедушки Музея» (фотографиями поделились МБУК «Нижнетагильский музей-заповедник «Горнозаводской Урал»)

## Волшебный мир музея: создание увлекательных экскурсий для юных посетителей

Музей «Замковый комплекс «Мир»

**Авторы:** Езерская Анна Леонидовна, экскурсовод I кв. категории

e-mail: aezer@mirzamak.by

Лазун Инна Вячеславовна, экскурсовод

e-mail: iliaz@mirzamak.by

Несколько десятилетий назад музей воспринимался как «созерцательное пространство», где человек выступал в роли наблюдателя раскрывающихся перед ним нравственных, духовных коллизий ушедших эпох. Сегодня музей – живой механизм, развивающееся пространство, обладающее высокой силой информационного и эмоционального воздействия [1, с. 33]. В этом пространстве человек, выполняя определенные поведенческие действия, вступает в диалог с историческими и культурными реальностями. Музей, как живой организм, всегда в развитии, в динамике, в творческой работе. Здесь создаются новые экспозиции, реализовываются выставочные и культурные проекты, не прекращаются научные исследования, появляются неизвестные маршруты поиска, разрабатываются и реализовываются музейные продукты для разных категорий посетителей.

Музей «Замковый комплекс «Мир» в г.п. Мир Гродненской области Республики Беларусь – памятник архитектуры XVI – нач. XX вв., который является историко-культурной ценностью национального значения. Кроме того, Мирский замок – один из немногих в республике памятников,

включенных в Список всемирного культурного и природного наследия ЮНЕСКО.

Музей «Замковый комплекс «Мир» никогда не был музеем в классическом понимании. Музейные сотрудники прилагают большие усилия, чтобы посещение музея было интересным и запоминающимся. Анализ пожеланий посетителей позволил понять, на что необходимо ориентироваться, какие новые подходы необходимо использовать при организации музейных проектов. В последнее время наблюдается изменение структуры музейной аудитории: существенное место стали занимать дети от дошкольного до подросткового возраста, семейные группы с детьми.

Между Министерством образования Республики Беларусь и Министерством культуры Республики Беларусь было подписано Соглашение о сотрудничестве в вопросах использования ресурсов музеев страны в формировании уважения к историко-культурному наследию и традициям белорусского народа, укреплению нравственных качеств в целях патриотического воспитания детей и молодежи [2], что в значительной степени способствовало увеличению количества школьных групп, посещающих Мирский замок в учебный период.

Таким образом, данные вызовы показали необходимость создания новых экскурсионных продуктов, ориентированных на детей дошкольного и младшего школьного возраста.

В 2022 году Езерской А.Л. была разработана и реализуется тематическая экскурсия для детей младшего школьного возраста «Путешествие во времени», а в 2025 году Лазун И.В. – экскурсия с элементами игры «Путешествие с цветиком-семицветиком по Мирскому замку» для детей 5–7 лет.

Руководство и методическую помощь в разработке экскурсий осуществляла заместитель директора по научной и просветительской работе Новицкая О.В. Основными целями экскурсий являются гражданско-патриотическое воспитание и формирование исторической памяти детей через изучение памятников материальной культуры предыдущих поколений.

Тематическая экскурсия «Путешествие во времени» позволяет решить ряд задач, которые важны как для посетителей, так и для самого музея. В рамках экскурсии юные посетители знакомятся с музеем и с его экспозицией, с азами музейной культуры, приобретают опыт непосредственного контакта с подлинными предметами, расширяют свой кругозор. Для достижения поставленных задач были выбраны основными игровой метод и метод диалога, который тесно переплетается с вопросно-ответным методом. Именно игровой метод способствует усвоению музейной информации в процессе игры. Равноправный диалог «экскурсант–экскурсовод» создает атмосферу доверия и сотрудничества, а при помощи правильно поставленных вопросов экскурсовод побуждает детей рассуждать, помогает строить логические цепочки и выявлять причинно-следственные связи. Изюминкой экскурсии стало использование звуков и голосов, которые легко переносят в прошлое, показывая образы и картины прошедших эпох. Небольшое количество участников (группа до 20 человек) позволяет организовать экскурсионный процесс таким образом, что все дети оказываются вовлеченными в экскурсию. Ориентирована она и на семейную группу, когда контакт экскурсовода с ребенком строится из расчета присутствия родителя, который также принимает участие в экскурсионном процессе. Часто для родителей бывает неожиданной общая осведомленность

ребенка, и они узнают много нового о круге его интересов. Во время экскурсии ребенок находится в тесном эмоциональном контакте с родителями, что действительно ценно и помогает укреплению внутрисемейных связей.

Тематическая экскурсия «Путешествие во времени» проводится в залах основной экспозиции Северного корпуса Мирского замка. Ее продолжительность 70 минут. Начинается она у макета Мирского замка, где юные экскурсанты получают краткую информацию о музее «Замковый комплекс «Мир» и о локациях, которые могут посетить по билетам.

В первом экспозиционном зале экскурсовод кратко и доступным языком рассказывает об истории возникновения Великого Княжества Литовского, отмечая, что в этот период стали возводить первые каменные замки. Отвечая на вопросы и используя экспозицию как подсказку, дети рассуждают, что собой представляют замки, для кого и зачем их возводили, кто защищал их стены и какое оружие использовали рыцари. Метод зрительного сравнения помогает им прийти к выводу, что замок — это не только крепость, но и дом, парадные залы которого были богато украшены. А метод наглядности и разные игровые формы работы позволяют описать внутреннее убранство парадных залов и покоев, высказать мнение, зачем те или иные предметы были нужны.

Далее экскурсовод приглашает детей пройти через «Врата времени» в стене Мирского замка, что дает возможность почувствовать мощь его стен. Остановившись у зондажа Северной стены, он предлагает экскурсантам прикоснуться к ней, закрыть глаза и мысленно перенестись на строительную площадку Мирского замка, чему в немалой степени способствует аудиозапись разных звуков.

Прослушав «Звуки строительной площадки», дети определяют, какие инструменты и строительные материалы использовали средневековые строители. В данном случае используется метод свободных ассоциаций, когда личный опыт ребенка соотносится с музейной информацией. Выслушав ответы, экскурсовод обобщает полученную информацию, рекомендует им послушать аудиозапись диалога строителей, чтобы узнать, для кого и для чего строился Мирский замок. В данном случае используется метод сравнения, т.к. диалог записан на старославянском языке, и школьники должны соотнести его с современным языком, чтобы ответить на поставленные вопросы.

Затем ребятам предлагается взять на себя роль исследователей: на основе реконструкции изображения Мирского замка на начало XVI в. описать, что было построено основателем замка – Юрием Ильиничем. Отправившись в следующий зал, они узнают, что род Ильиничей быстро угас и хозяевами замка стали Радзивиллы. Отвечая на наводящие вопросы, и сравнивая изображение замка в эпоху Ильиничей с его макетом на время Радзивиллов школьники объясняют какие изменения в нем произошли. Метод сравнения в сочетании с объяснением также используется в зале «Витгенштейны – владельцы Мирского замка».

В реконструированных залах последних владельцев Мирского замка Святополк-Мирских при помощи наводящих вопросов юные экскурсанты высказывают версии, для чего они могли предназначаться; прослушав запись «голоса из прошлого», погружаются в эпоху, представляют себя гостями хозяина и предполагают, чем бы

они могли в том или ином зале заниматься; называют предметы и их назначение.

Поднявшись на третий этаж, ребята попадают в «Столовую избу», где экскурсовод, используя объяснительно-иллюстративную форму, дает полное описание зала, объясняет его назначение и рассказывает о пирах. Наводящим вопросом активизирует экскурсантов на поиск балкона для музыкантов. Используя игровой метод и метод свободных ассоциаций, просит назвать музыкальные инструменты и определить на слух, какой музыкальный инструмент звучит. Применяв метод повышения познавательной мотивации через похвалу хорошего музыкального слуха, экскурсовод приглашает всех отправиться на бал в «Портретный зал», где будет разучен средневековый танец «Маразуля». В данном случае метод театрализации поможет школьникам включиться в атмосферу бала.

Далее экскурсовод отмечает, что для гостей бала всегда готовились угощения и предлагает спуститься в кладовые Мирского замка, где экскурсанты из аудиозаписи диалога кухмистра и кухарки узнают секреты приготовления некоторых сладостей для детей.

Экскурсия с элементами игры «Путешествие с цветиком-семицветиком по Мирскому замку» была создана с целью приобщения дошкольников к ценностям белорусской культуры через знакомство с предметами, представленными в музее «Замковый комплекс «Мир» и формирования у них музейной культуры.

При составлении экскурсии учитывались возрастные особенности старших дошкольников, поэтому экскурсия проходит в форме игры-путешествия.

В информационной части актуализируется знание детей содержания сказки В. Катаева «Цветик-семицветик». Экскурсовод демонстрирует игрушку в форме цветка с отрывными лепестками, объясняет правила следования по маршруту. Маршрут экскурсии составлен таким образом, чтобы передвижение детской группы не мешало общему движению туристов.

С целью адаптации волшебных слов главной героини к содержанию экскурсии ребятам предлагается изменить последнюю строчку заклинания. Новый вариант волшебных слов повторяется при знакомстве с каждым из семи экспонатов. Ребята переворачивают лепесток, отгадывают загадку и через отгадку узнают, с каким следующим экспонатом произойдет знакомство.

Объекты показа (кирпич-пальчатка, предметы декоративно-прикладного искусства) способствуют формированию уважения к труду белорусских мастеров, ценностного отношения к народным традициям.

Широко применяются информационные и активизирующие вопросы, что обогащает словарный запас дошкольников. Экскурсанты находят сходства и отличия предметов быта в прошлом и сейчас, высказывают свои предположения по их применению.

С целью формирования у дошкольников музейной культуры актуализируются знания о правилах поведения в музее, расширяются представления о профессии экскурсовода.

Первый объект показа – макет Мирского замка. Обращается внимание дошкольников не только на отличия замка от современных строений, но и на характерные особенности Мирского замка. Вводятся понятия «бойницы», «памятник

архитектуры». Ребята узнают, что памятники архитектуры охраняются государством.

Логическим переходом к следующему экспонату становится загадка о ковре. Вводится понятие «шпалеры» и просматривается связь шпалер с современными обоями, которые в белорусском языке называются шпалеры. Таким образом расширяется словарный запас дошкольников.

Экскурсанты узнают об особенностях изготовления шпалер ручной работы, знакомятся с профессией ткача. Экскурсовод демонстрирует модель ткацкого станка и предлагает дошкольникам выступить в роли мастеров-ткачей. Ребята получают распечатанные фрагменты шпалеры и составляют ковер. Затем группа коллективно проверяет работу.

Логический переход к следующему экспонату происходит через загадку о кирпичках. Игровой момент – «тайный ход» в стене, что активизирует внимание экскурсантов.

Далее дошкольники знакомятся со строительными материалами, которые использовались при возведении замка. Ребята прикасаются к камням-валунам, к кирпичу-пальчатке. Высказывают свои предположения, почему кирпич получил название «пальчатка». Экскурсовод подводит к выводу о том, каких усилий стоило возведение замка, какой трудовой подвиг ежедневно совершали мастера-строители. Далее следует загадка о рыцарях.

При знакомстве с защитным вооружением воинов дошкольники узнают об элитной кавалерии – гусарах, высказывают предположения о назначении крыльев гусар. Осуществляется логический переход к повседневной одежде знатных людей и к обязательному ее элементу – кунтушовому поясу.

Рассматривая реконструкцию шляхетского мундира, экскурсанты отмечают, похож ли этот костюм на современную одежду, определяют его отличительный элемент – кунтушовый пояс. Экскурсовод обращает внимание на практическое и эстетическое назначение пояса. Ребятам сообщается, что Слуцкие пояса стали национальным символом Беларуси. Эта информация способствует приобщению дошкольников к истокам национальной культуры, воспитанию гордости за свою страну.

В экспозиционном зале «Сени» экскурсанты знакомятся с искусством выкладывания печей, узнают о назначении изразцов, учатся отличать виды изразцов. Ребята узнают, что печи выкладывал печник. С помощью экскурсовода делают вывод, что это был ответственный труд. Таким образом формируется чувство уважения к людям труда, ценность народных традиций. Далее проводится игра: экскурсовод демонстрирует экскурсантам распечатанные на бумаге изображения изразцов. В зависимости от вида изразца дошкольники должны выполнить определенные действия: потопать ножками, похлопать в ладоши или присесть на корточки. Этот прием не только способствует закреплению полученных знаний, но и развивает внимательность, зрительную память, обеспечивает кратковременный активный отдых экскурсантов.

Логический переход к следующему экспонату происходит через загадку о сундуке. Ребята узнают, что сундук не только был украшением интерьера, но и выполнял практическую функцию, служил прообразом мебели, которой мы пользуемся в наши дни. Экскурсовод обращает внимание на качество изготовления представленного сундука. Используется выражение «мастер вложил душу». В

процессе знакомства с экспонатом дошкольники углубляют знания о предметах мебели, происходит расширение их кругозора, обогащение словарного запаса.

В заключительной части дошкольники называют экспонаты, с которыми познакомились, выделяют наиболее запомнившиеся. Тем самым происходит актуализация знаний, полученных во время экскурсии.

В качестве рефлексии экскурсовод предлагает ребятам дотронуться до серединки цветка и загадать свое заветное желание. Это позволяет задействовать эмоциональную сферу ребенка, сделать экскурсию более яркой и запоминающейся.

Итак, во время проведения детских тематических экскурсий используются такие формы и методы, как словесные, наглядные, объяснительно-иллюстративные; сравнения, свободных ассоциаций, театрализации и игры. Данные экскурсии строятся не только на зрительных, но и слуховых впечатлениях, двигательной активности и коммуникации. Такой вид работы экскурсовода с детьми активизирует их познавательную деятельность, стимулирует интерес к истории, способствует неформальному применению знаний, развитию фантазии, творческих способностей. Тематические экскурсии предусмотрены для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста, также и для семейных групп, что является актуальным для современного музея.

### Список литературы

1. Шляхтина Л.М. Музейная педагогика: учебно-методическое / Л.М. Шляхтина ; М-во культуры РФ, С.-Петербур. гос. ин-т культуры,

фак. мировой культуры, каф. музеологии и культурного наследия.  
– Санкт-Петербург :СПбГИК, 2021. – 60 с.

2. Соглашение о сотрудничестве между Министерством культуры Республики Беларусь и Министерством образования Республики Беларусь в области музейного дела от 15 сентября 2022 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edu.gov.by>. – Дата доступа: 12.07. 2025.

3. Тематическая экскурсия «Путешествие во времени». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mirzama.by>. – Дата доступа: 12.07. 2025.

## От сказки к экспозиции: интерактивные истории для юных посетителей

Национальный историко-культурный музей-заповедник «Несвиж»

**Авторы:** Светлана Новик, младший научный сотрудник  
e-mail: nikmznesvizh.noviks@gmail.com  
Наталья Гурина, младший научный сотрудник  
e-mail: nata.tschitschko@gmail.com

Музеи, успешно работающие с детьми и подростками, перестают быть просто хранителями прошлого, они становятся активными участниками формирования будущего.

Музей-заповедник «Несвиж» – одна из визитных карточек Беларуси, привлекающая тысячи туристов. Наш относительно молодой музей, частью которого является всемирно известный Дворцовый комплекс, внесенный в список ЮНЕСКО, пользуется заслуженной популярностью. Только в 2024 году музей посетили почти 460 000 человек, около 70 000 из них – это дети.

Многолетний опыт работы в музейной сфере позволил нам осознать, что привлечение юной аудитории – это не просто способ увеличить посещаемость, а стратегически важное направление развития, как для музеев, так и для общества в целом.

### Проблема и Поиск Решения

В ходе анализа работы с детьми в музее возникла важная мысль: что же на самом деле движет ребенком, когда он

приходит в музей? Каковы его истинные ожидания и потребности?

Ведь его мир и так переполнен взрослыми, которые то и дело занимаются нравоучениями и наставлениями: детский сад, школа, дом, где каждый родственник считает своим долгом дать очередной урок жизни. «Неправильно», «так не говори», «туда не ходи». В такой атмосфере музей рискует стать лишь очередным источником нравоучений и потоком информации, которая может показаться скучной и безжизненной.

Проанализировав потребности юной аудитории, мы пришли к выводу, что ребенку в музее нужен друг. Друг, с которым можно познавать мир, не стесняясь рассуждать и задавать вопросы. Друг, с которым не только интересно, но и весело. Друг, который станет проводником в мир истории и культуры страны и всего огромного мира, делая этот процесс живым и увлекательным.

### **Музейка – друг, исследователь, мастер перевоплощений, знаток историй и легенд**

И вот появился он – Музейка! Выдуманный персонаж, этакий маскот, который обитает в музее. Любопытный исследователь, который знает о музее все и даже больше, разные секреты и легенды – это его козырь. Он не имеет возраста, что позволяет выступать в роли Музейки разновозрастным сотрудникам, а отсутствие фиксированной роли открывает простор для перевоплощений: от мудрого дяди Войта, главы городского самоуправления, который поделится секретами управления городом прошлых лет, до задорного кухмистра, готового раскрыть тайны самых необычных блюд Радзивилловской кухни.

## **Дошкольный возраст: Первые открытия и пробуждение любопытства**

Образ Музейки мы применяем для работы с детьми старшего дошкольного, а также младшего и среднего школьного возраста.

Дошкольный возраст – это период интенсивного развития личности и любопытства к миру. Важно познакомить ребенка с культурным наследием, искусством и историей, развивая его познавательные способности.

**Процесс вовлечения в музейную среду включает несколько этапов:**

### **1) Знакомство**

На начальном этапе мы стремимся создать максимально комфортную и дружелюбную атмосферу, чтобы снять возможные страхи и опасения, связанные с посещением музея. Мы знакомим маленьких гостей с правилами поведения в музее, используя интерактивные и игровые методики, специально разработанные для детской аудитории. Наиболее эффективным способом донесения информации до детей является использование «секретов». Дети всех возрастов питают особую любовь к тайнам. Когда им доверяют секрет и просят сохранить его в тайне, это становится отправной точкой для полного погружения в игровую ситуацию, управляемую взрослым.

### **2) Вовлечение**

На этом этапе мы пробуждаем у детей интерес к экспозиции и экспонатам. Освоившись в музейном пространстве, дошкольники готовы к новым знаниям. Экскурсии превращаются в увлекательные приключения, полные

захватывающих историй. Дети с головой погружаются в прошлое, примеряя на себя разные роли: отважных рыцарей, исследуя их доспехи и переживая их подвиги; придворных на балах; ловчих, изучающих повадки животных.

Программа «Музейка» успешно привлекает малышей в музей, создавая у них положительные впечатления и интерес к экспозициям. И, поскольку дети этого возраста, даже в составе группы детского сада, приходят в сопровождении родителей, то это способствует привлечению семейной аудитории в музей.

Следующая возрастная категория, для которой мы применяем образ Музейки, – это дети младшего и среднего школьного возраста.

### **Формирование знаний и развитие воображения в младшем и среднем школьном возрасте**

Период с 7 до 12 лет является еще одним важным этапом в развитии ребенка. В это время происходит активное формирование когнитивных способностей, мировоззрения и критического мышления. Дети начинают осознавать окружающий мир, развивают свои умственные способности и учатся анализировать информацию. Важную роль в этом процессе играют воображение и соревновательный эффект, которые способствуют не только интеллектуальному, но и социальному развитию.

Один из самых захватывающих и эффективных способов познакомить детей младшего и среднего школьного возраста с музеем является квест. Это интерактивный формат, который вовлекает ребят в активное взаимодействие с музейными объектами, развивая их

наблюдательность, логическое мышление и умение работать в команде. Неудивительно, что это самый популярный формат в нашем музее! Особым успехом пользуется квест «Карта семи королевств», где, решая исторические головоломки, дети учатся искать информацию, ориентироваться по картам и анализировать данные.

Следующий формат – это творческие мастерские. Как правило, приурочены к особым событиям и праздникам: Новый год, Рождество, День независимости и другим. Здесь, под руководством Музейки, дети смогут с головой погрузиться в атмосферу древности, создавая уникальные картины, детали архитектуры или мастера древние инструменты. Такие занятия не только развивают воображение и мелкую моторику, но и формируют тонкое чувство цвета и формы.

И еще один формат, который не так давно зародился в светлых головах наших сотрудников и сейчас находится на этапе внедрения – это аудио- и видеолекции. Эти материалы, демонстрируемые нашим уникальным персонажем, оживят историю Беларуси (Великое княжество Литовское, Возрождение, Речь Посполитая). Музейка представит короткие, динамичные ролики, связанные со школьной программой, с использованием анимации. По сути, это сжатые и увлекательно поданные лекции, которые легко запомнятся школьникам. Они будут полезны как на уроках, так и для самостоятельного изучения. Мы тесно сотрудничаем с отделом образования для достижения наилучших результатов.

Таким образом, программа «Музейка» – эффективный инструмент для работы с детьми старшего дошкольного возраста, а также учениками начальной и средней школы.

Она оптимизирует деятельность музея, привлекая внимание детей, не перегружая их информацией, и выгодно отличает музей от общеобразовательных учреждений. Анализ работы этой развивающейся программы показывает ее результативность: Музейка способствует формированию у детей интереса к истории, развитию воображения и творческого потенциала, превращая музей из хранилища экспонатов в живую и интерактивную образовательную площадку.

### **Подростковый возраст и юношеский возраст: Поиск идентичности и формирование мировоззрения Профессиональное самоопределение и культурное обогащение**

Отдельно стоит остановиться на работе с подростковой и юношеской аудиторией. Здесь формат с музейным персонажем, который хорошо работает с младшими детьми, уже не будет столь эффективен. Требуется принципиально иной подход.

Подростковый и юношеский возраст – период активного самоопределения. Здесь важно помочь подросткам раскрыть потенциал и найти свой путь. Мы предлагаем им проявить себя в музее в качестве волонтеров, актеров, экскурсоводов или интеллектуалов.

Волонтерство в музее открывает подросткам путь к осознанию своей роли в сохранении культурного наследия и позволяет им внести свой вклад в развитие города или страны. За годы работы лагеря на базе музея в нем участвовали молодые люди 15–17 лет из Беларуси, России, Украины, Молдовы, Финляндии, Нидерландов, Испании, Германии, Сербии, Армении, Узбекистана и Китая. Участники благоустраивали парк: наводили порядок,

создавали композиции, обустроивали дорожки, высаживали деревья и обрезали кустарники. Это формирует ответственность, инициативность и гражданскую позицию.

## Интеллектуальное развитие и дискуссии

Так же достаточно эффективно объединяют самые светлые умы подростков и молодежи под сводами нашего музея Интеллектуальные музейные клубы. Клуб любителей истории и культуры «Клио» был основан на базе Национального историко-культурного музея-заповедника «Несвиж» в 2011 году и стал единственным клубом ЮНЕСКО на базе объекта Всемирного наследия ЮНЕСКО в Европе. Статус клуба ЮНЕСКО был получен 1 октября 2015 года.

На данный момент в клубе – 10 студентов Несвижского государственного колледжа имени Якуба Коласа.

Клуб проводит лекции и семинары по истории и культуре; экскурсии по историческим местам; встречи с интересными людьми; творческие мастерские; театрализации в интерьерах несвижского дворца. В рамках клуба ребята учатся анализировать информацию, высказывать свое мнение, находить общий язык с другими и вместе достигать целей. Это мощный инструмент для их личностного роста.

Для юношей и девушек, стоящих на пороге выбора будущей профессии, музей-заповедник «Несвиж» может стать ценным ресурсом для профессионального. В каникулярное время студенты колледжа имеют возможность проводить экскурсии наравне с профессиональными экскурсоводами. Этот опыт не только углубляет их знания, но и развивает коммуникативные навыки, уверенность в себе и понимание специфики работы с аудиторией. Это может стать

отправной точкой для выбора карьеры в сфере туризма, истории или культурологии.

В конечном итоге, задача музея – не просто передать знания, а зажечь искру интереса к истории, пробудить любопытство и желание узнавать больше. И если нам удастся это сделать, то мы сможем воспитать поколение, которое будет ценить прошлое и строить лучшее будущее.

В условиях постоянно меняющегося мира, музеям крайне важно идти в ногу со временем. Внедрение инновационных решений позволит оптимизировать нашу работу и повысить интерес к музейной деятельности со стороны молодого поколения.

Поэтому одним из актуальных направлений научной работы музея-заповедника «Несвиж» стала разработка интерактивного детского путеводителя по Несвижскому замку – «Несвижский замок: история в сказках».

Почему мы решили создать именно такую книгу? Современные дети привыкли к интерактиву и играм, а наши традиционные экскурсии часто кажутся им скучными. Этот путеводитель превратит посещение замка в квест: с интересными историями, загадками и творческими заданиями.

Интерактивный путеводитель представляет собой не просто книгу, а инструмент вовлечения:

- знакомство детей 5–10 лет с историей замка через интерактив;
- альтернатива традиционным экскурсиям;
- привлечение семейной аудитории;

- формирование у детей интереса к национальной истории и культуре;
- развитие навыков критического мышления и творчества;
- сохранение исторической памяти через адаптированные для детей форматы.

Путеводитель – это адаптированная экскурсия по Несвижскому замку для детей, дополненный иллюстрациями, творческими и интеллектуальными заданиями.

### В структуру путеводителя входят следующие элементы:

- **истории о Несвижском замке и владельцах**  
Увлекательные рассказы о владельцах замка в доступной для детей форме. Визуализация ключевых исторических персонажей через иллюстрации;
- **аудиофайлы**  
На страницах путеводителя содержатся QR-коды, за которыми прячутся аудиофайлы с информацией о залах. При желании, можно не только прочитать истории со страниц, но и прослушать их;
- **образовательные головоломки и творческие занятия**  
Путеводитель содержит ребусы, кроссворды по содержанию путеводителя, творческие задания на разукрашивание исторических персонажей и объектов;
- **стикерпак**  
На страницах путеводителя можно найти тематические наклейки для отметки пройденных локаций, поощрительные стикеры за выполненные задания, элементы для создания собственных композиций.

## Путеводитель поможет:

- Родителям – увлечь детей;
- Музею – увеличить посещаемость и лояльность;
- Детям – полюбить историю без скучных лекций.

Еще одним перспективным направлением работы музея является внедрение информационной системы «QR-гид. Музеи». «QR-гид. Музеи» – это цифровая платформа, предназначенная для предоставления посетителям музеев доступа к дополнительному мультимедийному контенту (аудио, видео, текст, изображения) через сканирование QR-кодов, размещенных рядом с экспонатами или в залах. Система ориентирована на современные форматы взаимодействия с аудиторией, включая игровые и образовательные элементы.

## Среди основных преимуществ этой системы можно выделить:

- **Игровой формат:** Дети участвуют в квестах через сканирование QR-кодов, что превращает экскурсию в приключение.
- **Мультимедийный контент:** Аудиосказки, звуковые эффекты.
- **Доступность для всех возрастов:** Интерфейс интуитивно понятен даже детям.
- **Легкое обновление контента:** Добавление новых квестов или аудиозаписей без изменения экспозиции.
- **Персонализация маршрутов:** Возможность создавать программы для разных возрастных групп (например, 6–9 и 10–13 лет).
- **Образовательная ценность:** Подача информации через игру. Исторические факты интегрированы в сюжет квестов.

- Развитие навыков: Дети тренируют внимательность, логику и умение работать в команде.
- Увеличение времени пребывания посетителей: Интерактивные элементы (задания, аудиосказки) побуждают детей дольше оставаться в музее, изучая экспозицию. Квесты требуют последовательного осмотра залов, что снижает риск «пробега» мимо экспонатов.

Таким образом, внедрение новых форм работы с детским посетителем – стратегический шаг для повышения вовлеченности посетителей, оптимизации ресурсов музея и создания современного образа. Сделаем поход в музей приключением!

## Многоформатные образовательные решения для детской аудитории на примере выставки «Прекрасная эпоха. Европейское искусство рубежа XIX–XX вв.» из собрания Государственного Эрмитажа

Центр «Эрмитаж-Казань», ГБУ «Музей-заповедник «Казанский Кремль»

**Автор:** Низамиева Ильсияр, ведущий специалист  
e-mail: [ilyanizamieva@gmail.com](mailto:ilyanizamieva@gmail.com)

Выставочная деятельность в современном музее сталкивается с необходимостью адаптации материала для разнородной аудитории, среди которой особое место занимает семейная и детская. Стереотипное восприятие музея как «скучного» и «строгого» пространства, особенно усиливающееся на проектах, посвященных классическому искусству, создает барьер для посещения пространства с детьми.

Центр «Эрмитаж-Казань», являясь площадкой с меняющимися каждые 9 месяцев экспозициями, на примере выставки «Прекрасная эпоха. Европейское искусство рубежа XIX–XX веков» из собрания Государственного Эрмитажа предпринял попытку преодоления этого барьера через создание целостной многоформатной образовательной экосистемы. Данная статья посвящена анализу инструментов этой экосистемы, оценке их эффективности и ключевым выводам, касающимся не только создания, но и коммуникации подобных продуктов.

## 1. Стратегия

Традиционно Центр разрабатывает для каждой выставки игровые программы для школьных групп, пользующиеся стабильным спросом (300–400 программ за проект). Однако для индивидуальных семейных посетителей, особенно для тех, кто на пороге музея сомневается в целесообразности визита с детьми, этих мер оказалось недостаточно. Анализ обратной связи на входной зоне выявил распространенную установку родителей: «Моему ребенку это будет неинтересно и сложно».

Ответом на этот вызов стала стратегия многоформатности. Была поставлена задача создать не набор разрозненных активностей, а целостную экосистему, которая начинала бы работать еще до визита в музей, сопровождала во время него и продолжала взаимодействие после. Это позволило перейти от тактики разрозненных активностей к стратегии целостного погружения.

### 1.2. Целевая аудитория и обоснование выбора

Проект был нацелен на две ключевые группы:

- 1) **«Сомневающиеся» семьи:** Родители с детьми 6–12 лет, которые интересуются искусством, но сомневаются в уместности и продуктивности такого визита для ребенка. Именно их страх и являлся главным барьером, который предстояло преодолеть.
- 2) **«Постоянная» аудитория Центра:** Школьные группы и семьи, участвующие в регулярных программах (например, в выставках детского рисунка). Для них задача состояла в углублении опыта и предоставлении новых форматов взаимодействия.

Выбор именно этой аудитории был обусловлен ее высокой чувствительностью к качеству интерпретационных материалов и потенциальной лояльностью при успешном опыте.

## 2. Инструменты многоформатной экосистемы

Экосистема была выстроена вокруг нескольких ключевых инструментов, интегрированных между собой.

### 2.1. SMM-кампания и создание неформального гида

Наиболее показательной с методологической точки зрения стала история с мягкой игрушкой-капибарой, забытой на выставке. Поиск хозяев через социальные сети не увенчался успехом, но сам образ игрушки вызвал живой отклик аудитории. Команда не стала создавать искусственного персонажа, а использовала этот органически возникший образ. Капибара стала неформальным гидом, от лица которого велась рубрика в соцсетях. Это позволило говорить о сложном искусстве простым, «детским» языком, без налета дидактики. Вышло 22 поста, которые готовили детей к визиту, формируя позитивные ожидания.

### 2.2. Цифровое ядро – детский сайт выставки

Впервые для временной выставки был создан специализированный детский сайт, ставший ключевым элементом экосистемы. Его функционал был заточен под все этапы взаимодействия:

- **До визита:** родители получали советы по подготовке, а дети – возможность заранее ознакомиться с ключевыми работами.

- **Во время визита:** сайт использовался как интерактивный гид с играми у конкретных произведений.
- **После визита:** на сайте оставались доступны тесты и игры для закрепления материала.

### 2.3. Аудиогид в формате дневниковых записей

Отходя от формата сухого пересказа фактов, команда разработала аудиогид в форме дневниковых записей девочки Доси – дочери коллекционера. Через ее личную историю, конфликт с отцом и процесс взросления раскрывались контекст эпохи, биографии художников и специфика произведений. Главной целью стало не только информирование, но и эмоциональное вовлечение, побуждение ребенка к нахождению собственного способа коммуникации с искусством.

### 2.4. Традиционные инструменты

Бесплатная игровая карта и наполнение экспозиции тактильными и ольфакторными станциями дополнили комплексное предложение для семей.

## 3. Результаты и обратная связь

Оценка эффективности проводилась через анализ спонтанной обратной связи и формализованный опрос 70 посетителей.

### 3.1. Качественные результаты

С точки зрения качества продуктов цель была достигнута. Обратная связь показала, что аудиогид стал самым обсуждаемым элементом. Дети и родители подходили к стойке выдачи устройств, чтобы лично выразить

благодарность. Ключевым качественным индикатором успеха стало то, что продукт оказался релевантен для неожиданно широкого возрастного спектра: от младших школьников (6–9 лет) до подростков (14–16 лет). Важным индикатором успеха стали случаи целенаправленной покупки детского аудиогuida из-за его формата.

### 3.2. Количественные данные и выявленная проблема

Опрос выявил серьезный дисбаланс: 63% семейных посетителей не воспользовались ни одним из специальных предложений исключительно по причине неосведомленности о их существовании. При этом 100% респондентов, кто знал о продуктах, – воспользовались ими. Это свидетельствует о высоком качестве и востребованности самих инструментов, но о критическом провале в системе их информирования. Данный диссонанс наблюдался несмотря на активную работу в соцсетях, публикации в СМИ, сотрудничество с блогерами и размещение QR-кодов в экспозиции.

### Заключение

Опыт выставки «Прекрасная эпоха» в Центре «Эрмитаж-Казань» наглядно демонстрирует:

**1. Создание многоформатной экосистемы** является эффективной стратегией для адаптации «взрослого» художественного контента для детской и семейной аудитории. Эмоциональное вовлечение, сторителлинг и сопровождение на всех этапах посещения позволяют преодолеть первоначальный скепсис.

**2. Разработанные инструменты (сайт, аудиогид)** доказали свою состоятельность, привлекли новых

посетителей и способствуют укреплению репутации музея как дружелюбного пространства для семьи.

**3. Ключевой проблемой** оказывается не создание продукта, а эффективная коммуникация его ценности аудитории на решающем этапе принятия решения. Дальнейшая работа должна быть сфокусирована на оптимизации информационных каналов внутри музейного пространства и за его пределами, чтобы донесение информации до целевой аудитории было не менее проработанным, чем сами образовательные продукты.

## ШудДор: этнография и компьютерные игры-стратегии

Архитектурно-этнографический музей-заповедник  
«Лудорвай»

**Автор:** Шуравина Марина Алексеевна, старший научный сотрудник  
e-mail: mixmar97@mail.ru

В 2025 году командой архитектурно-этнографического музея-заповедника «Лудорвай» совместно со Всеудмуртской ассоциацией «Удмурт Кенеш» и при непосредственной поддержке Министерства национальной политики Удмуртской Республики реализован проект межрегионального этнографического слета «ШудДор» (с удм. – рассказы о Родине, о народах, традициях). Партнерами Слета также стали Региональное отделение Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», Удмуртская молодежная общественная организация «Шунды», «ДАУР ТВ + ФМ: удмурт интернет-телеканал но радио». Проект полностью является авторской разработкой старшего научного сотрудника Музея-заповедника «Лудорвай» М.А. Шуравиной.

Проект стал результатом попытки «переосмыслить» уже имеющиеся в «арсенале» музейных услуг детские фестивали, на основе ошибок и неудачных проб которых отбирались лучшие решения и создавались измененные формы. Одним из главных личных мотивов автора при создании Слета стало желание создать мероприятие для детей – так, чтобы оно было интересно самим детям

старшего и среднего школьного возраста. Форма Слета смешанная – сочетающая в себе элементы мероприятий фестивального типа и лагерных смен, формат основного действия-игры – излюбленный автором формат погружения.

Целью Слета является формирование интереса школьников к истории и этнографии, изучению удмуртского языка. Основная аудитория – школьники 7–11 классов Удмуртии, Татарстана, Башкирии, Пермского края, Кировской области и др. регионов, интересующиеся историей, культурой и языком удмуртского народа, а также других народов России. Количество участников очного этапа ограничено 250–300 подростками.

### Задачи Слета

- развитие коммуникативных способностей личности, умения ориентироваться в нестандартной ситуации, навыков командного мышления и общения в коллективе;
- развитие и реализация интеллектуального и творческого потенциала школьников, создание условий для использования удмуртского языка;
- повышение уровня этнокультурной компетентности молодежи, популяризация удмуртского языка и культуры;
- создание благоприятной интеллектуальной среды для общения школьников разных районов Удмуртии и регионов России;
- популяризация интеллектуального и патриотического направлений деятельности.

Слет состоит из III этапов: два отборочных тура и один очный (сама игра). В рамках отборочных туров участникам необходимо выполнить конкурсные задания творческого характера (на первом этапе необходимо снять видеоролик или ВК-клип продолжительностью не более 3 минут) и аналитического характера (написание эссе на втором этапе).

### **Предлагаемые темы для видео:**

- Мое любимое блюдо народов России (на удмуртском языке);
- Мое любимое удмуртское блюдо (на русском и удмуртском языках);
- «Национальный костюм народов России – магия преображения» (на удмуртском языке);
- Флешмоб «Традиционное в современном: детали костюма в этностиле» / «Ватса удмурт шӧмасладтуалавылтусад» (на русском или удмуртском языках);
- Занимательная этнография народов России Необычные обычаи и традиции (на удмуртском языке);
- Занимательная удмуртская этнография. Необычные обычаи и традиции (на русском и удмуртском языках);
- Традиции моей семьи (на русском и удмуртском языках);
- Этнографический мем/пранк (на русском и удмуртском языках).

### **Предлагаемые темы для эссе:**

- Бабушкин сундук. История предметов – история семьи;
- Кулинарные традиции моей семьи;

– Мотивационное письмо (Почему я должен стать участником ШудДора?).

Конкурсные задания I этапа выкладываются на личных страницах участников или в группах учебных учреждений ВКонтакте с хэштегом Слета, тем самым они становятся открытыми для пользователей сети «Интернет», пополняя его проудмуртским познавательным контентом. Для участия во II этапе Слета участники, успешно прошедшие отбор, оформляют заявку по яндекс-форме, указывая контактные данные и уровень владения удмуртским языком. Проверяет работы экспертная комиссия, частично представленная сотрудниками Музея-заповедника «Лудорвай», частично – сотрудниками Удмуртского государственного университета и Удмуртского Федерального центра Уральского Отделения Российской Академии Наук, тщательно отбирая 10 победителей-обладателей денежных призов (по итогам двух первых туров). По итогам ролевой игры отдельно избирается племя-победитель, каждый из участников которого получает подарки от спонсоров Слета.

Основное кульминационное действие III этапа – ролевая игра-погружение – аналогична компьютерным играм в формате «стратегия». Игра позволяет молодым людям самим стать активными участниками процесса и буквально оказаться внутри этнографической научной дисциплины: узнать, кем были первые ученые, собирающие материал и сведения о мире, раскрыть нюансы накопления информации, передачи знания и мастерства переговоров, примерить на себя роль объектов исследования, познакомиться ребятам из разных районов друг с другом.

Правила игры определяют разделение участников на команды – племена, в случайном порядке; предполагают

полное погружение участвующих в игре в ее реалии и выполнение командами определенных индивидуальной дорожной картой заданий. Деление на племена на организационном этапе происходит вручную – исходя из возраста, гендера, географии и уровня знания языка ребенка; внешне – племя участникам называет шляпа-распределительница.

Задания направлены либо на получение реального знания и реального прикладного навыка (пассивное получение Товаров, доступное в течение всей игры и позволяющее накапливать капитал внутри племени), либо на коммуникацию с другими племенами (активные задания на взаимодействие, выполняются однажды).

К каждому племени приставляется Старейшина и Вожатый.

### **В задачи Старейшин входят:**

- строгий контроль выполнения правил участниками, методическая помощь Вожатым,
- разработка и организация заданий просветительской части во время игры,
- выдача Товаров за выполнение заданий.

### **Задачи Вожатого:**

- выполнение и организация культурно-досуговой программы детского отдыха,
- обеспечение комфортного отдыха детей,
- помощь в распределении ролей участников племени, подборе удмуртских имен,
- организация безопасного пребывания детей в лагере, как физического, так и психологического.

## Общими задачами являются:

- соблюдение режима дня и режимных моментов,
- контроль за выполнением санитарно-гигиенических норм,
- помощь в организации сохранности имущества детского лагеря,
- создание условий для коммуникации на удмуртском языке, контроль,
- ведение документации, составление отчетности в рамках своих компетенций.

Всего в игре 10 племен, каждый из которых условно соответствует категории «Мастера» (племена, занимающиеся определенным делом уже несколько поколений), либо «Ученые» (племена, накапливающие знания и предметы). Племена первой категории (Ткачи, Охотники, Гончары, Плотники, Земледельцы, Пасечники) производят товары в зависимости от своей специфики (ткачи – ткани, охотники – дичь, рыба, ягоды, и др.), второй (Путешественники, Звездочеты, Лекари, Священнослужители) – знания или рецепты. Процесс производства Товаров – это процесс выполнения племенами заданий, за которые Старейшиной выдаются индивидуальные для каждого племени наборы Товаров (при наличии нескольких Товаров у племени, они выдаются в случайном порядке). Производимые таким образом Товары выступают обменной монетой в выполнении задач на коммуникацию с другими племенами.

Каждое племя имеет свой характер, определенный игрой. Характер способствуют либо мешает выстраиванию отношений между племенами (так, например, скрытные племена не сразу соглашаются на условия, их доверие стоит

заслужить, могут быть скупыми), холодные – могут в процессе отношений строить обиды и расторгать уже имеющиеся договоры (надо договариваться, делать подарки, уступки). Близкие отношения – характеристика преимущественно теплых продуктивных отношений между племенами. Разведчики – спокойно путешествуют, оседлые – преимущественно не отходят дальше своей локации. Решение или спорные вопросы в племени принимаются согласно игровым карточкам племен (выдаются в начале игры каждому племени). При составлении образов племен автор, в том числе, опиралась на героев компьютерных игр, мульт- и кино-персонажей, поэтому некоторые из них имеют повадки и внешний облик, схожий с эльфами, Робин Гудом и др. героями.

В каждом племени (до 30 человек при общем количестве 300) есть роли: вождь (глава, принимающий решения), торговец (налаживающий отношения между семьями), путеводитель (держатель карты, секретарь). Возможно назначение других ролей – по желанию участников и вожатого (жена вождя, дети вождя и т.д.), главное – у каждого должен быть свой персонаж и удмуртское имя, нареченное Вожатым.

Победителем считается племя, выполнившее как можно больше заданий из своей дорожной карты, и набравшее большее количество накопленного внутри племени капитала (данные хранятся у героя с ролью «Путеводитель» и в конце игры подаются членам Жюри).

В целом, программа III этапа на момент проведения Слета выглядела подобным образом:

- Заезд: 10<sup>00</sup> – 10<sup>30</sup>
- Завтрак (чай, выпечка): 10<sup>30</sup> – 11<sup>00</sup>
- Деление на племена: 11<sup>00</sup> – 11<sup>30</sup>
- Работа в племенах с вожатыми: 11<sup>30</sup> – 12<sup>30</sup>
- Обед / Нуназеан (каша): 12<sup>30</sup> – 13<sup>30</sup>
- Ролевая игра: 13<sup>30</sup> – 16<sup>30</sup>
- Второй обед / Покчинуназеан (суп): 16<sup>30</sup> – 17<sup>30</sup>
- Подведение итогов игры, награждение по итогам отборочного тура: 17<sup>30</sup> – 18<sup>30</sup>
- Подведение итогов в племенах с вожатыми: 18<sup>30</sup> – 19<sup>00</sup>
- Дискотека: 19<sup>00</sup> – 21<sup>00</sup>
- Сбор у костра (печеная картошка, хлеб), братание, орлятский круг: 21<sup>00</sup> – 21<sup>30</sup>
- Отбой, отъезд: 22<sup>00</sup>
- Подъем: 8<sup>30</sup> – 9<sup>00</sup>
- Зарядка, завтрак: 9<sup>00</sup>
- Отъезд: 10<sup>00</sup>

Автором предлагается внести некоторые изменения в программу: уменьшить время игры до 2,5 ч, либо, наоборот, расширить, усложнить ее правила, а также добавить представление визиток от племен – дабы дать возможность каждому представиться в своем полном составе.

По результатам пилотного реализованного Проекта можем назвать первый опыт успешным: Музей получил более 170 активных ребят в телеграм-канале ШудДора, поддерживающих мероприятия как самого музея, так и его соорганизаторов по Проекту, практически все задачи напрямую оказались «закрытыми» отзывами детей, родителей, учителей, коллег; все формы работы, не пользующиеся популярностью ранее, внутри игры вызвали живой интерес ребят, некоторые дети начали пробовать писать по-удмуртски, выучив несколько фраз. Наглядным примером успеха считаем случай из игры, в котором чужим Старейшиной для ребят загадывалась загадка с подвохом (без ответа), и они, не задумываясь, бежали через полмузея

к своему Старейшине, чтобы узнать ответ (он же, в попытках разобраться в вопросе с подвохом, заново открывал детям «Интернет»). В целом, участникам игры потребовалось 40 минут – 1 час на то, чтобы освоиться в правилах, а первые шаги были сделаны уже через 10 минут после ее начала.

Среди сложностей данного Проекта выделяются: ограниченность во временных ресурсах, высокие количественные нормы по числу участников, предоставленные соорганизаторами, строгая отчетность, протяженность во времени (около полугода длится Слет со всеми этапами), недостаточная узнаваемость Проекта на первом этапе, совпадение с дедлайнами по Юбилею Великой Победы, ответственный и скрупулезный подбор Старейшин и Вожатых, проблемы по делегированию задач. В дальнейшем автором рассматривается возможность проведения двухдневного адаптированного слета «ШудДор+» для взрослой аудитории.

Для наиболее полного представления используемого формата и его усовершенствования за счет живого воображения автором предлагается вновь ознакомиться с работами, ставшими эпохальными не для одного поколения: серией из семи фантастических романов, написанных британской писательницей Джоан Роулинг – «Гарри Поттер», и киотрилогией «Властелин колец», снятой режиссером Питером Джексоном из связанных единым сюжетом кинофильмов, представляющих собой экранизацию одноименного романа Дж. Р.Р. Толкина.

**РАЗДЕЛ 4.  
ДЕТСТВО В МУЗЕЕ:  
Опыт создания и работы  
детских музейных  
центров**

## О сессии

Сессия проходила в выездном формате на площадке Елабужского государственного музея-заповедника. Основной задачей сессии стало представление опыта работы детских музейных центров. В этот день участникам провели экскурсию по Детскому музейно-образовательному центру «Эрика», открытому в 2025 году в составе Елабужского государственного музея-заповедника.

### О своих детских музейных центрах рассказали

Ольга Артемова, Государственная Третьяковская галерея в Калининграде

Ирина Свиридова, Музей Модерна Самарского государственного историко-краеведческого музея им. П.В. Алабина

Ульяна Есарева, Пермский краеведческий музей

Оксана Мальцева, Юлия Бурмистрова, Государственный центральный театральный музей им. А.А. Бахрушина

Анна Зайцева, Новосибирский государственный краеведческий музей

Светлана Хайрутдинова, Музей истории Екатеринбурга

Анастасия Близнюк, Великоустюгский государственный музей-заповедник

Венера Садритдинова, Лениза Вагизова, Елабужский государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник

**Модератор:** Александр Деготьков,  
Елабужский государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник

## Детский музейный центр Великоустюгского государственного музея-заповедника

Великоустюгский государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник

**Авторы:** Близнюк Анастасия Юрьевна, заместитель  
директора по развитию музея  
e-mail: [ustyug.museum@mail.ru](mailto:ustyug.museum@mail.ru)

Великий Устюг – туристический центр. Это древний город-музей, ровесник Москвы: десятки старинных храмов, особняков, уникальные памятники природы. Большинству россиян сегодня он известен как родина российского Деда Мороза. Главный хранитель историко-культурного наследия – Великоустюгский государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник. Музею 115 лет, в его составе 7 постоянно действующих тематических музеев, выставочный зал, а также храмовые и монастырские комплексы с сохранившимися уникальными иконостасами.

Ежегодно музей принимает более 100 тыс. посетителей, большинство из которых – более 70% – дети и семьи с детьми. Такое изменение структуры посетителей стало следствием старта программы «Великий Устюг – родина Деда Мороза» в 1998 г. и послужило стимулом изменений в просветительской, экспозиционной деятельности музея-заповедника. В начале 2000-х были созданы интерактивные пространства и занятия, мастер-классы в каждом музейном объекте. Там, где нельзя было выделить отдельный зал, интерактивные зоны органично вписались в классическую экспозицию.

Идея о необходимости аккумулировать музейно-образовательные продукты для детей в одном ведущем объекте витала в воздухе, но организационно оформилась в 2013 году, когда учреждению был передан один из лучших особняков города – дом Аленёвых-Чебаевских первой трети XIX века, находившийся в аварийном состоянии. Площадь трехэтажного здания 742 м<sup>2</sup>. Дом в историческом центре нельзя было оставлять необитаемым, времени на создание многотомной концепции не было. Мозговой штурм определил структуру нового музейного объекта: здесь будут реализованы три основные направления работы с детьми – художественное, историческое, естественно-научное.

С целью скорейшего старта работы объекта вынуждены были начать одновременно и ремонт, и музейное строительство: уже в 2013 году одновременно с перекладкой сетей писались грантовые и конкурсные заявки на реализацию проектов. Благодаря победам в конкурсах, на средства компании «Северсталь», Министерства культуры РФ, благодаря текущему бюджетному финансированию, а также на средства от собственных доходов музея к 2018 году основные работы по созданию Детского музейного центра были завершены. Более поздние проекты связаны с деятельностью НКО при музее – фонда «Твори добро», через который музей реализовал 2 проекта-победителя конкурсов Фонда президентских грантов.

Большие сложности были связаны с необходимостью одновременного проведения большого объема ремонтных работ, в том числе капитальных (замена системы отопления, наружных и внутренних инженерных сетей, электропроводки, местами – межэтажных перекрытий, полов, частично – реставрации интерьера), и создания экспозиций. Освоение здания шло с 1 этажа, затем, на

протяжении 5 лет, мы постепенно «поднимались» выше на следующие этажи, выигрывая гранты на следующие проекты, нося строительную грязь сверху на уже работающие площади нижних этажей.

Реализация трех направлений работы с детьми началась с художественного: уже 3 сентября 2014 г. была открыта первая на Северо-Западе Детская художественная галерея – пространство, где проходят выставки детей и для детей.

Важной составляющей деятельности галереи являются мастер-классы художественных промыслов Русского Севера. Старинной великоустюгской росписи отведен отдельный зал, ей обучают художники музея, имеющие статус народного мастера России. Каждый гость уносит с собой сувенир собственного изготовления. Проводятся мастер-классы филиграни, вологодского кружевоплетения.

Художественное направление реализуется и через современный вид творчества – рисование песком. В настоящее время зал может вместить целый класс, он оборудован 30-тью световыми столами, стол ведущего транслируется на экран. Специалисты музея прошли обучение методике работы с песком. Сегодня здесь проводятся мастер-классы на самые разные темы, в том числе на краеведческую, историческую тематику. Методика рисования песком не только раскрывает творческий потенциал, но имеет ярко выраженный терапевтический эффект, мы используем ее в работе с людьми с инвалидностью, с теми, кто имеет тревожные состояния.

Какое художественное направление без истории искусств? Решили, что детям нужно изучать ее с самых истоков. В рамках программы «Мировое искусство – детям» при грантовой поддержке ПАО «Северсталь» были созданы

интерактивные экспозиции «Далёкий-близкий Древний мир», которые знакомят с истоками мировой культуры: маленькие и юные гости постигают доисторическое искусство в импровизированной «Первобытной пещере». Продолжают в интерактивном зале «Древний Египет», где могут примерить на себя 4 профессии – древнеегипетского архитектора, скульптора, живописца и ученого. Есть отдельные сценарии работы в египетском зале для детишек 3-х, 5-ти, а также 7-ми лет и старше. По задумке, эпохи Древнего мира будут сменять друг друга: Египет, Греция, Рим.

Второе направление, к реализации которого приступили в ДМЦ, – естественно-научное. Осуществляется через работу планетария. Первый планетарий работал в Великом Устюге в 1964–1988 гг., был очень любим горожанами. Поэтому в 2014 г. в рамках проекта создания Детского музейного центра решили создать его вновь: на грантовые средства Министерства культуры РФ подобрали и закупили цифровое проекционное оборудование (базового уровня), полнокупольные лицензионные фильмы, интерактивную доску с программой Stellarium, изготовили надувной купол, повторяющий окружность ротонды особняка Аленёвых-Чебаевских. Но уже через 10 лет, в 2024-м, потребовалось обновление планетария, поэтому его оборудование, цифровой контент, просветительские и образовательные программы были модернизированы в рамках проекта «Планета Великий Устюг», который стал победителем конкурса Фонда президентских грантов. Проект реализован через НКО при музее – Фонд «Твори добро».

Сегодня программы планетария включают специально разработанные уроки в рамках курса «Окружающий мир» для учащихся начальной школы, комплексные мероприятия

на темы космоса с просмотром фильмов для организованных групп детей, молодежи и взрослых, конкурсы, тематические встречи, массовые наблюдения за небесными объектами.

В 2016 году музей приступил к разработке третьего – исторического – направления работы ДМЦ. Его основной составляющей стал проект «Колумбы русские», который победил в конкурсе проектов в рамках ФЦП «Культура России (2012–2018)».

Проект направлен на раскрытие для детской аудитории важной страницы истории страны – освоения Сибири и Дальнего Востока, формирования обширной территории России. Неслучайно местом его реализации стал Великий Устюг, сыгравший одну из ключевых ролей в истории освоения Сибири, это родина знаменитых первопроходцев Семена Дежнева, Ерофея Хабарова, многих других. Дети воспринимают такую сложную тему отвлеченно, без возникновения устойчивых образов. Поэтому важнейшей частью проекта стало создание интерактивной экспозиции, которая помещает детей – маленьких и юных путешественников – в исторические обстоятельства XVII–XVIII вв. и делает непосредственными участниками событий прошлого.

Интерактивные занятия адресованы детям, начиная с 5-летнего возраста, заканчивая подростками. Просветительская программа «От Русского Севера к Русской Америке» включает 5 занятий для разных возрастных групп. Они строятся на принципах преемственности, личного участия, театральных технологий, получения детьми знаний из собственного опыта, отрабатываемого в модулях-тренажерах экспозиции.

Для каждого возраста использована своя форма подачи материала. Например, для дошкольников историческая информация подается от лица Семена – это перчаточная кукла, отсылающая к Семену Дежневу. Со старшими детьми работает «живой» Ерофей Хабаров – специалист музея, исполняющий эту роль. Для средней школы занятие «Дорогами землепроходцев. Испытание Сибирью» проходит на стыке двух предметов: истории и ОБЖ. Ватаги, на которые разбиваются юные путешественники, продвигаются вглубь Сибири XVII века, обучаясь навыкам выживания в суровых условиях (учатся получать деготь, чтобы бороться с убийственной мошкаррой, ориентироваться по звездам и др.). В конечном итоге, через личное «участие» в тяжелых походах, сопереживание героическим предкам происходит осознание величия их подвига и понимание невозможности отчуждения любой части территории нашей родины – России.

В рамках исторического направления создаются временные экспозиции, интерактивные программы. В экспозиции «Наше советское детство» представлено более 700 игрушек 40–80-х годов XX века и предметы, окружавшие советских детей дома, в детском саду и школе. Здесь проводятся занятия для детской аудитории разного возраста, которые помогают укреплять связи между поколениями детей и родителей. Интерактивная программа «Рождество в купеческом доме» представляет собой путешествие во времени, а также в историческом пространстве старинного особняка. Мини-спектакль теневого театра, макет купеческой усадьбы, игры у ретро-елки, создание небольшого сувенира в семейной мастерской – составляющие популярной зимней программы. Программа «Из века в век. Семейные традиции» собирает вместе историю разных веков: интерактивные зарисовки с

участием гостей знакомят с традициями воспитания детей в дореволюционной России и Советском Союзе.

В отдельное направление в Детском музейном центре выделилась работа с детьми с инвалидностью и ОВЗ. Она систематизирована в рамках проекта, реализованного в 2015–2016 годы через партнерскую социально ориентированную организацию (своей НКО при музее тогда не было). Была проведена аналитическая, подготовительная работа, в том числе организован выездной практический семинар ведущих специалистов по реабилитации музейными средствами (М.Г. Дрезнина с коллегами из ГМИИ им. А.С. Пушкина). Результат – создана студия для детей с инвалидностью и их родителей «Солнечный лучик», разработана просветительская программа, рассчитанная на 4 года обучения. Занятия проходят еженедельно в течение учебного года, на них происходит знакомство детей с природой, культурой, историей России, Русского Севера, проходят выставки работ детей, праздники. Гранты (2015 – конкурс Правительства Вологодской области для социально ориентированных НКО; 2020 – ФПГ) помогли приобрести базовое оборудование и материалы для занятий: аппарели, опоры-стулья для коррекции патологических поз, столы для рисования песком, технодики.

Со старта проекта создания Детского музейного центра прошло 11 лет, мы можем говорить, что заложенные в самом начале векторы его работы оказались верными. Сегодня в Великий Устюг едут преимущественно к Деду Морозу, поэтому в статистике посещений лидирует Вотчина зимнего волшебника. Но из всех объектов города, в том числе развлекательных, объекты музея занимают 1 место по посещаемости, а ДМЦ – один из самых популярных объектов Великоустюгского музея-заповедника. Мы видим свою

миссию в том, чтобы в доступной интерактивной форме доносить до детской аудитории факты истории, культуры места, где они живут или куда приехали. Гости Детского центра становятся участниками удивительных путешествий во времени и пространстве. Это место для коммуникации детей и взрослых, обмена опытом и эмоциями, приобретения новых навыков, знакомства с историей, искусством, наукой.

**Программа Всероссийской музейной конференции  
«Музейные диалоги» на тему «Как музеям подружиться с  
детьми и подростками**

10:00 – 11:00 **РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ**

11:00 – 11:15

Присутственные места  
4 подъезд  
Лекторий 1**ПРИВЕТСТВЕННОЕ СЛОВО***Ильнур Рахимов*, директор Государственного историко-архитектурного и художественного музея-заповедника «Казанский Кремль»

11:15 – 12:30

Присутственные места  
4 подъезд  
Лекторий 1**КАК МУЗЕЯМ ПОДРУЖИТЬСЯ С ДЕТЬМИ И ПОДРОСТКАМИ?**

Панельная дискуссия

**«Музей.Ю» – как музей и подростки могут быть нужны друг другу***Наталья Гомберг*  
Руководитель службы по работе с детьми и молодежью ГМИИ им. А.С. Пушкина**Создавая место для творческого семейного общения***Юлия Мацкевич*  
Исполнительный директор фестиваля «Детские дни»**До 16 и старше. Дети, семья и подростки в Доме культуры «ГЭС-2»***Полина Зотова*  
Куратор детских и семейных программ Дома культуры «ГЭС-2»**Дети в музее. Заблуждение или правда: процесс важнее результата***Ира Дворецкая*  
Директор по развитию детских программ Еврейского музея и Центра толерантности**Дети и семьи в музее-заповеднике «Царицыно»: комплексный подход к работе с аудиторией***Анастасия Стальная*  
Заведующая сектором «Детское Царицыно» ГМЗ «Царицыно»12:30 – 13:00 **ПЕРЕРЫВ / КОФЕ-БРЕЙК**

13:00 – 15:00

Присутственные места  
4 подъезд  
Лекторий 1**НА ОДНОЙ ВОЛНЕ: РАБОТА С ПОДРОСТКАМИ**

Сессия I

**Модератор:** *Наталья Гомберг*, руководитель службы по работе с детьми и молодежью ГМИИ им. А.С. Пушкина**Интерактивные формы взаимодействия с подростковой аудиторией в музее***Дарья Каяткина*, научный сотрудник отдела музейной педагогики Музея Б.Н. Ельцина**Презентация Детского Центра ММК: Опыт разработки и реализации интерактивной программы «К Великому Океану: Транссибирская магистраль»***София Бебинг*, методист по музейно-образовательной деятельности Музеев Московского Кремля**Партиципаторность «по любви»: практика интеграции подростковой лаборатории в выставочный проект***Ксения Паршина*, специалист по экспозиционно-выставочной деятельности ГМЗ «Царицыно»**Культура участия в действии. Опыт создания школьниками путеводителя для других школьников***Светлана Бакалова*, ведущий методист сектора музейно-образовательных программ и инклюзивной деятельности ГМЗ «Царицыно»**«Прогульщики». Лаборатория по исследованию города для подростков***Юлия Мачевская*, заведующая филиалом «Мастерская Аникушина» Государственного музея городской скульптуры**Подростковый хронотоп в «Башне»: пространство коллективного творчества***Александра Белоусова*, заведующая культурно-выставочным центром «Башня» Национального музея РМЭ им. Т. Евсеева**Подростки как ценный волонтерский ресурс***Диана Царькова*, старший администратор Музея Транспорта Москвы**Опыт реализации «Летней школы медиации для подростков» в Доме культуры «ГЭС-2»: между обучением и формированием сообщества***Алина Мирошник*, медиатор Дома культуры «ГЭС-2»*Мария Колпакова*, медиатор Дома культуры «ГЭС-2»**Музей как пространство развития мягких навыков у подростков: исследовательские и партиципаторные подходы в проекте «Культура. Думать!»***Наталья Жабина*, младший научный сотрудник НИИ Урбанистики и глобального образования МГПУ15:00 – 16:00 **ПЕРЕРЫВ**

**16:00 – 18:00 МУЗЕЙНЫЙ УРОК: КАК МУЗЕЯМ СТАТЬ ЧАСТЬЮ ШКОЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Присутственные места  
4 подъезд  
Лекторий 1

Сессия II

**Модератор:** *Дмитрий Стальной*, руководитель группы координации основной деятельности Политехнического музея

**Взаимодействие со школьной аудиторией (из опыта работы Краеведческого музея, филиала Национального Полоцкого историко-культурного музея-заповедника)**

*Ирина Воднева*, заведующая филиалом «Краеведческий музей» Национального Полоцкого историко-культурного музея-заповедника

**На уроке космической биологии - из опыта работы ГМИК им. К.Э. Циолковского**

*Вероника Логунова*, экскурсовод Государственного музея истории космонавтики им. К.Э. Циолковского

**Визуализация художественного образа средствами художественного музея: по страницам романа А.С. Пушкина «Евгений Онегин»**

*Екатерина Храмчихина*, заведующий экскурсионно-массовым отделом Рязанского государственного областного художественного музея им. И.П. Пожалостина

**Музей космонавтики – школам**

*Анна Храброва*, заместитель заведующего отделом научно-методической работы Мемориального музея космонавтики

**Музейные уроки по истории Древнего мира: из опыта работы отдела музейной педагогики СОКМ им. О.Е. Клера**

*Анастасия Воронцова*, старший научный сотрудник отдела музейной педагогики Свердловского областного краеведческого музея им. О.Е. Клера

**Как музею не стать школой [в современной системе образования]?**

*Анастасия Сафронова*, старший научный сотрудник Музея Модерна (филиал Самарского государственного историко-краеведческого музея им. П.В. Алабина)

**«Пушкинская карта» – вызов музею!**

*Алина Черкасова*, заведующий сектором по экскурсионной работе Нижегородского историко-архитектурного музея-заповедника

**Опыт эффективного сотрудничества музеев и образовательных организаций г. Екатеринбурга: от методического фестиваля к урокам-мастерским**

*Татьяна Коптяева*, учитель русского языка и литературы школы №44 г. Екатеринбург

*Татьяна Кочубей*, учитель русского языка и литературы гимназии №2 г. Екатеринбург

**Опыт создания единой культурно-образовательной среды в малом городе**

*Дмитрий Стальной*, научный куратор и соавтор проектов ПроГУЛ (городской учебный ландшафт) и Большая ПроГУЛка

**18:00 – 18:30 ПЕРЕРЫВ**

**18:30 – 19:00 КАК «КУЛЬТУРНЫЙ ДНЕВНИК» ПОМОГАЕТ МУЗЕЮ ВЫСТРАИВАТЬ ДИАЛОГ С ДЕТЬМИ**

Присутственные места  
4 подъезд  
Лекторий 1

Презентация

**Спикеры:** *Елена Агеева*, основатель проекта «Место на полке»

*Анаида Иванова*, сооснователь проекта «Место на полке»

09:30 – 11:00 **ЭКСКУРСИЯ ПО ТЕРРИТОРИИ КАЗАНСКОГО КРЕМЛЯ**  
Сбор у Спасской башни

11:00 – 11:30 **РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ / КОФЕ-БРЕЙК**

11:30 – 13:30 **ВЗРОСЛЕЕМ С МУЗЕЕМ: КАК МУЗЕИ СОПРОВОЖДАЮТ ДЕТЕЙ НА КАЖДОМ ЭТАПЕ ВЗРОСЛЕНИЯ**  
Присутственные места  
4 подъезд  
Лекторий 1  
Сессия III  
**Модератор:** *Полина Зотова*, искусствовед, тифлокомментатор, куратор детских и семейных программ Дома культуры «ГЭС-2»

**Занятия для детей раннего и младшего дошкольного возраста в художественном музее. Опыт НГХМ**  
*Дарья Слаквич*, научный сотрудник Нижегородского государственного художественного музея  
*Ольга Чижус*, научный сотрудник Нижегородского государственного художественного музея

**Музыкальные экскурсии для малышей – ключ к дружбе музея и ребенка (на примере просветительского опыта Всероссийского музея декоративного искусства и Российского национального музея музыки)**  
*Ксения Наземцева*, начальник научно-методической и просветительской деятельности Всероссийского музея декоративного искусства

**Научно-просветительная программа «Сказы дедушки Музея» для детей дошкольного возраста**  
*Лилия Верещацкая*, заведующая научно-просветительным отделом Нижнетагильского музея-заповедника «Горнозаводской Урал»  
*Татьяна Грязнова*, заведующая сектором выставок и выставочных залов Нижнетагильского музея-заповедника «Горнозаводской Урал»

**Волшебный мир музея: создание увлекательных экскурсий для юных посетителей**  
*Анна Езерская*, экскурсовод Музея «Замковый комплекс «Мир»  
*Инна Лазун*, экскурсовод Музея «Замковый комплекс «Мир»

**От сказки к экспозиции: интерактивные истории для юных посетителей**  
*Наталья Гурина*, младший научный сотрудник Национального историко-культурного музея-заповедника «Несвиж»  
*Светлана Новик*, младший научный сотрудник Национального историко-культурного музея-заповедника «Несвиж»

**Арт-занятия для детей младшего школьного возраста: опыт, проблемы, решения**  
*Нина Гладкова*, ведущий специалист по музейно-образовательной деятельности Русского музея

**Многоформатные образовательные решения для детской аудитории на примере выставки «Прекрасная эпоха»**  
*Ильсияр Низамиева*, ведущий специалист Центра «Эрмитаж-Казань» Музея-заповедника «Казанский Кремль»

**Точки сближения: Всероссийский культурно-просветительский фестиваль «Детство» в Нижнем Новгороде**  
*Евгения Уткина*, заведующая отделом по научной деятельности Государственного ордена Почета музея А.М. Горького

**«ШудДор»: этнография и компьютерные игры-стратегии**  
*Марина Шуравина*, старший научный сотрудник отдела научно-просветительской работы архитектурно-этнографического музея-заповедника «Лудорвай»

13:30 – 14:30 **ПЕРЕРЫВ**

14:30 – 17:30 **СОЕДИНИТЬСЯ, НО НЕ ПОТЕРЯТЬСЯ, ИЛИ КАК СТРОИТЬ ПАРТНЕРСТВА В КУЛЬТУРНЫХ ПРОЕКТАХ ДЛЯ ДЕТЕЙ**  
Присутственные места  
4 подъезд  
Лекторий 2  
Воркшоп  
**Ведущая:** *Юлия Мацкевич*, исполнительный директор фестиваля «Детские дни»

17:30 – 18:00 **ПЕРЕРЫВ**

18:00 – 19:00 **МУЗЕЙ, ДЕТИ И РОДИТЕЛИ: КАК ДРУЖИТЬ И РАЗВИВАТЬСЯ ВМЕСТЕ. ОПЫТ ПРОЕКТА «ДЕТСКОЕ ЦАРИЦЫНО»**  
Присутственные места  
4 подъезд  
Лекторий 1  
Презентация  
**Спикер:** *Анастасия Стальная*, заведующая сектором «Детское Царицыно» ГМЗ «Царицыно»

07:30 – 10:30 **ОТПРАВЛЕНИЕ В ЕЛАБУГУ**  
Сбор у Спасской башни

11:00 – 12:00 **ЭКСКУРСИЯ-ПРЕЗЕНТАЦИЯ ДЕТСКОГО МУЗЕЙНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ЦЕНТРА «ЭВРИКА»  
ЕЛАБУЖСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО МУЗЕЯ-ЗАПОВЕДНИКА**

12:00 – 12:15 **ПРИВЕТСТВЕННОЕ СЛОВО**  
Интеллект-центр  
*Гульзада Руденко*, генеральный директор Елабужского государственного историко-архитектурного и  
музея-заповедника

12:15 – 14:15 **ДЕТСТВО В МУЗЕЕ: ОПЫТ СОЗДАНИЯ И РАБОТЫ ДЕТСКИХ МУЗЕЙНЫХ ЦЕНТРОВ**  
Интеллект-центр  
Сессия IV  
**Модератор:** *Александр Деготьков*, заместитель генерального директора по научной работе  
Елабужского государственного историко-архитектурного и художественного музея-заповедника

**Детский музей в Калининградском филиале Третьяковской галереи: история создания, идея, первые итоги работы**

*Ольга Артемова*, заведующая отделом просветительской деятельности филиала Государственной Третьяковской галереи в Калининграде

**«Зелёнка»: мечты об идеальном детском музее**

*Ирина Свиридова*, заведующая Музеем Модерна (филиал Самарского государственного историко-краеведческого музея им. П.В. Алабина)

**Десять лет Детскому музейному центру: достижения, уроки и перспективы**

*Ульяна Есарева*, заведующая Детским музейным центром Пермского краеведческого музея

**Детский центр Бахрушинского музея. Увлекательное путешествие в мир театра и театральных профессий**

*Оксана Мальцева*, начальник отдела по научно-просветительской работе Государственного центрального театрального музея им. А.А. Бахрушина

*Юлия Бурмистрова*, заместитель заведующего сектором «Детский центр» Государственного центрального театрального музея им. А.А. Бахрушина

**Искусство быть вместе. Как детские центры способствуют взаимодействию родителей и детей**

*Анна Зайцева*, руководитель Детского центра «Тымузей» Новосибирского государственного краеведческого музея

**Детский центр Музея истории Екатеринбурга – мечты и реальность**

*Светлана Хайрутдинова*, заместитель директора по работе с посетителями Музея истории Екатеринбурга

**Детский музейный центр Великоустюгского государственного музея-заповедника**

*Анастасия Близнюк*, заместитель директора по развитию Великоустюгского государственного музея-заповедника

**Роль музея в формировании у детей любви к малой родине – на примере опыта Елабужского государственного музея-заповедника**

*Венера Садригдинова*, заведующая отделом музейной педагогики Елабужского государственного историко-архитектурного и художественного музея-заповедника

**Инклюзивная деятельность Елабужского государственного музея-заповедника. Проект «Золотой музейный час для «особенных» детей» (в рамках экскурсионной программы)**

*Лениза Вагизова*, методист отдела музейной педагогики Елабужского государственного историко-архитектурного и художественного музея-заповедника

14:15 – 15:00 **ОБЕД**

15:00 – 18:00 **ЭКСКУРСИОННАЯ ПРОГРАММА**

18:00 – 21:00 **ВОЗВРАЩЕНИЕ В КАЗАНЬ**