



КРЕМЛЬ – ДЕТЯМ

XIV Всероссийский фестиваль

КРЕМЛИ И МОНАСТЫРИ
В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ И ИСТОРИИ РОССИИ:
ФОРМИРОВАНИЕ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Москва, Сергиев Посад, 16–18 сентября 2026 года

ТЕЗИСЫ ДОКЛАДОВ

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры
«Государственный историко-культурный музей-заповедник
«Московский Кремль»

Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры
«Сергиево-Посадский государственный историко-художественный
музей-заповедник»

Свято-Троицкая Сергиева Лавра
Московская духовная академия Русской Православной Церкви

КРЕМЛЬ – ДЕТЯМ

XIV Всероссийский фестиваль

КРЕМЛИ И МОНАСТЫРИ
В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ И ИСТОРИИ РОССИИ:
ФОРМИРОВАНИЕ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Москва, Сергиев Посад, 16–18 сентября 2026 года

ТЕЗИСЫ ДОКЛАДОВ

Москва
2026

СОДЕРЖАНИЕ

Организаторы фестиваля
Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры
«Государственный историко-культурный музей-заповедник
«Московский Кремль»
Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры
«Сергиево-Посадский государственный историко-художественный
музей-заповедник»
Свято-Троицкая Сергиева Лавра
Московская духовная академия Русской Православной Церкви

Редакционная коллегия
П.А. Алешин, А.Л. Баталов (ответственный редактор),
И.А. Воротникова, К.Т. Медведева, А.П. Пламеневская, Ю.С. Русова

Составители
И.А. Воротникова, К.Т. Медведева, Ю.С. Русова

Редактор
П.А. Алешин

Компьютерная подготовка текстового оригинала
В.А. Древненкова

© Федеральное государственное
бюджетное учреждение культуры
«Государственный историко-культурный
музей-заповедник «Московский Кремль», 2026

В.С. Алтаев, О.П. Буракова	Современные цифровые технологии в музейно-образовательном пространстве на примере создания 3D-реконструкции Волоколамского кремля XV–XVII веков	9
Н.В. Арданова	«Начинается с кремля Верхотурская земля». Применение способов исторической реконструкции в новой образовательной программе для молодежи	11
О.Ю. Атаманова	Опыт Школьного центра Государственного Эрмитажа по формированию исторической памяти нового поколения через создание уникальной коллекции авторских кукол «Правители России от Рюрика до Николая II»	13
С.Д. Бебинг, Н.М. Сумерина	Инклюзивные программы Музеев Московского Кремля. Специфика проведения в условиях объектов исторического наследия	15
А.А. Белякова, У.Т. Борисова	Обновление Детского центра. Опыт Государственного исторического музея	18
Е.В. Блудова	Настольные игры в музее	21
И.О. Богомолов	Археология во дворце	23
О.А. Броницкая	Инклюзия в исторических стенах: поиск возможности там, где, казалось бы, есть только ограничения	24
П.В. Булатова	Молодежный клуб реконструкторов в Выборгском замке	26
Е.В. Васильева	«Перенести... Нельзя... Оставить»: крепость Русского Севера в новом формате музейных занятий	28
М.А. Виноградов	«Здесь не счесть сокровищ царских»: выставка и конференция в школьном музее	30
Т.А. Власова	«Ватажники»: подростковое сообщество в музее без денег, игротеки и опыта в настольных играх	33

Н.С. Волкова	Интерактивные формы работы с детской аудиторией и семейными группами	35
Г.И. Воробьева	Детский научно-познавательный проект «Маленькие шаги в большую науку»	37
Н.В. Гоголев	Мультимедиа в современном музее	39
Е.Ю. Григорьева	«Как Новгород стал Великим». Опыт Новгородского музея-заповедника по созданию современного Детского музейного центра в контексте общероссийской модернизации	40
Т.И. Данилова	«Погружение в прошлое»: единое образовательное пространство Троице-Сергиева монастыря, Сергиево-Посадского музея-заповедника и Музея христианского искусства	43
С.Г. Емец	Как в Судакской крепости отмечают дни рождения башен	45
Л.Л. Жданова	«Космическая лаборатория музейных профессий» для глухих и слабослышащих подростков	47
П.Б. Жураковская, О.С. Леонова	Проект «Ощутимо долгая история» как инструмент представления Московского Кремля инклюзивной аудитории	49
Е.Г. Зыкова	«Град камен на Туле». Новые формы взаимодействия с посетителями в работе музея «Тульский кремль»	51
С.О. Иванчук	Интерактивная программа «Читаем Авраамия Палицына: о Смутном времени и Троицком монастыре»	53
Е.А. Казакова	Игровые маршруты и квесты как форма изучения истории города-крепости	55
С.В. Карасев	Кремлевская вечерка: реконструкция местных народных традиций в фольклорной программе	57

И.В. Корнеев	Детский центр в музее – площадка для творчества и новых открытий	59
М.С. Коровикова	Драмогерменевтика как способ вовлечения десятиклассников в проектную деятельность по изучению военной истории	61
М.В. Короткова	Музейная реконструкция как эффективный способ отражения исторических событий и явлений в иммерсивных образовательных программах со школьниками	63
А.В. Купорисова	Воинский церемониал XIV–XVI веков в Московском Кремле. Новые программы для подростков	66
С.Е. Левицкая	«Кабинет хранителя времени» Детского музейного центра. Информативно не значит скучно	68
Е.Н. Лермонтова	Просветительские программы для семейной аудитории на археологической выставке: подходы и инструменты	70
Е.О. Мельникова, А.А. Тарасова	Освещение истории Нижегородского кремля в военное и мирное время посредством музейной медиации: опыт, сложности, перспективы	72
Е.А. Морозова	Государственный историко-археологический музей-заповедник «Херсонес Таврический» на страже христианского наследия Византии	74
К.Ю. Мосесова	Высокотехнологичные музейные проекты: креативность и эффективность	77
Н.С. Новак	Роль кремля в истории Дмитровского края	79
М.А. Павлова, М.В. Шапошникова	Костромской музей-заповедник: ключевые вызовы при создании Детского музейного центра	81
М.А. Павлова, М.В. Шапошникова	Как музей, вуз и цифра подружили искусство со зрителем	83

Ю.С. Русова	Проектирование интерактивных программ и мультимедиа-контента к выставкам в Музеях Московского Кремля	85
Л.В. Смирнова	«Сквозь дым летучий...» – лучший урок истории	88
А.В. Соломатина	Новые подходы в освещении темы фортификационных сооружений	90
К.А. Столярова	Детский археологический культурно-просветительский центр Государственного музея-заповедника «Куликово поле»	92
М.О. Ткач	Точки опоры и новые возможности: Детский культурно-просветительский центр Музея-заповедника «Кижы»	94
А.С. Храброва	Музей космонавтики в Москве – семье. Как музей работает с семейной аудиторией?	96
В.М. Чернова	Программа «Мы – вместе»: опыт инклюзии и сотрудничества в музее-заповеднике «Абрамцево»	98
Т.Л. Чумахидзе	Архитектоника музейно-образовательной деятельности, или новый портфель методиста	100
А.Ю. Шалимова	Открывая Петропавловскую крепость	102
М.В. Шапошникова	Инклюзия как ресурс туристической привлекательности: от адаптации среды к сотворчеству (опыт Костромского музея-заповедника)	104

ПРЕДИСЛОВИЕ

Формирование исторической памяти подрастающего поколения – одна из ключевых задач отечественной культурной политики. Это направление особенно значимо сегодня, когда от способности общества опираться на собственные исторические корни во многом зависит его устойчивость и преемственность традиций. Музейное сообщество последовательно вовлекается в этот процесс, развивая методики работы с детьми, молодежью и семейной аудиторией.

Созидание культуры всегда тесно связано с ее сохранением и сохранением. Кремли, крепости и монастыри столетиями играли ключевую роль в истории России, выполняя разнообразные функции – от оборонительных и административных до духовных, просветительских и художественных. Важно не только сохранить это культурное достояние, но и передать особое отношение к наследию предков подрастающему поколению. Освещению этих вопросов посвящен XIV Всероссийский фестиваль-конференция «Кремль – детям».

В 2026 г. партнерами Музеев Московского Кремля в проведении фестиваля стали Сергиево-Посадский государственный историко-художественный музей-заповедник, Свято-Троицкая Сергиева Лавра и Московская духовная академия Русской Православной Церкви. В рамках работы конференции предусмотрено знакомство с культурно-образовательными программами Детских центров музеев-организаторов, обновленных при поддержке Министерства культуры Российской Федерации, посещение экспозиций и выставок, а также музея Церковно-археологического кабинета Московской духовной академии в Троице-Сергиевой Лавре.

Основная тема конференции «Кремль и монастыри в отечественной культуре и истории России: формирование исторической памяти нового поколения» нашла широкий отклик в музейном сообществе. В этом году фестиваль объединил около ста участников из более чем тридцати отечественных музеев и образовательных учреждений.

В четырех секциях фестиваля поднят широкий круг вопросов: методика показа и форма взаимодействия с посетителями при освещении темы фортификационных сооружений; использование современных цифровых технологий в музейном пространстве; опыт создания и развития Детских центров; специфика проведения инклюзивных программ для детей в условиях музейных экспозиций и исторических объектов. Также особое внимание уделено взаимодействию музеев со школами, вузами, церковными учреждениями или местными сообществами, способствующему появлению многолетних проектов, формирующих интерес к истории родного края.

Общение на профессиональные темы, работа в секциях и на дискуссионных площадках конференции, обмен методическими практиками способствуют появлению новых идей, развитию устойчивых связей между музеями страны и расширению музейного сообщества.

Организационный комитет фестиваля

В.С. Алтаев, О.П. Буракова

Волоколамский музейно-выставочный комплекс

СОВРЕМЕННЫЕ ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЕЙНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ НА ПРИМЕРЕ СОЗДАНИЯ 3D-РЕКОНСТРУКЦИИ ВОЛОКОЛАМСКОГО КРЕМЛЯ XV–XVII ВЕКОВ

В XXI в. музеи переживают масштабную цифровую трансформацию. Внедрение современных технологий позволяет не только сохранять культурное наследие, но и делать его доступным широкой аудитории, изменять форматы взаимодействия с посетителями и расширять границы музейного пространства за пределы физических стен учреждения. Цифровизация становится не дополнением, а неотъемлемой частью музейной деятельности, включающей интерактивные экспозиции, панорамы, виртуальные туры.

Волоколамский музейно-выставочный комплекс широко применяет цифровые технологии в экспозиционной деятельности, работает над реализацией интерактивных музейно-образовательных проектов.

Одним из примеров такой работы является проект по созданию 3D-реконструкции Волоколамского кремля XV–XVII вв. На первом этапе его реализации был проведен анализ письменных источников, картографических материалов и археологических данных, а также определено местоположение башен кремля на историческом плане крепости. Далее на основе топографической съемки в программе 3ds Max была построена цифровая модель городища, максимально соответствующая исторической топографии. Полученный рельеф был экспортирован в программу SketchUp для дальнейшего архитектурного моделирования. На этом этапе были построены 3D-модели башен и стен кремля, внутренних зданий, улиц и планировочной структуры крепости.

В настоящее время идет финальный этап работы над проектом, рассматриваются различные варианты и форматы его реализации. Осуществляется сотрудничество с образовательными учреждениями разных уровней – от начальных школ до организаций среднего и высшего профессионального образования путем адаптации достигнутых результатов к деятельности учащихся разного возраста: от создания

простых моделей на уроках технологии и в рамках музейных мастер-классов до серьезных цифровых форм.

На сегодняшний день совместно со студентами Волоколамского филиала Московского государственного технологического университета имени К.Г. Разумовского (ПКУ) намечены возможные направления доработки уже имеющейся модели:

- детализация архитектурных объектов;
- историческая «оживленная» среда – добавление фигур жителей, торговых рядов, элементов быта, домашних животных, повозок для воссоздания атмосферы города XV–XVII вв.;
- сезонные и временные сцены – моделирование разных времен года, времени суток, погодных условий, усиливающее эмоциональное восприятие;
- звуковое сопровождение – фоновые звуки эпохи (колокольный звон, голоса, шум торгового двора), синхронизированные с виртуальной прогулкой;
- интеграция с ГИС-системами – привязка модели к геоданным для использования в научных исследованиях и при проведении натурных экскурсий.

Готовая модель может быть использована и в экспозиционном пространстве, и в образовательной деятельности музея, а также для создания виртуальных туров по средневековому Волоколамску с использованием шлемов виртуальной реальности.

Цифровые технологии кардинально меняют роль музея в современном обществе: из «хранилища древностей» он превращается в интерактивное культурно-образовательное пространство. Виртуальные экспозиции и интерактивные панорамы расширяют доступность культурного наследия, а искусственный интеллект открывает новые горизонты в исследовательской и коммуникационной деятельности.

Опыт Волоколамского музейно-выставочного комплекса, реализующего проект 3D-реконструкции кремля XV–XVII вв., убедительно показывает, что современные цифровые инструменты позволяют не только «вернуть к жизни» утраченные памятники, но и сделать историю родного края эмоционально близкой и наглядной для самой широкой аудитории. Ключевая задача музейного сообщества – гармонично сочетать инновации с традиционными ценностями сохранения и интерпретации культурного наследия, обеспечивая подлинность и научную достоверность в условиях цифровой эпохи.

Н.В. Арданова

Верхотурский государственный историко-архитектурный музей-заповедник

«НАЧИНАЕТСЯ С КРЕМЛЯ ВЕРХОТУРСКАЯ ЗЕМЛЯ». ПРИМЕНЕНИЕ СПОСОБОВ ИСТОРИЧЕСКОЙ РЕКОНСТРУКЦИИ В НОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ

В целях популяризации Верхотурского кремля два года назад была создана новая музейная программа «Начинается с кремля Верхотурская земля», адресованная в первую очередь местному сообществу – учащимся старших классов и студентам техникума. После проведения опросов молодежи был сделан вывод, что их знания о Верхотурском кремле достаточно поверхностны. Между тем Верхотурский кремль – главная историко-архитектурная достопримечательность Верхотурья, старейшего города Свердловской области, духовной столицы Урала, и молодое поколение верхотурцев должно иметь представления об уникальности этого объекта. Через историю Верхотурского кремля молодые люди узнают о важных страницах истории России, и тем самым в них воспитывается чувство гордости за свой город и страну, в том числе благодаря пониманию взаимосвязи Верхотурского кремля с другими подобными архитектурными комплексами. Неслучайно первое занятие в рамках программы называется «Кремль России».

Программа состоит из двенадцати занятий по разным разделам (история, архитектура, археология), которые рассматриваются и изучаются в общероссийском контексте. Используются различные способы передачи информации: проводятся экскурсии, лекции с презентациями, викторины, квесты, но одним из способов, позволяющих углубить понимание истории, почувствовать свою причастность к ней, является историческая реконструкция, которая чаще всего осуществляется в двух формах – ролевых игр и театрализации.

В первом случае школьники и студенты сами становятся историческими персонажами, например ключевыми фигурами в истории Верхотурского кремля – комендантами и воеводами, стрельцами и солдатами, учеными-путешественниками. Разыгрывая сцены из истории и вжива-

ясь в роли исторических личностей, они не только запоминают события прошлого, но и начинают анализировать и понимать их причины и следствия. Например, на одном из занятий подробно разбираются предпосылки строительства каменного кремля в начале XVIII столетия: в XVII в. деревянный кремль часто страдал от пожаров, что приносило огромный урон казне; кроме того, в XVIII в. на Урале активно развивалась металлургия и ее центром должно было стать Верхотурье. Участники, зачитывая «отписки» верхотурских воевод, царские грамоты, начинают осознавать значение строительства каменного кремля для города и всего Урала в целом. Важность ролевых игр заключается в том, что личные переживания и эмоции делают восприятие исторических событий более глубоким, оставляя яркий след в памяти.

Верхотурский государственный историко-архитектурный музей-заповедник имеет большой опыт проведения театрализованных мероприятий. Экскурсии с элементами театрализации и сценические постановки используются и в рамках проведения программы по изучению Верхотурского кремля. Предшествует этому большая научно-исследовательская работа, в результате которой пространство архитектурного комплекса наполняется реальными историческими персонажами. В деталях изучаются события. Так, одной из интересных исторических реконструкций является «Смена верхотурского воеводы», которая происходила на территории кремля. Представляется весь обряд передачи власти – от службы в Свято-Троицком соборе до вручения главных символов: знамени и ключей от казны.

Верхотурский кремль – вотчина верхотурского воеводы, поэтому основная часть театрализованных сюжетов связана именно с этим образом. Начинается программа с театрализованной встречи на площади кремля, здесь воевода приветствует молодых людей, угощая хлебом-солью как почетных гостей, стрельцы палят из пушки.

В рамках программы также проходит занятие «В гостях у верхотурского воеводы», на котором можно не только узнать о том, где находилась и как выглядела усадьба воеводы, каким был его быт, но и познакомиться с традициями русского гостеприимства.

Музейная программа «Начинается с кремля Верхотурская земля» развивает у школьников и студентов чувство ответственности за сохранение исторического наследия, формирует полное представление о кремле, он «оживает» в их глазах, чему в большой мере способствует историческая реконструкция.

О.Ю. Атаманова

Государственный Эрмитаж, Санкт-Петербург

**ОПЫТ ШКОЛЬНОГО ЦЕНТРА ГОСУДАРСТВЕННОГО
ЭРМИТАЖА ПО ФОРМИРОВАНИЮ ИСТОРИЧЕСКОЙ
ПАМЯТИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ЧЕРЕЗ СОЗДАНИЕ
УНИКАЛЬНОЙ КОЛЛЕКЦИИ АВТОРСКИХ КУКОЛ
«ПРАВИТЕЛИ РОССИИ ОТ РЮРИКА ДО НИКОЛАЯ II»**

В 2016/2017 учебном году в рамках Школьного центра Государственного Эрмитажа открылась творческая студия по созданию авторской куклы. Ее программа была предназначена для старшеклассников, прошедших обучение в эрмитажных кружках и имеющих тягу к лепке, рисованию и рукоделию. Набор учеников осуществлялся на основе собеседования. Главным критерием отбора являлось желание творить и работать. Авторская кукла – современный вид искусства, который относительно недавно появился в России и сразу завоевал огромную популярность. Куклы среди изящных искусств занимают примерно такое же положение, как сказки в литературе: и те, и другие в первую очередь предназначены для детей, но в то же время радуют взрослых. Отличительная особенность сказки состоит в том, что она уносит в волшебный мир детства. То же происходит и при создании авторской куклы.

Творческое познание мира заложено в природе ребенка. Создание авторской куклы – увлекательный, хоть и непростой процесс. Занятия построены по принципу «от простого к сложному», и ученики студии постепенно совершенствуют свое мастерство. Кроме того, при создании куклы нужно уметь передать не только пластику и формы персонажа, но и его характер, настроение, внутренний мир, а для этого требуется совершенно неформальная, серьезная работа по изучению эпохи, биографий персонажей, исторического костюма, быта, интересных фактов. Поэтому дети обязательно готовили доклад и сообщения, на основе которых позже пишут экспликации для своих кукол.

Результаты настолько превзошли все ожидания, что в музее были установлены витрины с произведениями учеников, которые пользуются большим интересом у посетителей. В условиях пандемии и локдауна на основе опыта, полученного в ходе работы творческой мастерской,

был создан одноименный онлайн-курс. В 2020/2021 учебном году он был запущен на всех официальных страницах Государственного Эрмитажа в социальных сетях. Этот онлайн-курс предназначен для самой широкой аудитории. Он может быть полезен учащимся старших классов, родителям с детьми, руководителям различных творческих коллективов.

Учениками нашей студии созданы две коллекции кукол. Тема второй коллекции «Правители России от Рюрика до Николая II» неслучайна: она обусловлена необходимостью привлечь внимание подрастающего поколения к изучению отечественной истории, формировать историческую память, воспитывать думающих и патриотичных граждан нашей страны.

Выставка «Цари и царицы России» с большим успехом прошла в 2024–2025 гг. На ней были представлены и работы учеников онлайн-курса. Выставку дважды продлевали по просьбам посетителей. Книга отзывов содержала много эмоциональных и восторженных отзывов, особенно принадлежавших детям, что говорит об актуальности темы, выбранной для второй коллекции авторских кукол.

С.Д. Бебинг, Н.М. Сумерина

Музеи Московского Кремля

**ИНКЛЮЗИВНЫЕ ПРОГРАММЫ
МУЗЕЕВ МОСКОВСКОГО КРЕМЛЯ.
СПЕЦИФИКА ПРОВЕДЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ОБЪЕКТОВ
ИСТОРИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ**

Музеи Московского Кремля на протяжении многих лет ведут плодотворную работу с посетителями с инвалидностью. На данный момент историко-художественный комплекс взаимодействует со всеми нозологическими группами. Особое внимание в деятельности музея в сфере инклюзии уделено детской и семейной аудитории.

За последние годы были приняты все меры по созданию доступной среды: отдельная входная зона досмотра для посетителей на креслах-колясках и с кохлеарными имплантами, пандус в Успенском соборе, отдельный вход в Оружейную палату для посетителей на креслах-колясках и колясках-ступенькоходах, зона для инклюзивной работы, оборудованная тактильными пособиями, в Детском центре Музеев Московского Кремля.

Важной составляющей работы с посетителями с инвалидностью являются инклюзивные программы, разработанные для детей самых разных нозологий и групп здоровья. Главная их задача – на доступном уровне познакомить детей с историей и культурой нашей страны и ее исторического центра – Московского Кремля, способствовать их духовно-нравственному и патриотическому воспитанию. А семейная направленность этих программ помогает поддерживать и формировать семейные ценности и традиции.

Посетителям предлагаются программы, которые проходят на экспозициях, например «Быт государева двора», и занятия с творческой частью в помещениях Детского центра: «Град Кремль», «Храмы в Кремле», «Археология Кремля», «Кремль на кончиках пальцев», «Жизнь в Кремлевских теремах». Методисты не только адаптируют тексты экскурсий для конкретной аудитории, но и активно используют наглядные пособия, работают с самими архитектурными памятниками, превращая их в своеобразные тактильные модели. Тактильное взаимодействие позволяет детям лучше

запомнить материалы (белый камень, кирпич, гранит, бронзу) и их текстуру, а также формы построек. Шагами они могут измерить и оценить толщину стен. Через подобные детали нейроотличным и незрячим детям проще воспринимать подаваемый материал и исторический контекст.

Творческая часть занятия всегда тематически связана с экскурсионной и помогает участникам закрепить материал, а также через творчество выразить чувства и эмоции, возникшие у них во время экскурсии. Особенно это важно тем из них, для кого сложен или невозможен вербальный контакт с педагогом. Очень часто запрос на творческую часть поступает от посетителей с детьми с РАС.

Часть юных гостей Детского центра в силу особенностей здоровья не могут посетить экспозиции. Это связано и с их высокой сенсорной нагрузкой, и с расположением объектов. Для них разработан ряд занятий: «Кремль: доступные истории», «Золотые купола древнего Кремля», «Кремль на ладони», которые проходят только в пространстве центра. В таких случаях активно используются специально изготовленные тактильные макеты. После создания первой масштабной программы «Кремль на кончиках пальцев» для незрячих посетителей база тактильных объектов постоянно расширяется.

Например, макет кремлевских стен с башнями, макеты Успенского и Архангельского соборов, Царь-пушки и Царь-колокола позволяют незрячим детям познакомиться с устройством крепости, с архитектурными и художественными особенностями объектов на ее территории. Ряд тактильных икон дает возможность глубже раскрыть для них темы, связанные с храмами Кремля. Набор тактильных реплик экспонатов Оружейной палаты позволяет детям с нейроотличиями в комфортной среде узнать об экспозиции без посещения самого музея, сложного по сенсорной нагрузке.

В 2025 г. была успешно внедрена программа «Незримый град Кремль», предназначенная для семей со слабовидящими, незрячими, нейроотличными детьми и их нормотипичными братьями и сестрами. Был разработан специальный тактильный альбом, помогающий адаптировать экспозицию Патриаршего дворца для разных посетителей, и внедрена рефлексивная беседа в конце занятия, позволяющая закрепить усвоенный материал и способствовать развитию новых тем для общения внутри семей.

Благодаря сотрудничеству с благотворительными фондами, такими как «Свет» и «Искусство, наука и спорт» Алишера Усманова, Музеи Мо-

сковского Кремля продолжают расширять инклюзивную деятельность. С 2026 г. ведется работа по созданию исторического клуба для глухих и слабослышащих подростков с родителями, где участники смогут не только посетить музейные экспозиции, но и поработать с историческими источниками и поделиться своим мнением по ряду исторических вопросов.

Историко-художественная база и многообразие площадок Музеев Московского Кремля позволяют развивать инклюзивное направление работы, делая уникальный памятник культурного наследия доступным для всех категорий посетителей и превращая его в досугово-образовательную платформу для семейной аудитории, центр культурно-творческого развития и место повышения психологической ресурсности для родителей детей с инвалидностью.

А.А. Белякова, У.Т. Борисова

Государственный исторический музей, Москва

ОБНОВЛЕНИЕ ДЕТСКОГО ЦЕНТРА. ОПЫТ ГОСУДАРСТВЕННОГО ИСТОРИЧЕСКОГО МУЗЕЯ

В Государственном историческом музее в 2026 г. реализуется проект обновления Детского центра при поддержке Министерства культуры и в рамках национального проекта «Семья».

Авторы доклада осветят некоторые вопросы, связанные с внутренней работой над проектом: формирование концепции обновления пространства центра, внедрение современных мультимедийных и интерактивных технологий в процесс музейного просвещения, гармоничную интеграцию центра в другие пространства музея, сложности проведения работ в здании, имеющем статус объекта культурного наследия, а также разработку и реализацию новых музейно-педагогических форматов.

В состав Детского центра включены четыре помещения, в которых предусмотрен ремонт: кабинет школьника, творческая мастерская, лекторий и фойе.

В кабинете школьника проходят прикладные кружки – циклы занятий для разных возрастных категорий детей. При обновлении пространства учитывались несколько аспектов. Во-первых, преемственность научно-просветительской деятельности: клубно-кружковая работа в музее имеет 100-летнюю историю. Кабинет школьника круглый в плане, а композиционной доминантой пространства является круглый стол из массива дуба. Предмет мебели был сохранен и отреставрирован специалистами. Во-вторых, согласно правилам посещения Государственного исторического музея, дети до 14 лет находятся на занятиях в сопровождении взрослых. Это обусловило необходимость грамотно и удобно разместить и детей, и сопровождающих, сохранив при этом пространство для хранения материалов и реквизита. Проблема была решена благодаря размещению мягких сидений без рабочей зоны вдоль стен и организации зон хранения в верхней части стен. Для экономии пространства плазменные панели для демонстрации сопро-

водительных материалов были закреплены на кронштейнах, что позволило отказаться от напольных стоек.

Творческая мастерская предназначена для проведения разовых мастер-классов для школьников и семейной аудитории. Ее новое техническое оснащение – проектор и аудиосистема – дает возможность внедрения новых форматов мероприятий, в том числе кинопоказов и дискуссий в камерной, неформальной обстановке. Их разнообразие стало причиной создания мобильного пространства и оснащения помещения складной мебелью.

В мастерской удалось выделить одну из стен под создание «линии времени». Для этого на стене предусмотрели магнитное покрытие, позволяющее каждому ведущему выстраивать свою «линию времени» из подготовленных модулей, выбирая степень погружения в материал по своему усмотрению.

Лекторий используется для проведения лекций, конференций, кинопоказов, круглых столов и балов для старшеклассников. Зрительный зал рассчитан на 120 мест. В помещении обновлены мебель и техника, а интерьер выполнен в строгом, лаконичном стиле.

Фойе служит переходной зоной между кабинетом школьника и творческой мастерской. Раньше это пространство не было задействовано в полной мере, но теперь оно преобразовано в комфортную зону ожидания для родителей и детей, а также для знакомства посетителей с Детским центром и основными направлениями работы музея с посетителями. Встроенная плазменная панель транслирует анонсы детских и юношеских мероприятий, выставок, а также молодежных инициатив, инклюзивных программ и волонтерской программы музея. В фойе также расположены выставочные витрины для экспонирования работ участников кружков.

При разработке художественного проекта было принято решение связать оформление центра с общей концепцией колористики музейных залов. Фойе выполнено в насыщенном красном цвете, ассоциирующемся с фасадом здания музея; кабинет школьника окрашен в оливковый тон, гармонирующий с древесиной; творческая мастерская (без окон) – в нежно-бежевый цвет; лекторий – в официальный синий оттенок, позволяющий полностью затемнять пространство для кинопросмотров при закрытых шторах.

Детский центр в здании Государственного исторического музея, объекте культурного наследия второй половины XIX в., представляет собой уникальное пространство с историческими помещениями, архитектурными особенностями и планировкой, что накладывало строгие ограничения на проект редизайна. Организацию пространства адаптировали под задачи и специфику исторического здания: был изучен опыт других музеев, применимый для Государственного исторического музея (например, модульные зоны для кружков), но отвергнуты несовместимые с архитектурными ограничениями решения, такие как радикальные перестройки. В докладе на конференции авторы осветят каждый этап воплощения проекта от идеи до реализации, акцентируя внимание на возникавших трудностях и альтернативах.

Е.В. Блудова

Астраханский музей-заповедник

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ В МУЗЕЕ

В современном мире, где каждый часто погружен в свои гаджеты и заботы, настольные игры становятся средством для укрепления семейных связей, что стало актуальным и для Астраханского музея-заповедника в рамках реализации национального проекта «Семья». За игровым столом стираются возрастные границы: родители и дети оказываются на равных, учатся слушать и понимать друг друга. Совместные победы и поражения сближают, создают общие воспоминания, учат стратегическому мышлению, терпению, умению проигрывать и радоваться успехам других.

Первая настольная игра под названием «Коммунальная страна» появилась в музее в 2017 г. Она неоднократно использовалась в числе прочих интерактивных мероприятий в рамках акций «Ночь музеев» и «Ночь искусств», получила положительные отзывы у посетителей и была представлена на конференции «Неформальный подход к формальному образованию: место музеев в реформе образования», проходившей в Москве в 2017 г. Это был пилотный проект, который позволил составить представление о числе и возрастных категориях участников. И игра, первоначально предназначавшаяся для организованных детских групп определенного возраста, стала игрой семейной. Именно в этом ключе стали разрабатываться и следующие подобные продукты. За период 2018–2024 гг. посетителям Астраханского музея-заповедника были представлены такие игры, как лото «Костюмы народов России», домино «Мульт-сказка», карточная игра «Бестиариум», мемо «Открой Астрахань» и дубль «Музейный матч».

В 2025 г. вышла в свет еще одна настольная игра – «Охота», которая является эксклюзивным музейным продуктом. В процессе ее разработки было составлено 108 вопросов и подобрано 76 интересных фактов об обитателях различных природных зон Астраханской области, использованы фотоснимки местной фауны известных астраханских фотографов-натуралистов и сотрудников Астраханского государственного биосферного заповедника. Для проектирования дизайна игрового поля,

фишек и карточек были задействованы возможности искусственного интеллекта, что сделало игру действительно уникальной.

До начала XX столетия на территории Волжской дельты велась охота на ценных животных, представлявших промысловую ценность. В настоящее время многие из видов находятся в Красной книге. Смысл настольной игры – охота за фактами, информацией, знаниями о дикой природе родного края, воспитание чувства ответственности и сопричастности к проблемам экологии. Игра имеет как общую цель, сплачивающую всех участников (найти все охотничьи ловушки на поле), так и личную, приносящую в процесс элемент азарта (набрать больше баллов).

В 2026 г. была выпущена настольная игра-бродилка «От Сарая до Астрахани», приуроченная к Году единства народов России. Ее дизайн также разрабатывался при помощи искусственного интеллекта. Основная цель – знакомство с богатым историческим наследием Астраханской области, разнообразием культур и традиций, а задача участников – не только первыми дойти до финиша, но и набрать больше баллов, отвечая на вопросы-ловушки. Игра была представлена посетителям в рамках акции «Ночь музеев».

И.О. Богомолов

Музей-заповедник «Царицыно»

АРХЕОЛОГИЯ ВО ДВОРЦЕ

Как создать и популяризировать археологическую программу, если в экспозициях музея представлена только небольшая часть археологической коллекции? С подобной ситуацией довольно часто сталкиваются музеи не археологического или краеведческого профиля.

Существует несколько вариантов решения подобной задачи:

- использование мультимедиа для создания археологического контента;
- создание временных выставок с привлечением археологического материала;
- применение методов экспериментальной археологии в рамках детских образовательных абонементов.

На последнем варианте нам бы хотелось остановиться подробнее. По ряду объективных причин в Музее-заповеднике «Царицыно» в постоянных экспозициях и на временных выставках встречается небольшое количество археологического материала, при этом история этих мест ведет отсчет с далекого бронзового века. Из археологических памятников музея следует назвать курганы вятичей, находящиеся на территории парка, и прекрасные руинированные фундаменты, сохраненные и консервированные специалистами, расположенные перед Большим дворцом.

Как посетителям дать возможность прикоснуться к тем далеким временам и эпохам? Создать мультимедийный контент? Да, такое решение было: в постоянных экспозициях в Большом дворце представлены подобные материалы. Но хотелось сделать что-то большее. И в 2025 г. в музее был запущен абонемент «Царицыно Арх». Часть занятий проходит «в поле», где участники знакомятся с реальными археологическими понятиями, работают с картами, схемами. Также у них есть возможность попробовать себя в качестве сотрудников камеральных лабораторий. Однако самым ценным для понимания процессов прошлого является занятие по «экспериментальной археологии», на котором по технологии бронзового века изготавливаются керамические сосуды. Оно помогает проверить гипотезы о методах нанесения рисунка на керамику и осознать, как менялись технологии и археологические культуры на протяжении времени.

О.А. Броницкая

*Государственный историко-литературный музей-заповедник
А.С. Пушкина, Большие Вяземы*

ИНКЛЮЗИЯ В ИСТОРИЧЕСКИХ СТЕНАХ: ПОИСК ВОЗМОЖНОСТИ ТАМ, ГДЕ, КАЗАЛОСЬ БЫ, ЕСТЬ ТОЛЬКО ОГРАНИЧЕНИЯ

В музее-заповеднике А.С. Пушкина в Больших Вяземах сохранена подлинная обстановка времени жизни великого поэта. С одной стороны, это безусловная ценность, с другой – серьезное ограничение для создания доступной среды. Возможность его преодоления была найдена в смене парадигмы: не пытаться изменить стены, а изменить подход. Так родился проект «Пушкинские встречи» – совместная инициатива музея и благотворительного фонда «Развитие социально значимых инициатив». Ключевой принцип проекта – отказ от попыток «втиснуть» особенного ребенка в стандартную экскурсию. Используется ресурсный подход: что мы можем дать в имеющихся условиях?

Аудитория проекта – дети с двигательными, сенсорными, ментальными нарушениями, дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации, а также дети из хосписа. Были разработаны следующие форматы мероприятий:

- благотворительные экскурсии с выносом тактильных предметов (сотрудники выносят подлинные или специально подобранные предметы в доступную зону);
- походы и субботники, в рамках которых дети с ОВЗ участвуют в посильном уходе за территорией музея, что дает уникальное ощущение «я нужен музею»;
- художественные пленэры и мастер-классы на траве или в беседках (партнерами этих мероприятий выступают РГУ им. А.Н. Косыгина и Высшая школа дизайна РГУТИС);
- тематические занятия с опорой на тактильные, слуховые, обонятельные стимулы.

Особой частью проекта являются ежегодный конкурс чтецов и выставка рисунков. Дети с ОВЗ принимают в них участие без маркировки «особый конкурс». Их произведения экспонируются наравне с работами

других детей. Такой подход снимает стигматизацию и создает среду реального, а не имитационного равноправия.

Самый деликатный формат – работа с детьми из хосписа. Если ребенок не может приехать в музей, музей приезжает к нему. Дети также имеют возможность участвовать в различных мероприятиях в онлайн-формате.

Два решения, выработанные в ходе проекта, оказались особенно эффективными и легко воспроизводимыми в других исторических музеях.

Первое из них – «Маршрут без порогов». Это экскурсионный маршрут, построенный таким образом, чтобы объединить все физически доступные для посетителей точки музея в единый логический сценарий. В результате ребенок получает полноценную программу посещения территории, не сталкиваясь с непреодолимыми препятствиями.

Второе – набор «Тактильный чемоданчик Пушкина». В него входят: перо, чернильница, книга, пенсне, старинный веер, игрушки пушкинской поры, кусок бересты и другие подобные предметы. Их можно принести куда угодно: в класс, на лужайку, в больничную палату.

За четыре года реализации проекта в «Пушкинских встречах» приняли участие более 300 детей с ОВЗ и детей, находящихся в трудной жизненной ситуации. Главный вывод, к которому пришли организаторы мероприятий: физические барьеры перестают быть значимыми, когда возникает эмоциональный контакт со словом и пространством. Подлинно доступная среда создается не столько архитектурными приспособлениями, сколько вовлеченностью ребенка в культуру. Инклюзия в историческом музее возможна благодаря смыслу, который хранят его стены. Пушкину нужны сердца, которые готовы его услышать. И эти сердца есть у музейных сотрудников, у волонтеров, у родителей и, конечно, у детей.

П.В. Булатова

Выборгский объединенный музей-заповедник

МОЛОДЕЖНЫЙ КЛУБ РЕКОНСТРУКТОРОВ В ВЫБОРГСКОМ ЗАМКЕ

В докладе рассказывается об использовании исторической реконструкции как эффективного педагогического метода в процессе дополнительного образования для детей и молодежи. В качестве примера рассматривается деятельность клуба реконструкции на базе Выборгского замка. Молодежный клуб выходит за рамки традиционного музейно-лекционного или экскурсионного формата и становится образовательной средой, удачно сочетающей спорт, туризм, ремесло и изучение истории.

Актуальность клуба в Выборгском замке обусловлена тем, что замок – не просто музей и архитектурная доминанта города. В наше время он стал центром культурной жизни, где посетителям хочется соприкоснуться с эпохой Средневековья, и клуб реконструкторов предоставляет для этого дополнительные возможности.

Историческая реконструкция позволяет не просто изучать эпоху, а «проживать» ее, что вызывает особый интерес среди подростков и молодежи. Она включает в себя как изготовление костюмов и предметов, так и принятие исторической роли, например воина. Все это дает участнику возможность попробовать себя в разных ремеслах. Нередко именно здесь дети делают свои первые осознанные профессиональные пробы. Сталкиваясь с реальными задачами – поиском исторических материалов, пошивом костюмов, изготовлением доспехов и оружия, юный участник клуба может попробовать себя в разных сферах деятельности и понять, что ему интересно.

Немаловажный аспект деятельности клуба – показательные выступления и фестивали реконструкции, которые дают подросткам замечательную возможность для демонстрации результатов своего труда и навыков. В юном возрасте особенно сильно стремление к общественному признанию и ощущению собственной значимости.

Первый клуб в замке появился в 2003 г. и носил название «Лебединая дорога». Многие его выходцы связали свою жизнь с замком. Повзрослев-

шие участники отзываются о времени, проведенном в клубе, как о счастливым периоде детства, когда можно было и подучиться, и поучиться.

С 2015 г. клуб медленно пришел в упадок и окончательно прекратил свою работу в 2019 г. Однако в 2024 г. он был возрожден. Сейчас в нем на постоянной основе занимаются 20 человек в возрасте от 11 до 25 лет, из них 15 – школьного возраста. Два раза в неделю дети занимаются ремеслом и один раз – тренировкой.

Участники клуба учатся каллиграфии, освоению ремесленных навыков (ремонт доспехов, пошив костюмов, работа с деревом и кожей), участвуют в выездных реконструкторских фестивалях в природных условиях, а также ведут просветительскую деятельность во время мероприятий. За это время клуб принял участие в различных фестивалях, таких, как «Рекон», «Средневековые дни в Выборге», «Карантен», «Времена и эпохи». С весны 2026 г. заключено соглашение между клубом и Выборгской Средней образовательной школой № 37, и теперь ее учащиеся активно привлекаются к занятиям клуба.

Историческая реконструкция – это многосоставное хобби, удачно сочетающее как умственную, так и физическую нагрузку, которое становится для детей идеальной почвой для дополнительного образования и познания себя.

Е.В. Васильева

*Московский государственный объединенный
музей-заповедник «Коломенское – Измайлово»*

**«ПЕРЕНЕСТИ... НЕЛЬЗЯ... ОСТАВИТЬ»:
КРЕПОСТЬ РУССКОГО СЕВЕРА В НОВОМ ФОРМАТЕ
МУЗЕЙНЫХ ЗАНЯТИЙ**

Программа музейных занятий «Перенести... Нельзя... Оставить» погружает посетителей в историю сохранения памятников деревянного зодчества в Коломенском. С основными типами крепостных строений на примере башни Братского острога, Проездной башни Николо-Корельского монастыря и Моховой башни Сумского острога участники встречаются на третьем занятии.

Башня Братского острога (1654), опорного пункта русских землепроходцев в Прибайкалье, была перенесена на территорию музея-заповедника по инициативе его первого директора П.Д. Барановского из-за затопления острога при строительстве Братской ГЭС. Построенную в 1692 г. на берегу Белого моря Проездную башню Николо-Корельского монастыря, первого международного морского порта России, привезли на территорию Коломенского в 1933 г. (остальные постройки обители погибли). Моховая башня – единственная уцелевшая из шести башен Сумского острога – имеет на трех ярусах экспозицию, рассказывающую об истории посада в системе оборонительных пунктов Беломорья с реконструкцией вооружения и быта стрельцов. На первом ярусе рассказ об архитектуре и реставрации башни дополнен инсталляцией обстановки кабинета П.Д. Барановского с описанием маршрутов его северных экспедиций, документами о находках и их спасении.

Название проекта ассоциируется с известным выражением о судьбоносном выборе. Полемичность способствует формированию вовлеченности через заданную проблематику и рефлексию участников занятий. Для этого выдаются индивидуальные планшеты с фразой «Перенести... Нельзя... Оставить»: от участников требуется ее дополнить знаками препинания и вопросительным словом. В результате выстраивается вопрос, а к нему ответ-объяснение, раскрывающий тему миссии музея. Вопросительное слово «Почему?» («Почему нельзя оставить?») вызывает рассмотре-

ние о причинах утраты архитектурных памятников, а его перестановка в начало («Почему можно перенести?») инициирует беседу о материале и строительной технологии – уникальном историко-культурном феномене деревянного зодчества. Вопрос «Что?» акцентирует внимание на сохранении мемориального или материального: субъективный взгляд на функционально устаревший объект оборонного назначения и связка «новое = красивое» в ограниченном жизненном опыте ребенка часто мешают увидеть в фактуре старого дерева подлинную ценность истории. Поэтому музейное занятие включает практические задания, предполагающие взаимодействие участников с фрагментами памятников, что закрепляет ощущение подлинного материала.

Вопрос «Как перенести?» подразумевает размышление над тем, как максимально полно сохранить уникальный материал и вид памятника с помощью технологий научной реставрации. Он открывает тему знания и мастерства музейных реставраторов, объединяющих высокотехнологичные и традиционные методы и инструментарий. Вопросительное слово «Зачем?» определяет миссию современного музея: стоит ли переносить архитектурные памятники из аутентичных условий бытования, разрывая связь с ландшафтом, и воссоздавать их, чтобы наполнять новым смыслом и назначением в едином культурном пространстве. Да, для сохранения, изучения и просвещения необходимы определенные условия, в том числе доступность объектов для посещения. Музейное пространство в новом формате представляется перспективной площадкой исследования личного и коллективного опыта и формирования культурной идентичности посетителей разного возраста.

М.А. Виноградов

ГБОУ «Школа № 1797 «Богородская», Москва

«ЗДЕСЬ НЕ СЧЕСТЬ СОКРОВИЩ ЦАРСКИХ»: ВЫСТАВКА И КОНФЕРЕНЦИЯ В ШКОЛЬНОМ МУЗЕЕ

Одним из направлений экспозиционной деятельности музея Школы № 1797 является подготовка и проведение выставок, освещающих прошлое и современный этап развития крупнейших музейных комплексов столицы. С 2020 г. школьный музей представил несколько выставочных проектов, посвященных выдающимся музейным деятелям дореволюционного, советского и современного периодов (И.Е. Забелину, А.С. Уварову, И.А. Антоновой).

В 2014 г. актив школьного музея совместно с его руководителем приняли участие в конкурсе Музеев Московского Кремля «Урок в музее», представив занятие «Успенский собор: светская и духовная власть в истории России», которое получило первый приз. В том же году ученики школы участвовали в конкурсе творческих работ, приуроченном к выставке «Венчания на царство и коронации в Московском Кремле». В 2016 г. одновременно с выставкой «Борис Годунов: от слуги до государя всея Руси» в школьном музее состоялась ученическая конференция, посвященная представленным на ней реликвиям Оружейной палаты XVI–XVII вв. В 2023 г. для учеников школы была проведена большая образовательная программа «Иван Грозный и Московский Кремль», основанная на экспозициях Оружейной палаты, Успенского и Архангельского соборов.

Весной 2026 г., к 220-летию Оружейной палаты, школьный музей представил свой первый выставочный проект «Здесь не счесть сокровищ царских», посвященный одной из важнейших частей собрания старейшего московского музея. Центральными экспонатами выставки стали листы из атласа рисунков к Описи Оружейной палаты 1884–1894 гг., на которых изображены памятники, хронологически охватывающие пять веков (от шлема князя Ярослава Всеволодовича до портретов императрицы Екатерины II). Листы были подобраны таким образом, чтобы показать разнообразие реликвий, хранящихся в кремлевском музее: регалии и троны правителей, произведения живописи и декоративно-прикладного искусства и другие предметы. На выставке были показаны

путеводители по залам Оружейной палаты, начиная с издания 1883 г., а также книга И.С. Ненароковой «Государственные музеи Московского Кремля» (1977), происходящая из личной библиотеки И.А. Антоновой – прекрасного знатока коллекций крупнейших музеев страны. Путеводитель советского времени (авторы – В.С. Гончаренко и В.И. Нарожная) был представлен не только на русском, но и на иностранных языках: немецком, французском, английском. В экспозиционное пространство были включены брошюра М.Н. Левинсон-Нечаевой «Костюмы XVII века» (издание Оружейной палаты 1930 г.) и марки, выпущенные к 200-летию Оружейной палаты в 2006 г.

Так как изучение XIII–XVIII вв. в школьной программе проходит в 6–8 классах, то к участию в ученической конференции были приглашены восьмиклассники, уже изучившие весь материал на уроках истории. На состоявшейся 8 апреля 2026 г. конференции было представлено семь докладов. Д. Царев рассказал об обнаружении, изучении и реставрации уникального шлема князя Ярослава Всеволодовича. Доклад А. Еремина был посвящен происхождению, художественным особенностям и судьбе трона царя Бориса Годунова. Сообщение С. Хуснетдинова было связано с изучением державы царя Михаила Федоровича Романова. Р. Садырин представил новые открытия в области исследования трона, ранее ошибочно относимого к эпохе царя Ивана Грозного. С. Беликова детально рассмотрела уникальный двойной трон царей Ивана и Петра Алексеевичей. Е. Чернышков в своем докладе представил историко-искусствоведческую характеристику Алтабасной шапки царя Ивана Алексеевича. В. Баранов рассказал об истории создания портрета императрицы Екатерины II кисти В. Эриксона.

На этапе подготовки выступлений докладчики использовали дореволюционную литературу, советские и современные исследования: «Опись Оружейной палаты» (1884–1893), «Государственная Оружейная палата. Альбом» (1988), «Регалии российских государей и другие атрибуты великокняжеского и царского сана XIV–XVII веков» (2018) и другие. Кроме того, они обращались к изданиям других музейных центров страны, в частности Государственного Эрмитажа. В период проведения конференции состоялась выставка современных изданий Музеев Московского Кремля, вводящих в научный оборот и популяризирующих богатые коллекции Оружейной палаты. Участники конференции могли ознакомиться с сайтом музея, посмотрели и обсудили несколько размещенных на нем видеоматериалов.

Во время проведения экскурсий по выставке внимание учащихся было обращено на черно-белые иллюстрации атласа рисунков к Описи Оружейной палаты 1884–1893 гг. На вопрос о возможности создания в XIX в. цветных изображений музейных шедевров, школьники ответили отрицательно. Это ошибочное суждение было опровергнуто демонстрацией прекрасных рисунков, выполненных Ф.Г. Солнцевым и опубликованных в монументальном издании середины XIX в. «Древности Российского государства».

Выставка «Здесь не счесть сокровищ царских» и специальная ученическая конференция, организованные в школьном музее, позволили расширить представления учащихся о богатых коллекциях Оружейной палаты и поставили перед школьной аудиторией новые познавательные задачи. Как и во времена молодости И.Е. Забелина, почти два века назад, Оружейная палата привлекает всех, интересующихся прошлым России, содействует развитию интереса к истории Отечества и новым научным открытиям.

Т.А. Власова

Чусовской краеведческий музей

«ВАТАЖНИКИ»: ПОДРОСТКОВОЕ СООБЩЕСТВО В МУЗЕЕ БЕЗ ДЕНЕГ, ИГРОТЕКИ И ОПЫТА В НАСТОЛЬНЫХ ИГРАХ

С 2022 г. в Чусовском краеведческом музее собираются подростки. Самоназвание неформального объединения – «Ватажники». Его участники придумывают игры, дерутся на тренировочных саблях, пытаются объяснить взрослым свою культуру мемов, гуляют по городу и пьют чай. В результате созданы игры, выпущена книжка, проведено исследование и фиксация закрытых и уничтоженных кладбищ. Объединение продолжает свою деятельность и в настоящее время. Чем можно объяснить успех его деятельности?

Во-первых, принципом перевернутой потребности. Обычно сотрудники музея исходят из подростковых потребностей, которые может удовлетворить музей. В данной ситуации получилось наоборот. Подростки стали акторами, решающими взрослые задачи, в то время как обязанности взрослых ограничились организацией среды, администрированием ресурсов и легитимизацией подростковых идей.

Во-вторых, методом дилетанта. Музейные сотрудники честно признаются в том, что они не разбираются в проблеме, но готовы помогать подросткам. Важным стало не симулировать незнание и строить совместный поиск решений:

- мы не знали, как делать игры, мы их сделали: «Чусовское мемори» (поиск пар), «Хроноаналогия» (логика), проект «Чугуний» (в разработке);
- мы ничего не знали о кладбище, мы вместе сделали открытия: изучение закрытого кладбища (не приглашенные эксперты, а подростки описывают надгробия, расшифровывают надписи, создают реестр);
- мы не знали об устной топонимике, «ватажник» Миша Леванов провел исследование.

Главный результат деятельности первой группы подростков, вступивших в объединение «Ватажники», – настоящие открытия, неподдельный научный восторг. Перед второй группой подростков, вступивших в объединение в 2024 г., была поставлена аналогичная задача – создание игры.

Однако применение принципа дилетанта оказалось в данном случае невозможным, поскольку у взрослых уже был опыт создания игр. Поэтому младшие «ватажники» играли в имеющиеся игры, в том числе других музеев, и думали, какие идеи можно применить при создании своей игры. В итоге была разработана игра «Альтернативный XVI век». При этом метод дилетанта продолжал использоваться при изучении города в рамках занятий «Слушаем город» и «Читаем город». Мы отказываемся от дидактики: никто не объясняет «как правильно». Дети сами слушают, смотрят, ошибаются, переделывают. Последствия: погружение в музейные фонды, урбанистику и игровую реальность XVI в. привели к плетению ламеллярного доспеха и параллельно к изучению одним из участников, Пашей, ящиков с палеонаходками. Проблема второй группы – большая разница интересов, вследствие чего нет единого направления деятельности и, соответственно, результатов, подобных тем, которых добилась первая группа.

Однако музей стал реальным новым местом общения для небольшой группы подростков. Здесь они отметили день рождения, здесь разговаривает Сергей, который в школе не разговаривает вообще (не с кем). Сообщество стало важнее процесса. Устойчивое сообщество создается не деньгами и не квалификацией ведущего, а свободой действий и взаимными интересами.

Н.С. Волкова

*Коломенско-Зарайский государственный
музей-заповедник, Зарайск*

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ С ДЕТСКОЙ АУДИТОРИЕЙ И СЕМЕЙНЫМИ ГРУППАМИ

Главным направлением в деятельности сотрудников сектора музейной педагогики Коломенско-Зарайского государственного музея-заповедника является работа с детской аудиторией (дошкольники, школьники) и семейными группами.

В 2025 г. были разработаны и внедрены три программы. Цель, задачи, формы мероприятий, возрастные особенности, навыки, способности и социально-психологическая характеристика аудитории определили выбор музейно-педагогических методов и приемов: рассказ, беседа, диалог, исследование, локализация событий, «вопрос – ответ», демонстрация наглядных пособий, зрительная реконструкция, показ, игра, творческое задание. Содержательная часть программ построена на материалах из фондов музея, научных исследований и исторических документов.

Интерактивная экскурсия «По следам древностей: с лупой по кремлю» посвящена историческому периоду, когда на территории современного Зарайска было море. На белокаменных плитах кремля можно найти отпечатки обитателей древнего моря. Участники программы знакомятся при помощи лупы с различными видами окаменелостей, выполняют творческие задания: по описанию рисуют морскую лилию, лепят морского ежа, собирают пазлы с изображением дна древнего моря и его обитателей. Программа предлагает взгляд на Зарайский кремль как на объект, дающий знания о прошлом природы родного края.

Интерактивное занятие с элементами экскурсии «От игры к истории» знакомит с историей Зарайского кремля XVI–XVII вв. Оно начинается с краткой исторической справки о кремле с указанием причин его возведения, выбора места строительства и материалов. С экскурсоводом участники поднимаются на боевой ход кремля и в башни. Рассматривая макет оборонительного комплекса, определяют его геометрию, количество и архитектурные особенности наугольных и проездных башен. В форме игрового состязания погружаются в историю кремля: соот-

носят элементы вооружения и обмундирования с изображениями пуш-каря и стрельца, узнают о применении вышедших из обихода предметов, которыми пользовались служилые люди.

Интерактивное занятие с элементами экскурсии «История живет в природе» проводится летом для детей дошкольного возраста, младших школьников и детей с ОВЗ. Они узнают о причинах строительства кремля и выборе места для его возведения, знакомятся с типичными представителями флоры и фауны прошлого и настоящего родного края. С пояснениями экскурсовода рассматривают растения у подножия кремля и соотносят их с изображениями на карточках. Во второй части знакомятся с энтомологической коллекцией бабочек из интерактивного фонда музея, изготавливают бабочек из ткани, составляя из них свою коллекцию. Содержательная часть занятия дополняет программу учебных предметов «Окружающий мир» (4 класс), «История» (5 класс).

Результаты работы показали, что внедренные интерактивные программы соответствуют интересам и потребностям музейной аудитории, помогают привлечь больше посетителей, в том числе семейные группы и группы детей с ОВЗ.

Г.И. Воробьева

Астраханский музей-заповедник

ДЕТСКИЙ НАУЧНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ «МАЛЕНЬКИЕ ШАГИ В БОЛЬШУЮ НАУКУ»

Детские проекты в музеях играют ключевую роль в формировании культурного и образовательного пространства, способствуя развитию познавательного интереса и творческих способностей подрастающего поколения.

Цель научно-познавательного проекта «Маленькие шаги в большую науку» Астраханского музея-заповедника – создать интерактивную образовательную среду, которая через знакомство с музейными коллекциями пробуждает у младших школьников интерес к науке, истории и культуре, формирует базовые исследовательские навыки и расширяет кругозор.

В рамках проекта было разработано четыре интерактивных мероприятия, проводимых непосредственно на базе музейных экспозиций:

- «Мир живых организмов» знакомит с особо охраняемыми территориями Астраханской области, расширяет знания о животном мире нашего региона, многие из представителей которого занесены в Красную книгу. При помощи микроскопа участники узнают способы питания насекомых по их ротовым аппаратам (саранча, бабочка, муха, комар), учатся классифицировать их по видам;
- «Рыбные тайны: погружение в науку» раскрывает особенности строения рыб и их многообразие, объясняет функции плавников и чешуи, учит определять по ним виды рыб, систематизировать их, а также анализировать работу органов дыхания. При помощи микроскопа участники рассматривают строение чешуек и жучек, учатся определять по ним возраст рыб;
- «Охотники за прошлым, или как ученые узнали про историю земли» знакомит с удивительными животными прошлого – их разнообразием, историей развития животного и растительного мира на планете. Программа позволяет изучить строение зуба мамонта и рогов бизона, составить представление об обитателях древнего Каспийского моря. В процессе проведения практических занятий проходит сравнение

раковин головоногих и брюхоногих моллюсков, участники собирают макет скелета мамонта.

- «Археологическая экспедиция „Тайны древности“» знакомит с профессией археолога: в процессе проведения практических занятий участники изучают артефакты материальной и бытовой культуры (глиняные черепки, изразцы) эпохи Золотой Орды, получают знания о типологии и классификации, хронологии и датировке находок, учатся правильно работать с инструментами для раскопок на примере имитации в песочнице, знакомятся с техникой подъема археологических находок.

Каждое мероприятие проекта завершается разнообразными творческими мастер-классами, которые способствуют гармоничному развитию детей, формируют у них ключевые метапредметные навыки и создают условия для самореализации.

Участие в проекте повышает мотивацию школьников к изучению окружающего мира, освоению элементарных исследовательских действий (наблюдение, сравнение, классификация). Проект способствует не только просвещению, но и формированию ценностного отношения к наследию, что особенно важно в младшем школьном возрасте. Проект развивает познавательный интерес, расширяет кругозор и закладывает основы экологической культуры с ранних лет.

Н.В. Гоголев

Тульский государственный музей оружия

МУЛЬТИМЕДИА В СОВРЕМЕННОМ МУЗЕЕ

Тульский государственный музей оружия – яркий пример гармоничного сочетания исторического наследия и современных мультимедийных технологий. Основанный в 1873 г. на базе Тульского оружейного завода, музей сегодня представляет собой не только крупнейшее собрание оружия, но и современное интерактивное культурное пространство.

Особую роль в экспозиции играет мультимедийная составляющая, ориентированная на разные категории посетителей. Современные технологии делают процесс знакомства с историей более наглядным, эмоциональным и доступным, особенно для детей и молодежи, привыкших к цифровому формату восприятия информации. Интерактивные комплексы, видеостены, голографические витрины и электронные энциклопедии помогают глубже погрузиться в атмосферу различных эпох.

В музее внедрена система электронного этикетажа, благодаря которой каждый экспонат сопровождается подробной информацией, изображениями и дополнительными материалами на русском и английском языках. Использование сенсорных панелей, аудиогидов и QR-кодов делает посещение музея более удобным и индивидуальным.

Особый интерес вызывают комплексы виртуальной реальности и интерактивные игровые зоны. Посетители могут почувствовать себя участниками исторических событий, пилотами военной техники и конструкторами оружия. Такие технологии повышают интерес к экспозиции и способствуют лучшему усвоению исторического материала.

Современные цифровые решения позволяют музею выходить за пределы традиционного выставочного пространства. Мобильное приложение Artefact и виртуальный музей «Оружие героев» расширяют возможности знакомства с уникальными экспонатами и делают культурное наследие доступным широкой аудитории.

Тульский государственный музей оружия демонстрирует, что новые технологии способны усилить интерес к истории и музейным ценностям, сделать экспозицию более живой и понятной современному человеку.

Е.Ю. Григорьева

Новгородский музей-заповедник

**«КАК НОВГОРОД СТАЛ ВЕЛИКИМ». ОПЫТ
НОВГОРОДСКОГО МУЗЕЯ-ЗАПОВЕДНИКА ПО СОЗДАНИЮ
СОВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО МУЗЕЙНОГО ЦЕНТРА
В КОНТЕКСТЕ ОБЩЕРОССИЙСКОЙ МОДЕРНИЗАЦИИ**

Создание в Новгородском музее-заповеднике современного Детского музейного центра в контексте общероссийской модернизации позволила преобразовать его площадки для организованных занятий в самостоятельную культурную среду, ориентированную на семейное посещение.

Ключевая идея – формирование пространства, где история не просто изучается, а проживается через личный опыт и игровое взаимодействие. Современный музейный центр должен стать не просто хранилищем знаний, но и площадкой для эмоционального вовлечения посетителей. Для этого необходимо:

- преодолеть формализм в подаче исторического материала;
- соединить образовательный и развлекательный потенциал музея;
- создать условия для семейного диалога, где взрослые и дети совместно исследуют прошлое.

Цель трансформации Детского музейного центра Новгородского музея-заповедника – сформировать среду культурного погружения, где каждый посетитель (независимо от возраста) становится активным участником, а не пассивным наблюдателем.

В качестве примера успешной адаптации сложных исторических тем для детской аудитории рассмотрим экспозицию «Торговые и военные походы». Она посвящена нескольким темам:

- внешняя политика средневекового Новгорода;
- военные конфликты и освоение новых земель;
- деятельность ушкуйников – вольных речных воинов-купцов.

Эти темы традиционно считаются сложными для восприятия детьми, однако экспозиция демонстрирует, как сделать их доступными и увлекательными для аудитории 6–12 лет.

Принципы адаптации:

- упрощение без потери достоверности: ключевые исторические факты излагаются лаконично, с акцентом на причинно-следственные связи;
- персонализация истории: события связываются с судьбами конкретных людей, что помогает детям сопереживать и лучше усваивать материал;
- акцент на практическом значении: показывается, как исторические события влияли на повседневную жизнь людей, торговлю, безопасность и культуру.

Для достижения эффекта «проживания истории» используются следующие инструменты:

- сторителлинг (повествовательный метод) с персонажами-проводниками. Через вымышленных или исторических персонажей создается сюжетный каркас, который структурирует информацию, вовлекает детей в «путешествие» по эпохе и создает эмоциональный резонанс (например, через истории о смелых купцах, рискованных походах, встречах с опасностями).
- анимированный таймлайн «Река времени». Этот интерактивный элемент визуализирует хронологию событий, делая абстрактное понятие времени осязаемым, помогает детям понять последовательность исторических явлений и их взаимосвязь, развивает базовое историческое мышление через наглядную «реку» событий.
- арт-объект – макет ушкуя (судна ушкуйников), выполняющий двойную функцию – экспозиционную и игровую. Во-первых, он демонстрирует конструкцию судна, его оснащение, связь с речными и морскими походами. Во-вторых, макет становится пространством для ролевых игр – дети «отправляются» в поход, распределяют роли (капитан, гребцы, купцы), обсуждают маршрут и возможные опасности. Это формирует эмпатию к людям прошлого и развивает воображение.
- мультимедийное и аудиосопровождение. Видеоролики, аудиорассказы, звуковые эффекты (шум волн, скрип дерева, голоса птиц) создают атмосферу эпохи, усиливая эмоциональное восприятие. Мультимедиа дополняют нарратив, не перегружая его; стимулируют визуальное и слуховое восприятие; позволяют связать визуальные образы с историческими фактами.

Трансформация детского музейного центра демонстрирует, что музей может стать местом, где дети не просто узнают факты, но переживают

ют историю через игру, творчество и диалог. Кроме того, семьи находят площадку для совместного изучения культурного наследия, обсуждения ценностей и традиций, а педагоги и кураторы получают инструмент для формирования исторического сознания через личностный опыт.

Экспозиция «Торговые и военные походы» – это не просто демонстрация прошлого, но модель взаимодействия с историей, которая преодолевает разрыв между «сухой» информацией и живым интересом, развивает критическое мышление (через сопоставление фактов и вымысла), укрепляет межпоколенческий диалог в семье.

Таким образом, успех трансформации Детского музейного центра подтверждает, что синтез музейной педагогики, игровых технологий и культурного нарратива открывает новые горизонты в работе с детской аудиторией. Такой подход позволяет не только передать знания, но и заложить основу для уважительного отношения к прошлому, развивая у детей способность «видеть историю» в окружающем мире.

Т.И. Данилова

Сергиево-Посадский музей-заповедник

**«ПОГРУЖЕНИЕ В ПРОШЛОЕ»: ЕДИНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
ПРОСТРАНСТВО ТРОИЦЕ-СЕРГИЕВА МОНАСТЫРЯ,
СЕРГИЕВО-ПОСАДСКОГО МУЗЕЯ-ЗАПОВЕДНИКА
И МУЗЕЯ ХРИСТИАНСКОГО ИСКУССТВА**

Музейная научно-просветительная работа представляет собой одну из форм сохранения историко-культурного наследия. Насыщенная экспозиционно-выставочная деятельность Сергиево-Посадского музея-заповедника позволяет раскрывать различные темы и при этом не ограничивается только собственным пространством и собранием. Несомнящими свидетелями прошлого в Сергиевом Посаде выступают также экспонаты Музея христианского искусства Московской духовной академии, а также архитектурные сооружения Троице-Сергиевой Лавры. За этими памятниками, нередко связанными друг с другом, стоят ключевые события российской истории и судьбы известных людей. Включение объектов, имеющих схожие параметры и общую локацию, в один маршрут логично, но в силу их принадлежности разным учреждениям невозможно без официального согласования. Поэтапно от писем, разрешающих проведение отдельных программ на особых условиях, Сергиево-Посадский музей-заповедник пришел к заключению постоянного договора как с Московской духовной академией, так и Троице-Сергиевой Лаврой.

Примером сотрудничества служит проект «Мы – Достойная смена. Хранители памяти», приуроченный к 80-летию Великой Победы и адресованный учащимся 6–8-х классов. Первая его часть проходила в форме квеста на территории обители, она знакомила с историей монастыря 1941–1945 гг. Далее она продолжалась в мемориальных залах Музея христианского искусства. Здесь тематическую экскурсию проводили студенты Московской духовной академии и рассказывали о вкладе Русской православной церкви в общую победу над фашистской Германией.

Подобную структуру и формат имеет еще одна программа – «Путешествие в XVI век», посвященная царю Ивану Грозному.

Тема древнерусской культуры раскрывается на занятии «Поговорим о древнерусском искусстве», проходящая уже на трех площадках.

Для учащихся третьих классов в рамках абонеента «Ключи к тайнам Клио» сотрудники Сергиево-Посадского музея-заповедника провели занятия в Музее христианского искусства своими силами, не задействуя местных экскурсоводов. Эти занятия были посвящены историческим источникам: архитектурным постройкам (крепости), монетам, наградам и печатным книгам.

Названные выше программы создали эффект приятной неожиданности в работе с постоянной аудиторией и позволили привлечь новых посетителей в оба музея. Фактическая составляющая и место проведения внесли элементы новизны, подкупили посещением «закрытого» образовательного учреждения. Проект «Мы – Достойная смена. Хранители памяти» выгодно выделялся на фоне мероприятий других учреждений образования и культуры города (библиотек, клубов, досуговых центров). Он внес разнообразие и в деятельность коллег из Московской духовной академии.

У начатого сотрудничества в культурно-образовательной сфере Сергиево-Посадского музея-заповедника с Московской духовной академией и Троице-Сергиевой Лаврой есть перспективы, и работа в данном направлении продолжается.

С.Г. Емец

Музей-заповедник «Судакская крепость»

КАК В СУДАКСКОЙ КРЕПОСТИ ОТМЕЧАЮТ ДНИ РОЖДЕНИЯ БАШЕН

Праздники в честь башен-юбиляров с 2020 г. проводятся в Музее-заповеднике «Судакская крепость» с целью культурной и туристической популяризации уникального памятника средневековой истории и архитектуры. Благодаря своей интерактивной форме и яркой подаче они подчеркивают неповторимость Судакской крепости, привлекают к ней все большее внимание жителей и гостей Крыма.

Дата мероприятия привязана к документальным историческим данным, зафиксированным на сохранившихся геральдических плитах, которые служат своеобразным «паспортом» десяти сооружений из пятидесяти четырех архитектурных объектов крепости. Благодаря записям на геральдических плитах известно, что 1 августа 1385 г. построена башня Якобо Торселло, 18 мая 1386 г. – портовая башня Фредерико Астагуэрро, в 1387 г. – башня Джованни Марионе, 4 июля 1389 г. – ворота Баттиста ди Зоальо, 1 августа 1392 г. – башня Пасквале Джудиче, в 1394 г. – башня Бальдо Гуарко, 10 мая 1404 г. – башня Коррадо Чигала, 1 августа 1409 г. – башня Лукини ди Фиески ди Лаванья, 4 июня 1414 г. – башня Барнабо ди Франки ди Пагано, 1 мая 1426 г. – барбакан цитадели.

В названии каждой башни зафиксировано имя правящего консула Солдайи, при котором она была возведена, поэтому традиционным на мероприятии остается присутствие консула. Ему отводится роль гостеприимного хозяина крепости, который встречает гостей и объявляет праздник.

Программа мероприятия учитывает интересы посетителей разных возрастов. На территории крепости создается атмосфера средневекового праздника: звучит аутентичная музыка, выступают хореографические коллективы, уличные театры, цирковые артисты, живые скульптуры и ходулисты, проводятся мастер-классы по исполнению средневековых танцев, устраиваются тематические фотозоны. Устраиваются выставки репродукций картин и фотографий с изображением башен. Проводятся экскурсии, викторины, квесты, игровые программы, работает художе-

ственная мастерская, где гости вдохновенно создают авторские росписи на холщовых сумках и морских камушках, изготавливают изделия из кожи.

В игровой и познавательной форме посетители узнают историю возведения фортификационных сооружений, их ключевую роль в оборонительной системе средневековой Солдайи и связанные с ними легенды.

Каждый праздник не похож на предыдущий, имеет свои особенности. На дне рождения башни Якобо Торселло в 2020 г. участники торжеств подписали огромную поздравительную открытку, адресованную ей. В 2021 г. в честь юбилея барбакана цитадели консул объявил рыцарский турнир. Победителю присвоили звание «Защитник цитадели» и вручили грамоту. Празднование 635-летия башни Фредерико Астагуэрро увенчалось театрализованным шествием, завораживающим фаер-шоу и фейерверком. В 2022 г. в день 630-летия башни Пасквале Джудиче консул «оживил» башню, которая приняла участие в празднике. В день 610-летия привратной башни Бернардо ди Франки ди Пагана акцент сделали на знакомство посетителей с архитектурными особенностями сооружения.

Музейные интерактивные праздники, приуроченные к дням рождения башен, обращают внимание на важность сохранения исторической памяти, бережного отношения к объектам культурного наследия, оставляют приятные впечатления от нетривиального знакомства с культурными ценностями.

Такие мероприятия еще раз подтверждают: музей сегодня – это актуальная площадка для творчества и диалога с посетителем.

Л.Л. Жданова

*Государственный музей истории космонавтики
имени К.Э. Циолковского, Калуга*

«КОСМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ МУЗЕЙНЫХ ПРОФЕССИЙ» ДЛЯ ГЛУХИХ И СЛАБОСЛЫШАЩИХ ПОДРОСТКОВ

В России около 13 миллионов человек с нарушениями слуха. Подростки с инвалидностью по слуху испытывают трудности профориентации, дефицит информации о современных профессиях, остро нуждаются в коммуникативных площадках. Менее 5 % российских музеев имеют системные программы на русском жестовом языке (РЖЯ). В 2025 г. Государственный музей истории космонавтики имени К.Э. Циолковского при поддержке фонда «Свет» реализовал проект «Космическая лаборатория музейных профессий для глухих и слабослышащих подростков». Его цель – создание устойчивой инклюзивной модели, в которой музей становится пространством для профессионального самоопределения, социализации и творческой самореализации подростков с нарушениями слуха.

Участники – пятнадцать глухих и слабослышащих подростков 13–17 лет. Программа длилась семь дней и включала два блока. Первый – знакомство с музеем, историей космонавтики и основными экспонатами. Второй – погружение в музейные профессии: экскурсовод, дизайнер, видеограф и фотограф, SMM-специалист. Отдельно изучалась музейная лексика на РЖЯ и основы актерского мастерства. Занятия вели сотрудники музея и приглашенные эксперты.

Результатом проекта стало создание мультимедийного продукта: видеогид на РЖЯ по теме «Орбитальные станции» (пять роликов, карта экспозиции с QR-кодами), стикерпак, контент для соцсетей. Участники самостоятельно вели сообщество в социальной сети «ВКонтакте». Также состоялась поездка в Центр подготовки космонавтов имени Ю.А. Гагарина, где произошла встреча с космонавтом Олегом Артемьевым. На итоговом мероприятии подростки представили результаты своей работы школьникам, педагогам и родителям. Анкетирование «вход/выход» зафиксировало рост мотивации к выбору музейных профессий на 40 %. Видеогид набрал более 34 тысяч просмотров.

Проект дал толчок к переходу от разовых событий к регулярной инклюзивной практике. В музее на постоянной основе введены экскурсии на РЖЯ, все публичные лекции с участием космонавтов и ученых сопровождаются синхронным переводом на РЖЯ с публикацией записей в соцсетях. Был проведен аудит доступности. Выявили более двадцати барьеров, которые постепенно устраняются. Также была разработана памятка «Как общаться с глухими и слабослышащими посетителями», обучено более пятидесяти сотрудников. В 2026 г. открывается клуб по изучению РЖЯ для слышащих, адаптируются программы планетария.

Проект впервые в российской музейной практике объединил профориентацию, инклюзию и культуру участия в единую технологию: подорожки с инвалидностью выступили полноправными соавторами музейного контента. Модель «лаборатории» (аудит → обучение персонала → погружение в профессии → соавторство → интеграция) может быть воспроизведена в любом музее независимо от профиля. Проект стал победителем Национальной премии имени Д.С. Лихачева (2026) в номинации «Спецпроект музея». Методические материалы (памятка, стикерпак, карта, видеогид) открыты для тиражирования.

«Космическая лаборатория музейных профессий» – пример системной инклюзивной практики, превращающей музей в пространство равных возможностей и профориентации для людей с инвалидностью.

П.Б. Жураковская, О.С. Леонова

Музейное объединение «Музей Москвы»

ПРОЕКТ «ОЩУТИМО ДОЛГАЯ ИСТОРИЯ» КАК ИНСТРУМЕНТ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ МОСКОВСКОГО КРЕМЛЯ ИНКЛЮЗИВНОЙ АУДИТОРИИ

Проект «Ощутимо долгая история» Музея Москвы включает цикл лабораторных занятий для незрячих и слабовидящих участников, а также участников с ментальными особенностями, и методический блок, рассчитанный на сотрудников краеведческих музеев. Логика проекта выстраивается вокруг материалов (дерево, камень, глина, металл, кожа и ткань, стекло и бетон) и основана на принципе мультимодального взаимодействия: она задействует движения, тактильный опыт и звук. Такой подход позволяет исследовать любое событие или культурный объект в городской среде, вовлекая аудиторию с особенностями восприятия.

В Музее Москвы есть несколько экспонатов, связанных с историей Московского Кремля или найденных на его территории: фрагменты деревянных и каменных конструкций, украшения и предметы быта, оружие и детали одежды, товары из дальних земель. Через них можно посмотреть на Кремль как на место, где люди рождались, молились, ели, ходили за водой. Фокус на материальной культуре дает возможность уйти от сухой передачи исторических фактов, дат, имен правителей и архитекторов. Ключевые задачи проекта связаны с выстраиванием доброжелательного пространства: мы моделируем ситуации живого общения, осваиваем новые художественные и телесные практики.

В модуле «Дерево» в центре внимания оказываются деревянные конструкции XIII в., колодец, найденный на кремлевской территории, инструменты обработки дерева, а также рисунки и картины Аполлинария Васнецова, доступные для незрячих участников через тифлокомментарий и тактильную графику. Участники рассматривают образцы, сравнивают вес, фактуру, твердость разных пород, делятся впечатлениями и ассоциациями. Группа выполняет пластические упражнения (кружение, перекачивание, фиксация на скрещенных руках, препятствующая кружению), телесно проживая тему занятия. На мастерской участники собирают аналоги хаковых конструкций – модели крепостной стены из маленьких

деревянных палочек, устойчивость которых обеспечивается за счет крестообразного скрепления.

В модуле «Камень» объектами показа становятся белокаменные детали палат царицы Натальи Кирилловны Нарышкиной, фрагменты слюдяных окон, ожерелье из хрусталя и сердолика. Мы смотрим инструменты для обработки камня, работаем шпателем с гипсовой плиткой (имитация зубила и известняка). Затем следуют удары камнереза с дыхательными упражнениями, парное упражнение с круговыми движениями рук.

Глина позволяет рассказать о кирпичном Кремле, итальянских архитекторах, смотрим изразцы и глиняные игрушки, знакомимся с материалами и лепим авторские керамические плитки с фантазийными сюжетами, глиняных медведей. В телесной практике можно буквально прожить процесс изготовления кирпича – от зимовки глиняных комьев в общей куче, медленного оттаивания, вымешивания глины и формовки кирпича до кирпичного звона с созданием группой глиняного оркестра.

В проекте используется ряд инструментов, позволяющих структурировать программу, сделать занятия более предсказуемыми и безопасными. Так, в начале модуля мы собираем информацию об участниках и об их особых потребностях. Каждое занятие имеет подробный сценарий, хотя нередко самые интересные решения возникают благодаря импровизации. Мы всегда начинаем с «микрофона»: по кругу передается маленький предмет – кирпичик, кусочек известняка или деревянная палочка, и каждый делится настроением и ожиданиями, а в конце этот же предмет помогает собрать обратную связь. Для визуальной поддержки используются крупные контрастные изображения и тактильные схемы, например карта Москвы из пластилина. Весь вербальный материал адаптируется по принципу ясного языка с короткими предложениями, раскрытием терминов и обращением к личному опыту. Важную роль в проекте играют бережные перформативные практики: то, о чем говорится в модуле, мы стараемся проживать через тело. Для большего вовлечения участников мы часто обращаемся к квестам и играм, в том числе языковым, проводим практические мастер-классы с поддержкой в виде готовых образцов и примеров. Все завершается обязательным чаепитием и кругом, где каждый может высказаться и поделиться эмоциями.

Проект реализуется при поддержке Благотворительного фонда «Свет».

Е.Г. Зыкова

Музей «Тульский кремль»

«ГРАД КАМЕН НА ТУЛЕ». НОВЫЕ ФОРМЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ПОСЕТИТЕЛЯМИ В РАБОТЕ МУЗЕЯ «ТУЛЬСКИЙ КРЕМЛЬ»

Тульский кремль – уникальный памятник русского оборонного зодчества XVI в. В течение нескольких столетий он защищал южные рубежи Русского государства, являлся главным звеном пограничных укреплений знаменитой Большой засечной черты. В крепости органично сочетаются вековые традиции русской архитектуры и лучшие достижения западноевропейского фортификационного искусства.

За свою историю Тульский кремль ни разу не сдавался неприятелю. В 1552 г. под его стенами было нанесено поражение войскам крымского хана Девлет-Гирея, что во многом обеспечило успех похода царя Ивана Грозного на Казань. В 1607 г. в Туле больше четырех месяцев оборонялись против царских войск восставшие под предводительством Ивана Болотникова. Город удалось захватить лишь после затопления.

Сегодня Тульский кремль – музейная реликвия, имеющая общенациональное значение. В его ансамбль, помимо древних стен и башен, входят также Успенский собор (XVIII в.) с уникальной монументальной росписью ярославских мастеров (1765–1766), Богоявленский собор и торговые ряды (XIX в.).

К 500-летию Тульского кремля на его территории появились новые музейные объекты – историко-этнографический комплекс «Осадные дворы Тульского кремля. XVII век», демонстрационный павильон «Археологическое окно на месте фундаментов Успенского собора XVII века», а также выставочные проекты в башнях, позволяющие показать кремль как ядро знаменитой Большой засечной черты. Эти локации стали основой для повышения общественного интереса к музею, что способствовало внедрению новых форм взаимодействия с посетителями.

Основополагающей идеей современной планировки кремля стало воссоздание сооружений осадных дворов, разработанное ГУ ТО «Центр по охране и использованию памятников истории и культуры» в рамках подготовки к празднованию 500-летия возведения Тульского кремля. Комплекс осадных дворов служит прекрасной декорацией для разных форм

взаимодействия с посетителями, начиная с этнографических праздников и мастер-классов и заканчивая иммерсивными представлениями и гастрономическими экскурсиями. Особенно интересны экскурсионные программы для детей младшего школьного возраста. Самая популярная среди них – интерактивная экскурсия «Поиграем-погуляем на осадных на дворах». Она позволяет познакомиться с особенностями расположения сооружений древнего двора, деталями построек, приемами строительства из дерева. Вместе с тем дети становятся участниками древних игр и забав: в максимально понятной форме состязания на самого ловкого, внимательного, быстрого они познают древний мир. Обрядовая сторона такой игры также задействована. Мальчики и девочки узнают о годовой последовательности праздников на Руси, укладе жизни своих предков, распределении обязанностей между членами семьи, главенстве отца-кормильца, уважительном отношении к традиции, почитании старших, особенном восприятии природы и так далее. В результате у детей появляется чувство гордости и восхищения перед историей своей страны, желание узнать побольше о тайнах семейного уклада, деталях повседневности.

Наглядность и погруженность в среду, своего рода ожившая картинка прошлого – прекрасная основа для знакомства с культурой допетровской Руси. Именно этим объясняется успех историко-этнографического комплекса «Осадные дворы Тульского кремля. XVII век».

Неотъемлемой частью современной презентации историко-культурного наследия Тульского кремля являются его археологические экспозиции. Среди них особое место занимает демонстрация археологического окна с остатками фундаментов первого каменного храма Успения XVII в. Музеефикация археологического раскопа максимально доступно и наглядно показывает «историю под нашими ногами». Воссозданная летопись древнего собора позволяет рассказать гостям музея о прошлом на школьных уроках – «Живая история», «Музей и дети», семейных и детских квестах – «Кремлевские мостовые» и «Мы шагаем по кремлю», в лифлетах «Археологические загадки» и «Судьбы вещей».

Масштабная музеефикация Тульского кремля, проведенная в 2020–2025 гг., послужила толчком для активного развития культурно-туристического потенциала уникального памятника. Были разработаны новые экскурсионные маршруты, рассказывающие о кремле. У туристов появилась возможность совершить прогулку по стенам и башням крепости, увидеть воссозданные исторические интерьеры башен, полюбоваться живописными панорамами старинного города.

С.О. Иванчук

Сергиево-Посадский музей-заповедник

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРОГРАММА «ЧИТАЕМ АВРААМИЯ ПАЛИЦЫНА: О СМУТНОМ ВРЕМЕНИ И ТРОИЦКОМ МОНАСТЫРЕ»

Героическая оборона Троице-Сергиева монастыря в 1608–1610 гг. – одна из самых ярких страниц истории России и востребованных тем, предлагаемых музеем своим посетителям. За последние двадцать лет было реализовано немало программ, посвященных событиям Смуты, рассчитанных, в первую очередь, на подростковые и семейные группы. Изначально они были ориентированы на учащихся 7–11-х классов. Но постепенно материал был адаптирован и для других возрастных категорий: от дошкольников до студентов и взрослой аудитории.

Одно из таких занятий – интерактивная программа «Читаем Авраамия Палицына: о Смутном времени и Троицком монастыре», построенная на цитировании известного литературного произведения. «История в память предидущим родом...» (или «Сказание Авраамия Палицына об осаде Троице-Сергиева монастыря») – памятник первой четверти XVII столетия. В нем зафиксированы подробности осады Троицкой крепости, имена осаждавших и осажденных, описаны ожесточенные приступы, быт и тяжелое положение защитников, подвиги и предательства. Ценность источника заключена и в том, что составлен он около 1620 г., вскоре после Деулинского перемирия, со слов очевидцев, на основании личных наблюдений автора, собранных им чужих записок, свидетельств и воспоминаний.

По ходу движения отрывки из «Сказания» ведущий дополняет сведениями других исторических источников. На уличном маршруте они соотносятся с оборонительными укреплениями Лавры, прилегающими к ним городскими локациями, имеющими отношение к описываемому периоду. В помощь участникам выдается путевая тетрадь со схемами, историческими портретами и заданиями.

Вторая часть программы проходит в музейной экспозиции. Она знакомит с археологическими и мемориальными артефактами, оружием эпохи Смутного времени. Здесь же демонстрируется двухминутный

фильм, компьютерная визуализация основных эпизодов осады обители. Завершается занятие настольной игрой «Троицкое сидение».

Общая продолжительность мероприятия вместе с решением организационных вопросов составляет около двух часов. Эффект «незаметного течения времени» поддерживают и смена обстановки, и вовлеченность в познавательный процесс, игру, и межкомпонентные паузы, и, в первую очередь, памятники эпохи.

Программа «Читаем Авраамия Палицына», хоть и существует более десяти лет, но своей актуальности не теряет: проблема патриотического воспитания стоит во главе угла государственной политики. Для местной аудитории она обогащает знания по истории края. На одном небольшом пространстве встречаются прошлое и настоящее, и эту связь помогает увидеть обращение к источникам. Что представлял собой посад четырехста с лишним лет назад и почему на гербе города изображена крепость с закрытыми воротами? И вместе с тем локальная, казалось бы, история оказывается важной составляющей частью великой истории страны. А историю делают люди. «Сказание» Авраамия Палицына и наш рассказ – о тех, кто спасал не только свой дом, но и Отечество, и не посрамил свой род и свое имя.

Е.А. Казакова

Музей истории Кронштадта

ИГРОВЫЕ МАРШРУТЫ И КВЕСТЫ КАК ФОРМА ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИИ ГОРОДА-КРЕПОСТИ

Остров Котлин, на котором находится город-крепость Кронштадт, всегда был в центре геополитических интересов русского государства и его соседей. Рядом с берегом проходит единственный узкий судоходный фарватер. В 1704 г. был освящен морской форт Кроншлот, и почти сразу после этого началось возведение города, которому предстояло стать по воле Петра I не только крепостью, но и портом. Внутри крепостных стен оказалась вся городская территория, а Морское министерство утверждало планы всех построек, поэтому в Кронштадте сложно разделить понятия «крепость» и «город». Сейчас к Кронштадту относятся сооружения на острове, укрепления стенок гаваней, семнадцать морских фортов, а также Толбухин маяк.

Музей истории Кронштадта имеет несколько площадок, которые рассказывают о возникновении и развитии города, о повседневной жизни кронштадтцев. В одной из экспозиций представлена коллекция предметов, поднятых со дна Финского залива подводными археологами. К музею также относятся Петровский док, памятники и памятные доски на территории Кронштадта.

С 2008 г. музей проводит игровые программы и квесты в городском пространстве. К сожалению, поиск ответов на простые вопросы в условиях города оказался очень сложным. Мы привыкли воспринимать окружающую среду как данность, но не видим в ней источник для получения информации. За восемнадцать лет «игры» с городом сформировались правила, позволяющие составлять уникальные программы, адресованные семейной, школьной молодежной и взрослой аудитории:

- никогда не спрашивать того, что нельзя увидеть;
- ответ на вопрос должен находиться в поле зрения;
- вопросы формулируются четко, простым языком, а сам вопрос должен подразумевать лаконичный ответ;
- отказ от использования больших текстов;
- главное – безопасность (возможно привлечение «навигаторов» из числа педагогов или родителей для контроля на переходах через дорогу).

Также за это время сформировалась типология заданий к объектам:

- текстовые вопросы: поиск по описанию, подсчету;
- фотовопросы с фрагментами изображений искомого объекта;
- аудиовопросы с обозначением адреса объекта и воспроизведением

различных документов, относящихся к эпохе. В этом случае часть ответа должна содержаться и на самом объекте.

В Музее истории Кронштадта были разработаны городские игровые маршруты и квесты, в которых отражаются разные аспекты истории города-крепости:

- роль Кронштадта в ходе Великой Отечественной войны;
- повседневная жизнь города в годы блокады Ленинграда;
- деятельность известных людей (Ф.Ф. Беллинсгаузена, святого праведного Иоанна Кронштадтского, А.С. Попова);
- развитие города и формирование городской инфраструктуры на территории крепости;
- экосистема на территории города-крепости.

Одной из основных задач любого музея в работе с детьми является воспитание патриотизма. Важно обеспечить понимание того пространства, где ребенок проводит свое время, и окружающая музей среда может стать ключиком, позволяющим открыть большой музейный мир подрастающему поколению.

С.В. Карасев

*Верхотурский государственный историко-архитектурный
музей-заповедник*

КРЕМЛЕВСКАЯ ВЕЧЕРКА: РЕКОНСТРУКЦИЯ МЕСТНЫХ НАРОДНЫХ ТРАДИЦИЙ В ФОЛЬКЛОРНОЙ ПРОГРАММЕ

Верхотурье – старейший город Свердловской области, центр некогда самого большого на Урале уезда. Ему во многом удалось сохранить свой первоначальный облик и ни на что не похожий жизненный уклад, благодаря которому духовные ценности прошлого и настоящего не только бережно хранятся, но и преумножаются.

Именно здесь открываются широкие возможности для проведения мероприятий различной тематической направленности. Одним из ярких предложений для туристов является проведение на территории кремля как массовых фольклорных мероприятий, например Троицы и Масленицы, так и интерактивных программ для организованных групп, во время которых гости могут поучаствовать в воссозданных обрядах, играх и хороводах, услышать старинные песни. Верхотурский музей-заповедник осуществляет подобные проекты совместно с фольклорной студией «Журавлица», работающей на его базе с декабря 2024 г. и занимающейся возрождением фольклорных традиций верхотурского края.

В Верхотурье есть все предпосылки для возрождения и развития фольклора. Население Верхотурского уезда сформировалось за счет переселенцев из разных областей России. Все они принесли с собой свой язык, культуру, обычаи и верования, которые уже к началу XX в. слились в единый яркий и самобытный вариант русской традиционной культуры. Местный фольклор включает в себя самые разные песни: ямщицкие и арестантские (на территории кремля три века подряд находился тюремный острог), крестьянские, купеческие или мещанские, рекрутские, религиозные (связанные с культом святого Симеона Верхотурского). Основу репертуара студии «Журавлица» составляют фольклорные материалы, собранные местными краеведами и уральскими фольклористами.

На территории кремля проводятся Кремлевские вечерки, как для местных жителей, так и для туристов. Выступления участников студии проходят в виде театрально-сценических постановок. Мероприятия при-

урочены к народному календарю и православным праздникам, но общая их цель – познакомить с верхотурскими традициями и фольклором. Были реконструированы старинные обряды – свадебный, Комоедица (Масленица), Семик (Троица), проводы в рекруты (Верхотурье было центром рекрутских сборов, рекруты со всего уезда съезжались к зданию Присутственных мест на территории кремля).

В рамках Года защитников Отечества (2025) в Верхотурском музее-заповеднике состоялось мероприятие «Проторенная дороженька, эх, проведенные солдатики... Верхотурские воинские традиции», на котором студия «Журавлица» показала традиционный местный обряд проводов в рекруты.

В фондах музея-заповедника есть подлинные предметы одежды XIX – начала XX в., в частности мужские рубашки-косоворотки и женские кофты от парочки, принадлежавшие верхотурцам. Они были взяты за образцы при пошиве костюмов для взрослых членов студии. Во время проведения фольклорных праздников и массовых народных гуляний одетые в традиционные костюмы участники «Журавлицы» создают необходимую самобытную атмосферу для погружения в прошлое города, а подготовленные ими концертные номера придают им особый колорит.

Взаимодействие музея-заповедника с фольклорной студией способствует расширению знаний о традициях Верхотурского уезда, позволяет найти новые формы для популяризации фольклора.

И.В. Корнеев

*Государственный Бородинский военно-исторический
музей-заповедник*

ДЕТСКИЙ ЦЕНТР В МУЗЕЕ – ПЛОЩАДКА ДЛЯ ТВОРЧЕСТВА И НОВЫХ ОТКРЫТИЙ

Первый опыт по созданию детского центра сотрудники Музея-заповедника «Бородинское поле» приобрели в Станично-Луганском краеведческом музее Донского казачества в декабре 2023 г. Перед ними была поставлена задача создать такое образовательное пространство, которое сформирует у луганских школьников достоверные знания и понятия о событиях российской истории и будет интересно учащимся разных возрастов.

Для художественного оформления Детского центра было заказано специальное оборудование и экспонаты: мягкое напольное покрытие для больших пазлов, экран и видеопроектор для показа видеороликов и мультфильмов, VR-очки с историческим наполнением, мебель-трансформер, макет артиллерийского орудия, образцы формы русской армии периода Отечественной войны 1812 г. На стенах поместили батальные полотна и портреты русских полководцев и героев Бородинского сражения: М.И. Кутузова, П.И. Багратиона, М.Б. Барклая де Толли. Центр был оборудован интеллектуальными игровыми системами «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг», позволяющими проводить различные исторические викторины, квизы и соревнования.

Первое мероприятие, которое сотрудники Музея-заповедника «Бородинское поле» провели для школьников в Детском центре Станично-Луганского краеведческого музея Донского казачества, прошло в преддверии Нового года. Интерактивное историческое занятие закончилось новогодним поздравлением и вручением сладких подарков. С этого момента такая совместная работа проводится на постоянной основе и включает в себя консультации, видеоконференции, обмен методическими разработками историко-патриотических мероприятий и сценариев детских праздников.

Полученный опыт был использован при создании Детского центра «Бородино», который организует тематические театрализованные пред-

ставления в памятные дни истории и культуры России и проводит хорошо зарекомендовавшие себя интересные активности для детей и их родителей – игры «Брейн-ринг» и «Что? Где? Когда?».

Центр выстроен не просто как игровая, но как настоящая образовательная среда, где история Отечества оживает: ее страницы школьники открывают через игру, технологии и творчество. Дети при посещении могут в виртуальной реальности оказаться в гуще ключевого события 1812 г., проследить за передвижением войск, посетить виртуальные экскурсии, послушать, как звучат орудия тех времен, изучить униформу войск, а на мастер-классах – своими руками создать сувенир, который станет напоминанием о посещении Бородинского поля.

Сегодня Детский центр «Бородино» имеет свою аудиторию в школах и детских коллективах Можайска, общественных детских организациях. Кроме того, его сотрудниками были разработаны специальные программы для детей с ограниченными возможностями. За шесть месяцев работы Детский центр посетили более 4 000 детей.

М.С. Коровикова*

*Центральный музей Вооруженных Сил
Российской Федерации, Москва*

ДРАМОГЕРМЕНЕВТИКА КАК СПОСОБ ВОВЛЕЧЕНИЯ ДЕВЯТИКЛАССНИКОВ В ПРОЕКТНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО ИЗУЧЕНИЮ ВОЕННОЙ ИСТОРИИ

Традиционный экскурсионный показ памятников фортификации XIX в. для школьников, изучающих военную историю в 9-м классе, часто сводится к перечислению инженерных характеристик бастионов и хроники боевых действий. При работе с подростками этого недостаточно: требуется инструмент, превращающий знание о прошлом в поле для личностного самоопределения. Таким инструментом выступает драмогерменевтика – педагогическая технология, разработанная В.М. Букатовым на стыке театральной педагогики и учения о понимании текстов. Драмогерменевтику можно рассматривать как профессиональную игру, построенную на открытии содержаний в формах и форм в содержаниях.

Теоретическим ядром метода является представление о событии как о тексте, содержащем неизбежные разрывы и лакуны. Военная история XIX столетия представляет собой в этом смысле богатый материал: официальные реляции, частные письма, мемуары участников событий – все эти источники по-разному трактуют одни и те же эпизоды. Классическая военно-историческая реконструкция стремится эти противоречия устранить, воссоздав «объективную» картину. Драмогерменевтика, напротив, превращает саму множественность версий в педагогический ресурс. Ученик сталкивается с «разночтением» и вынужден занять позицию интерпретатора, а не пассивного получателя готового нарратива.

Ключевое понятие драмогерменевтической методики – «режиссерский комментарий». Применительно к событиям XIX в. это означает отказ от иллюстративного подхода. Например, говоря об обороне Севастополя во время Крымской войны, задача проектной деятельности девятиклассников по этой теме смещается с изготовления макета «черноморской

* М.С. Коровикова – аспирантка 1-го курса Института истории и политики Московского педагогического государственного университета.

крепости» на воссоздание социально-психологического среза эпохи, попытки вообразить, что держало солдат и офицеров в одном окопе, как в замкнутом пространстве крепости менялась иерархия, каким образом толстовское «скрытое тепло патриотизма» проявлялось в бытовом поведении защитников. Именно эти вопросы, а не детали обмундирования и оружия, становятся предметом герменевтического поиска.

Драмогерменевтика предлагает новую форму взаимодействия с посетителем, в рамках которой реконструкция понимается не как внешнее копирование реалий, а как процедура «достраивания» неочевидного. XIX столетие с его развитой мемуарной традицией и зарождающейся военной журналистикой дает исключительный материал для такой работы. Девятиклассник, помещенный в ситуацию осмысления мотивов, оказывается способен преодолеть временной разрыв и воспринять историю не как застывший монумент, а как пространство живого человеческого выбора.

М.В. Короткова

Московский педагогический государственный университет

МУЗЕЙНАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ ОТРАЖЕНИЯ ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ И ЯВЛЕНИЙ В ИММЕРСИВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММАХ СО ШКОЛЬНИКАМИ

Понятие «иммерсивность» происходит от английского слова *immersion*, что в переводе означает «глубокое погружение». Иммерсивные программы в педагогике используют эффект присутствия участников, подразумевают погружение в искусственно созданную среду, имитирующую определенное историческое время.

Исследователи связывают иммерсивные занятия с понятием «эмпатия». По мнению ученых, составными элементами эмпатии школьника к историческому времени являются:

- возможность встать на место другого, принять его позицию;
- способность испытывать симпатию к другому, сопереживать ему;
- умение воссоздавать сознание другого человека, даже если этот человек жил в другое историческое время.

Иммерсивность является важным образовательным ресурсом современного музея и фактором личностного развития и социализации юных посетителей. Успех реализации иммерсивных программ зависит от уровня исторической реконструкции. В музейной педагогике выделяют три ее уровня.

Первый – историческая реконструкция: точное воссоздание старины, облика людей, событий на основе достоверных исторических сведений.

Второй уровень – историческое моделирование: воссоздание с той или иной степенью достоверности исторических ситуаций, событий, действий, процессов, а также предметов материальной культуры – предметов быта, вооружения, снаряжения, костюмов и тому подобного.

Третий уровень – историческая имитация: воспроизведение, внешнее повторение исторических событий, явлений, предметов материальной культуры с небольшой степенью достоверности, но с большой долей подражания в зависимости от поставленных целей и задач.

Для организации иммерсивных программ с детьми необходимо учитывать три взаимосвязанных критерия: уровень реконструкции прошлого, возраст детей (чем старше возраст, тем выше степень реконструкции) и степень их вовлеченности в программу.

По уровню реконструкции и по степени включенности участников все программы можно условно разделить на три типа:

- театрализованные: выступления актеров и музейных сотрудников с ролевым разыгрыванием событий и явлений;
- импровизированные: включение детей в сценарий и их выступление в определенных ролях в процессе коммуникации с актерами и педагогами;
- иммерсивные: полное погружение школьников в историческую ситуацию и собственная творческая детская реконструкция явления, картины или персонажа на основе эмпатии.

Важнейшим критерием при создании и реализации иммерсивных программ является возраст посетителей. Программа для младших школьников строится на приоритете зрительных впечатлений, моторно-двигательной активности и игровых эмоций. Для программ, ориентированных на подростков, характерна интерактивность, взаимодействие детей друг с другом, погружение в атмосферу коммуникации в реконструированном времени. Для старшей школы характерна технология «живого музея» с включением нематериальных форм бытования духовной культуры.

Иммерсивные программы состоят из нескольких этапов. Первый этап – самопогружение в ситуацию, когда музейный педагог моделирует обстоятельства прошлого или настоящего и происходит «вхождение» участников в ролевое поведение. Например, может быть описан определенный реальный случай из прошлого, его завязка, и затем дети погружаются в ситуацию этого случая.

Второй этап – организация игрового иммерсивного процесса. Используя различные источники иммерсии (костюмы, вещи, запахи, вкусы, музыку и так далее), школьники взаимодействуют в ситуации, и на основе эмпатии и определенного эмоционального состояния они выражают свои чувства (страх, горечь, обиду, сочувствие, понимание, сопереживание, симпатию) к героям иммерсивной ситуации. Они пытаются понять их, представляя себя вместе с ними в заданной ситуации, дискутируют о ней между собой. Третий этап программы – «выгружение» участников, или дероминг игровой иммерсивной ситуации, и под-

ведение ее итогов. Как правило, оцениваются три фактора: творчество ребенка, его коммуникация и рефлексия. Игровая ситуация иммерсивного формата всегда создает творческую инновационную среду, если дети действительно по-настоящему погрузились в нее. Еще труднее в иммерсивной игре выявить творческий продукт ребенка. Как оценить личностный потенциал «погружения» в ситуацию и включения в игру? Ребенок может создавать видимость «погружения» и скептически смотреть на все происходящее. Немаловажным аспектом для оценки результативности иммерсивной программы должно стать сочетание коллективного творчества в «погружении» с индивидуальными заданиями. Для фиксации их выполнения можно использовать маркеры, например стикеры разного цвета, которые показывают степень погружения в конкретную иммерсивную ситуацию.

Педагогическая эффективность и результативность иммерсивной программы зависит от режиссерских, актерских и организаторских способностей педагога. Точная реконструкция ситуации с возможностью включения иммерсивных технологий и эмпатических источников позволяет «погрузить» детей в конкретную эпоху и «прожить» в ней целое занятие. Сама ситуация и контекст программы должны быть реальными, а не метафорическими и сказочными. Отбор иммерсивных источников для нее должен быть достаточным для того, чтобы игровая ситуация не стала модернизироваться, что сегодня является типичным просчетом в преподнесении истории. Дети легко переносят источники из эпохи в эпоху и не понимают ее «вкуса» и аромата, что приводит к смазыванию всего процесса исторического развития в представлениях школьников. Это обуславливает важность выбора формы музейной реконструкции при организации иммерсивных программ.

А.В. Купорисова

Музеи Московского Кремля

**ВОИНСКИЙ ЦЕРЕМОНИАЛ XIV–XVI ВЕКОВ
В МОСКОВСКОМ КРЕМЛЕ.
НОВЫЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОДРОСТКОВ**

Московский Кремль – комплекс не только дворцовой и храмовой архитектуры, хранящий богатейшее художественное собрание, но и уникальный образец средневековой фортификации. Такая его многогранность позволяет освещать самые разнообразные темы при работе с детьми. В программе «Государь – защитник Земли Русской» Кремль предстает как место проведения церемониала освящения государева военного похода, а правитель – как воин и главный защитник Отечества.

Проведение занятий в Кремле позволяет детям оказаться в местах исторических событий. Ведущий не только знакомит их с оборонительной системой сохранившейся крепости, но и дает представление о более ранних, не дошедших до нашего времени укреплениях, существовавших на Боровицком холме, постепенно погружая участников во времена сожжения Москвы в период раздробленности Руси в XII в., Батыева нашествия в XIII в., разорения города ханом Тохтамышем в XIV в. На экспозиции «Клады и древности Московского Кремля» в подклете Благовещенского собора дети могут увидеть артефакты, относящиеся к этим событиям.

Главным историческим персонажем программы является князь Дмитрий Донской, знакомый шестиклассникам по курсу истории. Именно с ним историки связывают начало появления воинского церемониала на Руси, описанного в «Сказании о Мамаевом побоище» и получившего развитие в последующие эпохи. На Соборной площади и в кремлевских соборах, где происходили эти торжественные церемонии (совещание о военном походе царя с митрополитом, молебны государя перед выступлением в поход, освящение войска, прощание государя и бояр с женами, отпуск полков), школьники знакомятся с древними памятниками, участвовавшими в них. Это оставляет ощущение причастности к историческим событиям и традициям, а также дает подрастающему поколению осознание неразрывности хода истории.

Переходами от одного памятника к другому служат поисковые задания и вопросы ведущего, что способствует развитию у детей навыка самостоятельного осмотра музейного предмета, работы с этикетажом, внимательности и умению размышлять. За правильно выполненные задания участники получают детали-пазлы. Выполнив все задания и собрав все пазлы, в конце программы они складывают общее панно с изображением святого воина-змееборца Георгия, который с древности почитается покровителем христианских воинов, первым среди которых всегда считался государь.

С.Е. Левицкая

Сергиево-Посадский музей-заповедник

**«КАБИНЕТ ХРАНИТЕЛЯ ВРЕМЕНИ»
ДЕТСКОГО МУЗЕЙНОГО ЦЕНТРА.
ИНФОРМАТИВНО НЕ ЗНАЧИТ СКУЧНО**

В ноябре 2025 г. в Сергиево-Посадском музее-заповеднике открылся Детский музейный центр «Матрешка», расположенный в музейном комплексе «Конный двор». В нем были выделены три интерактивные зоны: «Древнерусский город», «Кабинет хранителя времени» и «Город творчества».

Концепция «Кабинета хранителя времени» подразумевает знакомство посетителей (индивидуальных и в группе) с различными историческими источниками и вспомогательными историческими дисциплинами после посещения музейных экспозиций и выставок. Традиционные интеллектуальные и творческие задания, наглядные пособия, неоднократно апробированные в рамках различных программ, вошли в методическую копилку «Кабинета».

Новым стал опыт по созданию игрового контента в цифровом формате. Сотрудники отдела воспитательной работы написали сценарии к пяти продолжительным по времени видеоиграм и нескольким мини-геймам, подобрали соответствующие экспонаты и образцы рисунков для компьютерной анимации. Для детей, в том числе с ограниченными возможностями здоровья, было установлено интерактивное оборудование с большой интерактивной панелью и системой виртуальной реальности VIVE Focus 3 (с VR-очками).

Игра «Как построить крепость. Секреты крепости Троице-Сергиева монастыря» для детей 10–12 лет ведется от лица летописца, который предлагает вопросы и варианты ответов к ним, комментирует выбор. Правильный ответ выделяется зеленым цветом, неверный – красным. По ходу дети узнают историю строительства Троицкой крепости, ее основные параметры, знакомятся с метрической системой Древней Руси.

Игра-ходилка «Троицкое сидение. Доставка царскую грамоту» – компьютерная версия одноименной настольной игры о событиях героической обороны Троице-Сергиева монастыря.

Игра «Как защитить город. Загорск 1941 г.» переносит в самый тяжелый для Москвы и Московской области период Великой Отечественной войны, в прифронтовой Загорск. Пользуясь VR-очками, участники в виртуальной реальности «строят» оборонительные укрепления, «маскируют» здания, «изготавливают» противотанковые ежи и так далее.

Мультимедийная настенная игра «Один день в древнем русском городе», ориентированная на детей 6–12 лет, проводится в интерактивной зоне «Древнерусский город». Ее функционирование обеспечивает мобильный проекционный комплекс 2 в 1. «Путешественники» попадают в Москву XV–XVI вв.: на торг, к мясному, к ремесленникам и стрельцам, выясняют значение устаревших слов, знакомятся с бытом горожан, старинными профессиями и тому подобное. Ответы они выбирают с помощью тащ-мячиков, то есть игра приобретает подвижный характер, тренируются меткость и ловкость.

Детский музейный центр «Матрешка» создан в рамках национально-го проекта «Семья». Его основной девиз: «Узнавай, играя, твори, фантазируй!», и вся деятельность центра подчинена главной идее – говорить с детьми на их языке.

Е.Н. Лермонтова

Государственный музей истории Санкт-Петербурга

**ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ СЕМЕЙНОЙ
АУДИТОРИИ НА АРХЕОЛОГИЧЕСКОЙ ВЫСТАВКЕ:
ПОДХОДЫ И ИНСТРУМЕНТЫ**

Современный музей все чаще выступает не только как хранитель культурного наследия, но и как пространство диалога поколений. В условиях развития представлений о музейной коммуникации экспозиция воспринимается как медиатор между прошлым и современным опытом посетителя. Особую значимость приобретает разработка просветительских программ к выставке, представляющей археологическое наследие, для семейной аудитории как формы трансляции культурного опыта. Семья в данном случае выступает не только как целевая группа, но и как микросообщество, в рамках которого осуществляется интерпретация культурного наследия, а взрослые и дети включаются в совместный познавательный процесс.

Важно учитывать символическую природу археологических объектов. Артефакт на выставке выступает не просто как предмет, но как знак, включенный в систему культурных значений. Просветительские программы способствуют их «раскодированию», предлагая посетителям инструменты интерпретации: метафоры, нарративы, сравнительные культурные параллели.

Этому процессу были посвящены программы, подготовленные сотрудниками Государственного музея истории Санкт-Петербурга для выставки «Акрополис. Явление крепости» (2 апреля – 3 мая 2026 г.). Они включали в себя несколько форматов для разных целевых аудиторий: два мастер-класса и медиация. Мастер-классы «Человек-крепость» и «Лаборатория зинов» состояли из знакомства с экспозицией и творческого задания. В процессе экскурсии внимание обращалось на ключевые предметы в экспозиционных комплексах, далее предлагалось поучаствовать в создании коллажа или зина.

Первый мастер-класс подразумевал, что в ходе экскурсии, исходя из концепции выставки, ведущий предлагал участникам познакомиться с понятиями «крепость», «материал», «руина», «быт», «архитектура». Затем

они посредством техники коллажа пытались представить крепость в образе человека с опорой на экспонатуру. Тем самым каждый из них отвечал на вопрос: что такое крепость, в чем ее смысл?

Второй мастер-класс давал возможность после экскурсии каждому посетителю с помощью оттисков экспонатов на клячке (художественном ластике) и рисунков создать свое персонифицированное воспоминание из «образов» выставки в самодельной брошюре – зине.

Медиация по выставке позволяла раскрыть разные периоды развития фортификации от первобытных форм до крепостей XIV–XIX вв. Семьям с подростками предлагалось поразмышлять о крепости как феномене через разные ассоциативные образы и понятия, представленные на выставке, опираясь на предметно-пространственную среду: город-крепость, крепость-храм, крепость-руина.

Взаимодействие взрослых и детей позволило выявить различия в интерпретации и одновременно способствовало формированию общего культурного поля внутри семьи. Музей, таким образом, выступал в качестве культурного посредника, влияющего на процессы идентификации и самоопределения.

Е.О. Мельникова, А.А. Тарасова

*Нижегородский государственный историко-архитектурный
музей-заповедник*

ОСВЕЩЕНИЕ ИСТОРИИ НИЖЕГОРОДСКОГО КРЕМЛЯ В ВОЕННОЕ И МИРНОЕ ВРЕМЯ ПОСРЕДСТВОМ МУЗЕЙНОЙ МЕДИАЦИИ: ОПЫТ, СЛОЖНОСТИ, ПЕРСПЕКТИВЫ

Нижегородский кремль как пограничная крепость времен Русско-казанских войн и место сбора Второго народного ополчения является неотъемлемой частью военной истории России. Классические экскурсии, интерактивные программы и квесты помогают ближе познакомиться с историей памятника. Однако сотрудники Музея «Нижегородский кремль», филиала Нижегородского музея-заповедника, внедряют принципиально новую форму работы – музейную медиацию, предполагающую диалог между посетителем и музейным экспонатом и/или пространством, в рамках которой медиатор (сотрудник музея) становится посредником в получении нового опыта. Существуют некоторые обязательные принципы реализации медиации: диалоговая форма, нейтральность позиции медиатора, плюрализм мнений, обращение к личному опыту участников.

В Музее «Нижегородский кремль» летом 2025 г. был запущен цикл музейных медиаций, в который вошли две программы, раскрывающие историю средневековой крепости – от строительства кремля в XVI в. до изменения его облика в последующие эпохи и, соответственно, особенности восприятия военной крепости в городском ландшафте. Медиация «Кремль такой, какой он есть» направлена на знакомство с фортификациями Нижегородского кремля и его оборонительной функцией в разные исторические периоды. Программа «Осмысление: кремль вчера, сегодня, завтра» посвящена изменению облика крепости на протяжении веков и рассказывает о том, каким кремль стал после вывода из числа пограничных крепостей, как на его территории формировался административный центр, каким было его восприятие в XIX–XX вв.

За время проведения цикла состоялось четырнадцать медиаций, которые посетили около восьмидесяти человек. На основе наблюдений медиаторов, а также отзывов участников были сделаны следующие вы-

воды: диалоговый формат с обращением к личному опыту способствует большему погружению в тему и лучшему запоминанию информации; медиации позволяют отойти от потоковой работы в рамках деятельности музея и уделять большее внимание отдельным посетителям; их внедрение в классическом музее значительно расширяет его аудиторию.

Признавая преимущества медиаций, стоит указать и на трудности, связанные с их проведением. Во-первых, определенную сложность представляет продвижение незнакомого для широкой публики формата взаимодействия музеев с посетителями. Во-вторых, организация такого рода мероприятий требует решения кадрового вопроса, поскольку роль медиатора предполагает соответствующие навыки и личностные качества. В-третьих, невозможна реализация медиаций в потоковом режиме работы. Сотрудники Музея «Нижегородский кремль» ищут пути преодоления отмеченных трудностей, обнаруживая при этом перспективы развития нового направления музейной деятельности. В частности, возможна разработка совмещенного формата медиации и мастер-класса для детской аудитории, а также проведение медиаций непосредственно в экспозициях.

Е.А. Морозова

*Государственный историко-археологический музей-заповедник
«Херсонес Таврический»*

**ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИСТОРИКО-АРХЕОЛОГИЧЕСКИЙ
МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК «ХЕРСОНЕС ТАВРИЧЕСКИЙ»
НА СТРАЖЕ ХРИСТИАНСКОГО НАСЛЕДИЯ ВИЗАНТИИ**

Государственному историко-археологическому музею-заповеднику «Херсонес Таврический» выпала честь быть хранителем и популяризатором двухтысячелетней истории древнего Херсонеса. Тысячу лет Херсонес жил как языческий античный полис и тысячу как христианский город в орбите византийской культуры под именем Херсон.

В соответствии с религиозной политикой византийских императоров в IV в. началась христианизация Херсонеса. Новая государственная религия изменила облик города, его сакральные пространства, наполнила его новым содержанием, новой духовностью, новыми символами. Одним из наиболее ярких и значительных свидетельств византийского влияния в Таврике являются христианские храмы Херсонеса. На сегодняшний день открыто более шестидесяти культовых сооружений различных архитектурных типов. Преобладая над остальной застройкой, они определяли архитектурный облик Херсона.

В VI в. в Херсоне уже существовали монументальные базилики, а также мартирии, баптистерии, крестообразные храмы, становившиеся архитектурными доминантами города. К IX в. на смену величественным базиликам пришли более скромные и значительно меньшие по размеру храмовые сооружения, которые с этого времени строились буквально в каждом квартале. Христианство более не нуждалось в пышном подтверждении своей легитимности, оно было не просто государственной религией, но и неотъемлемой частью повседневной жизни херсонян.

Перед музеем-заповедником, обладающим таким уникальным христианским наследием, стоит важная задача по сохранению и популяризации этих памятников. Если религиозные артефакты (разнообразная церковная утварь, предметы личного благочестия, иконы и так далее) бережно хранятся в музейных фондах и экспонируются на постоянных и временных выставках, то с церковной архитектурой дело обстоит

сложнее. Формат археологического музея-заповедника предполагает, что предметом музейного показа является вся территория древнего городища с его архитектурно-археологическими памятниками. Последние находятся под постоянным воздействием массы негативных факторов – природных, антропогенных и техногенных. Поэтому важнейшей задачей является проведение комплекса мероприятий по их музеефикации.

С самого начала систематических раскопок Херсонеса в 1888 г. под руководством К.К. Косцюшко-Валюжинича сохранение открытых руин являлось наиболее острой проблемой. Однако осуществлявшиеся мероприятия не носили систематического характера и не финансировались должным образом.

Советский период был ознаменован проведением масштабных консервационно-реставрационных работ на памятниках Херсонесского городища. Их основы были заложены еще в 1927 г. на Второй конференции археологов СССР, проведенной на базе музея. Работы стали планомерными, со временем все более оттачивалась их методика, а также развивалось законодательное регулирование.

Мероприятия по сохранению сакральных памятников Херсонеса проводятся и на современном этапе. В 2010-х гг. успешно были осуществлены консервационно-реставрационные работы в «Храме в монастырском саду» (2012) и в «Храме на сводах» (2014). В 2025 г. специалисты отдела музеефикации памятников археологии под руководством Е.В. Неделькина провели комплексные мероприятия по полевой консервации строительных остатков и музеефикации «Храма Созонта на Западном некрополе» с целью обеспечения оптимальных условий для возможно более длительного его сохранения и экспонирования. В 2026 г. теми же специалистами выполняются аналогичные работы в христианском храме в Западном районе Херсонесского городища, археологические раскопки которого были проведены еще в 1930 г.

Подводя итоги деятельности музея-заповедника по сохранению византийского наследия Херсонеса, стоит сказать, что комплекс мероприятий по музеефикации – это лишь один из этапов на большом пути по созданию общего музейного пространства. Учреждение использует различные способы популяризации вверенных ему памятников: создание постоянных экспозиций и временных выставок, издание научной и научно-популярной литературы, проведение научных конференций, в том числе по византийскому наследию. В частности, в сентябре 2026 г. музей-заповедник совместно с Институтом археологии Крыма РАН будет

проводить конференцию «Сакральные пространства в древнем и современном мире», на которой запланировано рассмотрение вопросов, касающихся сакральных пространств в городском ландшафте и некрополях, а также сакрального пространства пещер. Государственный историко-археологический музей-заповедник «Херсонес Таврический» проводит не только обзорные, но и тематические экскурсии, связанные с византийским наследием, например «Типы христианских храмов византийского Херсона», «В поисках святой купели», «Корсунская легенда». Регулярно происходит чтение публичных лекций для разных возрастных аудиторий, осуществляются публикации материалов на музейном сайте в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», в СМИ и так далее.

К.Ю. Мосесова

*Государственное бюджетное учреждение Республики Дагестан
«Музей истории мировых культур и религии», Дербент*

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЕ МУЗЕЙНЫЕ ПРОЕКТЫ: КРЕАТИВНОСТЬ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Применение высоких технологий при разработке проектов является наиболее эффективным способом привлечения в музей посетителей разных возрастов, особенно представителей молодого поколения. Они оживляют деятельность музея, расширяют возможности для популяризации, а также сохранения в цифровом формате культурно-исторического наследия.

Музей истории мировых культур и религий имеет определенный опыт использования высокотехнологичного оборудования при реализации проектов, которые продемонстрировали свою эффективность.

Одним из успешных в этом смысле проектов является «Виар-360». Сначала его контент был связан с виртуальным путешествием в местные культовые храмы, сопровождаемые рассказом об их истории, а затем он был расширен, и в него вошла также цитадель «Нарын-кала». Этот проект органично дополняет передвижную выставку художественных работ «Дербент. Городские этюды». Причем выставка может расположиться на площадках школ, ссузов и вузов, куда сотрудники привозят и шлемы виртуальной реальности.

Кроме того, сотрудники музея посещают занятия в школах по истории Дербента и дополняют теоретический материал виртуальным контентом, посвященным крепости.

При подготовке музейных фотовыставок также используются технологии дополненной реальности, когда при наведении смартфона картинка оживает. Такой способ подачи материала позволяет показать то, что остается за объективом фотокамеры. Подобные проекты вызывают огромный интерес у зрительской аудитории, как у молодежи, так и у взрослых.

Помимо прочего, на площадке музея присутствует сенсорная панель, которая используется при проведении лекционных занятий. Она дает возможность совершать виртуальные путешествия по залам музеев, по-

знакомиться с коллекциями, а также проверить свои знания в области культуры и истории, пройдя тестовое задание.

Также проходят, как и в стенах музея, так и вне его (в старой части города), экскурсии-квесты с использованием планшетов, которые значительно облегчают процесс их проведения и делают его более привлекательным для участников.

Н.С. Новак

Музей-заповедник «Дмитровский кремль»

РОЛЬ КРЕМЛЯ В ИСТОРИИ ДМИТРОВСКОГО КРАЯ

Дмитровский кремль является значимым историко-культурным памятником России и представляет собой уникальный ансамбль, история которого отражает сложный процесс становления региональной идентичности и национального самосознания. Этот архитектурный комплекс – яркий пример средневековой русской крепости, выполнявшей не только оборонительную функцию, но и символизировавшей государственную власть.

В свое время кремль был резиденцией дмитровских князей, на его территории располагались боярские палаты, жилища духовенства. Он неоднократно подвергался набегам монголо-татарских войск, страдал от междоусобных княжеских войн. После польско-литовской интервенции в 1610 г., нанесшей кремлю непоправимый урон, его крепостные стены больше не восстанавливали. Вследствие этого большинство памятников ранней истории Дмитровского кремля не сохранилось.

Сегодня на территории Музея-заповедника «Дмитровский кремль» проводятся интерактивные экскурсии по специально разработанным с учетом возрастных особенностей детей маршрутам. Они включают в себя элементы игры и вопросы к участникам для активизации их внимания.

В рамках исторического иммерсивного квеста «Вперед в 19 век!» участники должны проверить себя, отвечая на различные вопросы, связанные с историей и архитектурой Дмитровского кремля, а также с историей Дмитровского края. Подобные мероприятия привлекают внимание молодежи и стимулируют ее интерес к изучению прошлого.

На территории музея проводятся авторские экскурсии для семей, в которых гармонично учитываются интересы детей и взрослых. Например, экскурсии с элементами рассказа о значимых исторических фигурах и событиях, адаптированные для детского понимания.

Важной составляющей деятельности Музея-заповедника «Дмитровский Кремль» является организация семейных мероприятий (тематических выставок, концертов, мастер-классов и других), которые способ-

ствуют совместному времяпрепровождению взрослых и детей и обмену впечатлениями.

Кремль играет ключевую роль в изучении генезиса российской государственности, так как его история тесно связана с выдающимися фигурами отечественной истории, такими как князь Юрий Долгорукий. Анализ событий, происходивших на территории Дмитровского кремля, способствует более полному пониманию процессов формирования русской государственности и политической системы.

Таким образом, комплексное изучение Дмитровского кремля, включающее анализ его архитектуры, истории и культурного контекста, помогает формированию целостного представления о российской истории и культуре. Это, в свою очередь, играет важную роль в воспитании у молодого поколения уважения к историческому наследию и развитию интереса к изучению прошлого.

М.А. Павлова, М.В. Шапошникова

Костромской музей-заповедник

КОСТРОМСКОЙ МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК: КЛЮЧЕВЫЕ ВЫЗОВЫ ПРИ СОЗДАНИИ ДЕТСКОГО МУЗЕЙНОГО ЦЕНТРА

В 2026 г. Костромской музей открывает детский центр в рамках национального проекта «Семья». Главная задача – создать пространство, которое будет не просто привлекать детскую аудиторию и удерживать ее интерес, но и выступит катализатором всей работы музея с молодой аудиторией. Детский музейный центр станет точкой входа в коллекцию музея и генератором повторных визитов.

Детский центр разместится в помещении площадью 70 м² на первом этаже памятника архитектуры XIX в. – здания Музея костромского дворянства, одного из девяти объектов Костромского музея-заповедника. Это условие задает жесткие рамки: особые требования к проведению ремонтных работ и к визуальному представлению Детского центра. Для того чтобы понимать, как будет выглядеть новое пространство, мы разрабатываем концепцию Детского центра, отражающую особенности музейной коллекции, города и региона. Фокусируясь на ключевых культурно-исторических факторах развития нашей территории (промыслы, природные и архитектурные особенности, исторические личности), мы создадим понятный детскому восприятию образ Костромского региона. В тоже время, в связи с тем, что у музея богатое собрание, способное представить культуру и историю Костромского края, визуальный образ Детского центра будет отражать, в том числе, и идентичность самого музея. В экспонировании планируется использовать как подлинные музейные предметы, так и их копии и интерактивные реплики. Детский музейный центр будет предназначен для посещения организованными школьными группами, а в выходные дни – семейной аудиторией. Для школьных групп планируются тематические занятия после знакомства с выставками и экспозициями музея, квесты, проектные лаборатории. Индивидуальные посетители смогут принять участие в мастер-классах и самостоятельно знакомиться с выставочным пространством центра.

Работая над созданием Детского центра, Костромской музей-заповедник обратился за поддержкой к профессиональному сообществу. В конце 2025 г. был разработан проект «Детский музейный центр. Открытая модель», получивший грантовую поддержку Благотворительного фонда Владимира Потанина. Первый этап проекта посвящен созданию Детского центра непосредственно в Костромском музее-заповеднике. Второй этап включает годовую образовательную программу для представителей малых музеев Костромской (24 музея) и Ярославской (11 музеев) областей. В рамках проекта будут созданы и открыты для широкого доступа следующие продукты:

- вариативная открытая модель создания детского музейного центра, которая снабдит музеи актуальным поддерживающим инструментарием;
- рабочая тетрадь со схемами, чек-листами и заданиями для самостоятельной работы по разработке концепции детского музейного центра;
- лендинг с образовательными материалами, помогающий музеям преодолеть трудности при создании детских центров на своих территориях.

Костромской музей-заповедник ставит перед собой большую задачу: на примере создания собственного детского центра помочь региональным музеям концептуально подойти к анализу особенностей своего региона и создать перспективный детский центр даже при ограниченных ресурсах.

М.А. Павлова, М.В. Шапошникова

Костромской музей-заповедник

КАК МУЗЕЙ, ВУЗ И ЦИФРА ПОДРУЖИЛИ ИСКУССТВО СО ЗРИТЕЛЕМ

Цифровые технологии в музее – это не замена подлинников, а новый способ общения с ними. Экраны, мультимедийные гиды и цифровые инсталляции не вытесняют оригиналы, а помогают раскрывать их смыслы.

Костромской музей-заповедник в 2025 г. реализовал проект «Посидим, побрякаем» вместе со студентами Института «Высшая ИТ-школа» Костромского государственного университета. В рамках профессиональной студенческой практики научные сотрудники предложили ребятам побывать на выставке, выбрать понравившиеся экспонаты и придумать, как рассказать о них языком цифровых медиа. Полгода шли совместные рабочие встречи, мозговые штурмы и правки. Музейные кураторы делились архивными материалами, проверяли факты, а студенты искали технические решения, монтировали видео, озвучивали тексты и подбирали звуковое оформление. Каждая идея обсуждалась на общих встречах, чтобы сохранить баланс между креативом и музейной этикой.

В итоге родился интерактивный маршрут, состоящий из пяти анимационных файлов, встроенных в постоянную экспозицию творчества Е.В. Честнякова. Первый ролик рассказывает о жизни и творчестве художника. Во втором ролике его книга сказок, которая лежит в витрине за стеклом, теперь «оживает» на экране. Страницы плавно перелистываются, звучит авторский текст, а иллюстрации мягко двигаются, погружая зрителя в атмосферу северной деревни. Три картины о свадебных традициях Кологривского края дополнились цитатами из дневников и этнографических заметок художника, а потом были оформлены в один видеофайл. С праздничными традициями колядования связана анимация по картине «Праздничное шествие с песней. Коляда». Финальный ролик посвящен главной идее художника о всеобщем счастье и благоденствии. Каждый видеоролик тщательно выверен: ни одна деталь не противоречит исторической правде, но подана через современные медиаформаты.

Анимация и звук, созданные студентами, связали живопись, литературу и историю в единый, легко воспринимаемый рассказ. Каждый гость

может погрузиться в мир художника в своем ритме. Экраны с видеофайлами аккуратно встроены в классическую экспозицию: чтобы увидеть видео, нужно открыть резные деревянные ставни. Этот тактильный элемент превращает просмотр в маленькое действие: будто заглядываешь в окно прошлого, слышишь скрип половиц и попадаешь внутрь картины. По отзывам посетителей, именно эта «игровая» механика удерживает внимание дольше всего, а дети особенно любят «открывать» новые истории самостоятельно.

В проекте четко распределились роли: сотрудники музея отвечали за научную точность и смысловую глубину, а студенты – за техническую реализацию, визуальный язык и креативную подачу. Для них это стало не просто учебным кейсом, а полноценным профессиональным стартом: они научились работать с музейными предметами, учитывать требования охраны экспонатов и находить баланс между художественной выразительностью и исторической достоверностью. Музейные специалисты, в свою очередь, получили свежий взгляд на привычные материалы и убедились, что академическое знание и цифровые навыки отлично дополняют друг друга.

Ю.С. Русова

Музеи Московского Кремля

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПРОГРАММ И МУЛЬТИМЕДИА-КОНТЕНТА К ВЫСТАВКАМ В МУЗЕЯХ МОСКОВСКОГО КРЕМЛЯ

Ежегодно в Музеях Московского Кремля проходит от трех до пяти временных выставок, отражающих историю и культуру не только России, но и других стран. Каждая новый выставочный проект ставит перед музейным педагогом методическую задачу – изучить новый, порой не связанный с основной экспозицией материал, выделить его аспекты, способные заинтересовать детскую и семейную аудиторию, и подобрать или разработать форму подачи этой информации. В последние годы к традиционным средствам – буклетам-квестам, историческим картам, репликам экспонатов – все чаще добавляются цифровые и мультимедийные решения.

К временной выставке «Последний триумф Петра Великого. Впереди вечность» было разработано интерактивное приложение «Историческая костюмерная» для сенсорного киоска и информационно-познавательной системы (ИПС) «Гардероб эпохи Петра I». На их примере рассматривается методика создания цифровых интерактивных решений для временных экспозиций – от постановки образовательной задачи до выбора игровых механик и сценариев.

Интерактивное приложение «Историческая костюмерная» позволяет получить итоговое изображение путем внедрения фотографии лица посетителя в заранее подготовленный шаблон при помощи искусственного интеллекта. Иными словами, любой желающий может виртуально «примерить на себя» один из императорских костюмов из собрания Оружейной палаты. На выбор предлагается четыре мужских образа из гардероба Петра I: облачение для венчания на царство, голландский костюм, «польский» и становой кафтаны, а также три женских образа: коронационный и маскарадный костюмы императрицы Екатерины I и коронационный костюм императрицы Елизаветы Петровны. Виртуальная примерка решает, прежде всего, образовательную задачу: рассмотрев костюм в витрине, ребенок или взрослый может соотнести

его с собой и проследить, как устроен и из чего состоит исторический комплекс одежды.

Контент сенсорного киоска рассчитан на разные сценарии использования: его могут применять как самостоятельные посетители, так и методист для демонстрации во время экскурсии или программы на выставке. При проектировании учитывалось, что одно и то же решение по-разному «прочитывается» разными группами: для детей – это игра, для подростков – возможность самовыражения, для взрослых – способ культурной идентификации. Методически приложение «Историческая костюмерная» выполняет несколько функций в структуре маршрута по выставке, служа опорной точкой осмотра, поводом для диалога между посетителями и инструментом закрепления визуального материала экспозиции.

Для информационно-познавательной системы «Гардероб эпохи Петра I» было разработано девять игр: «По платью видят, кто таков идет» (выбери костюм по случаю), «Реставратор» (почини царский костюм), «Язык веера» (шифровка), «Гардероб Петра I» (филворд), «Костюм императрицы» (фотовикторина), «Бальный этикет» (мемори), «Реформа костюма» (угадайка), «Орден» (фалеристика), «Портреты» (найди отличия). Разнообразие игровых механик заложено в систему сознательно: оно дает возможность выбора и поддерживает интерес школьников. Каждая механика подобрана под определенную дидактическую задачу. Так, в игре «По платью видят, кто таков идет» посетитель оказывается в роли соавтора образа исторического персонажа и осваивает соответствие костюма ситуации. Заполняя филворд «Гардероб Петра I», дети изучают терминологию костюма XVII–XVIII вв. в игровой форме. Формат викторины «Костюм императрицы» рассчитан на совместную работу взрослых и детей: он требует обсуждения и умения договариваться. Повторение жестов в игре «Язык веера» переводит зрителя в позицию участника действия, что облегчает запоминание. Поиск отличий в игре «Портреты» тренирует наблюдательность, учит вдумчивому рассматриванию изображений, сравнению и анализу.

Ключевая методическая ценность игровых механик состоит в том, что они позволяют посетителям взаимодействовать с историческим контекстом через действие, выбор и сопоставление: знание усваивается не как внешнее сообщение, а через личный опыт. Для семейной аудитории игровые форматы обладают особой значимостью. Они создают общее пространство взаимодействия, в котором представители разных возрастных групп вовлекаются в единый процесс, используя при этом

различные когнитивные стратегии: дети – через игровое действие и визуальные образы, подростки – через элементы самовыражения и сравнения, взрослые – через анализ, интерпретацию и обсуждение. Так формируется коллективный опыт посещения, выстраивание которого является одной из ключевых задач современного музейного проектирования.

Временные выставки дают музею свободу экспериментировать с форматами и формами взаимодействия с посетителем. Проектирование интерактивных программ и мультимедийного контента, соединяющего игровой и познавательный опыт, включает в себе потенциал развития музейных практик для семейной аудитории и позволяет расширить возможности взаимодействия с выставочным материалом за рамки самой экспозиции.

Л.В. Смирнова

*Государственный Бородинский военно-исторический
музей-заповедник*

«СКВОЗЬ ДЫМ ЛЕТУЧИЙ...» – ЛУЧШИЙ УРОК ИСТОРИИ

Бородино. Это слово ассоциируется у нас с героизмом русских солдат, подвиг которых навсегда останется в памяти народа.

Бородино – это место исторической битвы за независимость и честь страны.

Музею на поле Бородинского сражения исполнилось 185 лет. Он был основан в 1839 г. по указу императора Николая I. Тогда же впервые в присутствии государя и ветеранов состоялся показ маневров российской армии.

В 1912 г. на Бородинском поле прошли показательные маневры, посвященные 100-летию битвы.

С 1962 г. праздник «День Бородина» ежегодно проводится в первое воскресенье сентября.

Сейчас Бородинское поле известно многим тысячам людей проводимыми здесь военно-историческими фестивалями: «День Бородина», «Стойкий оловянный солдатик», «Москва за нами 1941–1945 гг.». И самыми важными посетителями для музея являются дети.

Историческая реконструкция – это погружение в прошлое через воссоздание событий. В настоящее время это очень популярный формат деятельности в историко-культурной сфере. Особое внимание Музей-заповедник «Бородинское поле» уделяет подрастающему поколению, прежде всего школьникам, так как именно в школьном возрасте закладываются основы патриотизма, формируются ценностные ориентиры. И историческая реконструкция помогает в этом: в ходе реконструкторских мероприятий дети погружаются в историческую реальность, что дает им возможность самостоятельно анализировать события прошлого и почувствовать себя их частью.

Лучший подарок детям Москвы и Подмоскovie к окончанию учебного года – поездка на праздник «Стойкий оловянный солдатик». Он проводится в последнее воскресенье мая и представляет собой уникаль-

ную возможность для детей и молодежи больше узнать о Бородинском сражении.

Праздник состоит из двух частей. Первая – музыкально-образовательная часть «Так громче, музыка, играй Победу!..», в рамках которой проходит фестиваль детских духовых оркестров «Бородинские фанфары»: более десяти оркестров выступают на отдельных площадках и знакомят участников праздника с полковыми маршами русской армии и солдатскими песнями, помогающими зрителям лучше понять атмосферу Отечественной войны 1812 г.

Вторая часть праздника – историко-образовательная, включающая в себя экскурсию по музею-заповеднику и посещение интерактивных площадок, посвященных не только событиям 1812 г., но и другим славным боевым страницам истории России. Участники знакомятся с военным бытом, обмундированием, вооружением русских войск XVI–XIX вв. Детям предоставляется возможность примерить мундир русского пехотинца, сфотографироваться с «солдатом 1812 года», отведать солдатской каши, прокатиться верхом на лошади. Программа продолжается «уроком живой истории», эпизодом военно-исторической реконструкции, который открывается показательными выступлениями Кавалерийского почетного эскорта Президентского полка. И завершает все историческое представление «Сквозь дым летучий...», подготовленное историческими клубами и воспроизводящее эпизод Бородинского сражения между русскими и французскими войсками, со стрельбой из артиллерийских орудий и ружейной стрельбой, с атаками русской и французской кавалерии.

Ценность применения опыта и достижений исторической реконструкции заключается в том, что она позволяет «оживить» прошлое буквально на глазах и придать сухим строчкам из учебника новое, реально осязаемое измерение. Кроме того, она формирует у детей и молодежи чувства гордости за свою страну и уважение к ее истории и культуре. Участие в празднике «Стойкий оловянный солдатик» никого не оставляет равнодушным и остается в памяти на всю жизнь.

НОВЫЕ ПОДХОДЫ В ОСВЕЩЕНИИ ТЕМЫ ФОРТИФИКАЦИОННЫХ СООРУЖЕНИЙ

Смоленская крепостная стена – это не просто памятник оборонительного зодчества, а крупнейший в мире сохранившийся образец кирпичной фортификации. Возведенная на рубеже XVI–XVII вв. по указу царя Федора Иоанновича, она протянулась более чем на 6,5 км, изначально включала тридцать восемь башен и стала символом стойкости и государственности России.

Ее история неразрывно связана с ключевыми фигурами российской истории (от царя Михаила Федоровича до императора Николая II) и важнейшими военными событиями (от русско-польских войн XVII в. до Великой Отечественной войны). Сегодня, когда сохранилось четырнадцать оригинальных башен, эта крепость продолжает оставаться сердцем Смоленска и объектом национальной гордости.

В 2020 г. был создан Государственный музей «Смоленская крепость», главной задачей которого стала популяризация и музеефикация этого уникального памятника. В настоящее время музей активно развивается: открыты экспозиции в башнях Громовой и Маховой, формируется фондовая коллекция, а просветительская работа выходит на новый уровень.

Особое внимание уделяется работе с детьми. Поиск новых форм взаимодействия с детской и молодежной аудиторией становится приоритетом. Задачи музея – сохранять, изучать и популяризировать историческое наследие – решаются посредством просветительских и игровых методик. Разнообразие в привычные музейные форматы взаимодействия с юными посетителями – экскурсии, арт-занятия, заседания интеллектуального клуба, мастер-классы – вносят новые тематические блоки, такие как дефиле исторического костюма или экологический десант.

Одним из самых востребованных форматов стали творческие встречи. Они представляют собой тематический рассказ о Смоленской крепости и людях, с ней связанных, который завершает мастер-класс. На этих встречах можно расписать керамическую башню, изготовить бумажный фонарь, сделать стрелыца-молодца или сувенирную объемную открытку,

нарисовать акварельный скетч и многое другое. В течение года подобные мероприятия позволяют комплексно знакомить аудиторию с историческими, архитектурными, событийными аспектами жизни уникального памятника фортификации – Смоленской крепостной стены.

Творческая встреча «Смоленская крепость России» стала настоящим открытием для гостей музея, объединив академические знания и увлекательный творческий процесс. В основе встречи – уникальный научно-просветительский проект музея «Архитектурный глоссарий», подготовленный ведущими специалистами и доступный на сайте музея (<https://smolkrepost.ru/glossary>), раскрывающий ключевые архитектурные элементы, формирующие неповторимый облик Смоленской крепостной стены.

Под руководством методистов участники встречи совершают настоящее путешествие во времени, следя за строительством фортификаций от закладки фундамента до возведения шатров и прапоров башен. Гости узнают, откуда доставляли белокаменные блоки для цоколя, по каким технологиям обжигали кирпичи, как была устроена трехъярусная система огненного боя и какие декоративные мотивы украшали крепость.

Полученные знания находят практическое применение на мастер-классе по лепке башни из воздушного пластилина. Участники создают памятный сувенир, воплощая в податливом материале архитектурные детали, тем самым глубже понимая замысел древних зодчих.

Среди новых форматов работы с аудиторией хотелось бы отметить дефиле исторического костюма. Это мероприятие стало ярким примером инновационного подхода к теме фортификации: через реконструкцию костюмов музей не только демонстрирует архитектурные особенности крепости, но и оживляет образы людей, которые населяли город и защищали его стены. Реконструированные наряды разных эпох наглядно раскрывают быт, социальные роли и культурные традиции смолян.

Дефиле стало частью ключевого события 2025 г. – открытия нового исторического пространства – прясла (фрагмента стены) у башни Маховой. Впервые за долгое время у посетителей появилась уникальная возможность пройти по верхнему боевому ходу крепости.

Музей не просто сохраняет камни, он формирует историческую память нового поколения, популяризирует краеведение и способствует воспитанию патриотизма через эмоциональное вовлечение и творческое самовыражение. Именно такой комплексный подход позволяет сделать историю Смоленской крепости близкой и понятной для каждого, вдохновляя на новые открытия и любовь к Родине.

К.А. Столярова

Государственный музей-заповедник «Куликово поле»

ДЕТСКИЙ АРХЕОЛОГИЧЕСКИЙ КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР ГОСУДАРСТВЕННОГО МУЗЕЯ-ЗАПОВЕДНИКА «КУЛИКОВО ПОЛЕ»

На базе Научного центра «Археология и реставрация» в Представительстве Государственного музея-заповедника «Куликово поле» в Музейном квартале Тулы (ул. Металлистов, д. 1) завершено создание современного Детского археологического культурно-просветительского центра.

Реализация проекта стала возможной благодаря подписанию соглашения и получения целевых средств в рамках федерального проекта «Семейные ценности и инфраструктура культуры», являющегося частью национального проекта «Семья», который направлен на укрепление семейных ценностей, поддержку семейных инициатив и создание комфортной социальной среды для всех членов семьи.

Детский культурно-просветительский археологический центр представляет собой образовательную площадку, ориентированную на популяризацию археологических знаний среди детей и подростков. На базе центра будут организованы экскурсии, лекции, интерактивные занятия и мастер-классы, направленные на знакомство молодежи с историей, культурой и традициями своего народа, новейшими археологическими знаниями, а также с методами исследования древних артефактов.

Музейные продукты Детского археологического культурно-просветительского центра направлены на развитие познавательной активности молодежи, популяризацию научных знаний и формирование бережного отношения к культурному наследию.

Основные направления деятельности центра – это образовательные программы, экскурсии и программы, мастер-классы и творческие занятия. Мастер-классы, проводимые центром, позволяют детям погрузиться в мир археологической науки и музейной жизни. Например, на них можно научиться лепке керамических изделий, изготовлению украшений, первичным методам реставрации. Реализуются выставочные проекты юных посетителей центра. Это помогает привлечь внимание общественности к вопросам изучения прошлого и сохранить память о культурных достижениях предыдущих поколений.

Научно-популярные и детские издания для семейной аудитории, кинолекторий и блогер-студия являются одними из перспективных направлений работы музея.

Пространство центра получило уникальное оформление, формирующее его узнаваемый образ. Ключевым элементом стал маскот – стилизованный образ сенмурва. Его прообразом послужила реальная археологическая находка – бронзовая накладка, обнаруженная при раскопках в историческом центре Тулы. Такой символ был выбран для выражения миссии Детского археологического культурно-просветительского центра по защите и популяризации исторического наследия.

Изображения сенмурва размещены в интерьере, а также интегрированы в экстерьер здания. Художественное оформление дополнено стилизованными изображениями глиняных игрушек из фондов Государственного музея-заповедника «Куликово поле», а также графическими элементами и цитатами. На фризе здания размещены объемные надписи «АРХЕОЛОГИЯ» и «Детский центр», на ограждении установлены пять декоративных флюгеров, повторяющих стилизованный облик маскота-сенмурва, что подчеркивает единство внешнего и внутреннего пространства центра.

Сенмурв станет главным героем детских сказок для самых юных посетителей центра (3+). Готовится к презентации серия занятий для семейной аудитории «Сказки с сенмурвом», которые познакомят участников с археологией как наукой и с историей региона. В серии девять сказок, каждая из которых рассказывает об уникальных археологических открытиях Тульской археологической экспедиции. В поддержку проекта будет подготовлено издание сборника сказок и выпуск девяти короткометражных мультфильмов.

Детский археологический культурно-просветительский центр предлагает комплекс годовых циклов занятий, интерактивных программ и мастер-классов, выстроенных в патриотическом и нравственном ключе: Школа юного археолога, Кружок «АрхеoЛаб», творческая лаборатория «Мастерство археологического рисунка», мультимедийный проект «Азбука археолога».

Детская пешеходная экскурсия-исследование «За фасадом старых зданий» – прогулка по историческому центру Тулы в сопровождении экскурсовода в формате исследования загадок городского пространства.

Музей проводит событийные мероприятия: фестивали гончаров (май) и кузнечного ремесла (сентябрь).

Реализация проекта позволит создать на базе музея точку притяжения для детей и подростков, заинтересованных историей и археологией, сформировать у юных посетителей устойчивый интерес к истории России и родного края, обеспечить им содержательный и развивающий досуг.

М.О. Ткач

Музей-заповедник «Кижы»

**ТОЧКИ ОПОРЫ И НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ:
ДЕТСКИЙ КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР
МУЗЕЯ-ЗАПОВЕДНИКА «КИЖИ»**

Программы средового погружения детских групп в историко-культурный и природный ландшафт острова Кижы реализуются Музеем-заповедником «Кижы» на протяжении более тридцати лет. Базовой площадкой выступает дом крестьянина Ананьева.

2025 год стал переломным моментом для деятельности музея-заповедника в этой сфере, поскольку он вошел в число музеев-получателей целевой субсидии в рамках национального проекта «Семья».

При разработке Детского культурно-просветительского центра Музея-заповедника «Кижы» был сделан сознательный отказ от реконструкции исторических интерьеров дома-памятника. Центр создавался как образовательная площадка, в которой каждый элемент пространства выполняет функцию «тихого педагога» – среды, не транслирующей знание вербально, но провоцирующей детские вопросы и самостоятельные открытия. Инфраструктурное развитие, обеспеченное целевой субсидией, позволило адаптировать условия проживания детей на острове к современным стандартам безопасности, комфорта и санитарно-гигиеническим требованиям; расширить спектр музейно-образовательных услуг и материально-техническую базу для их реализации; создать специализированные мастерские (гончарная, офортная, кулинарная); подготовить и открыть экспозицию, посвященную истории дома, а также его владельцу – крестьянину Ананьеву и его семье.

Здание прошло историческую трансформацию: от крестьянского дома к детскому саду, затем к школе и, наконец, к детскому музейному центру. В настоящее время он включает в себя кулинарную мастерскую, офортную мастерскую, гончарную мастерскую, библиотеку-игротеху, лекционно-выставочный зал.

Историко-культурный и природный ландшафт острова Кижы остается главным образовательным ресурсом. Пребывание на острове позво-

ляет детям через опытное, деятельностное включение постигать уклад и трудовые практики северного крестьянина.

Остров Кижы сам по себе выступает в роли педагога. Участие в национальном проекте «Семья» создало необходимые коммуникативные и инфраструктурные условия для того, чтобы педагогический процесс отвечал ожиданиям и потребностям современных детей, сохраняя при этом аутентичность и глубину средового погружения.

А.С. Храброва

Мемориальный музей космонавтики, Москва

МУЗЕЙ КОСМОНАВТИКИ В МОСКВЕ – СЕМЬЕ. КАК МУЗЕЙ РАБОТАЕТ С СЕМЕЙНОЙ АУДИТОРИЕЙ?

Музей космонавтики в Москве – один из ведущих научно-технических музеев России. Его пространство уже сейчас является базой для семейных экспедиций, где стирается грань между серьезной наукой и детским любопытством. Главная цель такого пространства – сделать родителей не надзирателями, а навигаторами и со-исследователями. Ключевой инструмент для этого – семейные программы (мастер-классы, семейные экскурсии, карты-маршруты для семейных путешествий), которые провоцируют совместное действие: ребенок управляет, взрослый подсказывает или соревнуется, что порождает общий эмоциональный всплеск, объединяющий семью лучше, чем взаимодействие в рамках стандартной обзорной экскурсии.

Для решения проблемы «скучной экскурсии для малыша» сотрудниками музея были разработаны игровые маршруты-квесты «Космос для малышей» и «Мой наставник – космонавт». Они не мешают взрослым изучать экспонаты, но удерживают внимание детей, превращая хаотичное хождение в осмысленное приключение с общей целью.

Музей также обучает семью через среду: наряду с серьезными аннотациями используются QR-коды на видеоролики с понятными объяснениями от космонавтов и тактильные макеты. Это показывает родителю, как можно объяснить то или иное понятие ребенку, снижает страх («я этого не знаю») и повышает культурную компетенцию взрослого.

Важную роль играют спецпроекты, приуроченные к важным календарным датам: «День космической семьи», астрономические наблюдения, семейные мастер-классы по рисованию. Выход за рамки экспозиции – лекции в планетарии, семейно-терапевтические лекции в кинозале – превращает музей в место регулярного семейного досуга, а не разового похода. Учтена и физическая усталость посетителей: в музее имеются зоны отдыха, комнаты матери и ребенка, кафе с детским меню. Временной тайминг маршрутов разбит на блоки по 45–50 минут, что позволяет удерживать внимание дошкольника и не вымотать родителей.

Таким образом, Мемориальный музей космонавтики работает как «переговорная точка» поколений, доказывая, что наука может быть увлекательной. Успех семьи здесь измеряется не количеством выученных фактов, а совместным вопросом «А что там, за атмосферой?», который родитель и ребенок задают друг другу уже на выходе.

В.М. Чернова

Музей-заповедник «Абрамцево»

**ПРОГРАММА «МЫ – ВМЕСТЕ»: ОПЫТ ИНКЛЮЗИИ
И СОТРУДНИЧЕСТВА В МУЗЕЕ-ЗАПОВЕДНИКЕ
«АБРАМЦЕВО»**

В докладе будет подробно рассмотрена инклюзивная программа «Мы – вместе», разработанная и успешно реализованная в Музее-заповеднике «Абрамцево». Ее основная цель – не только интеграция детей с ментальными особенностями в музейную среду, но и предоставление им возможности освоить элементы различных музейных профессий, способствуя тем самым их социализации, развитию самостоятельности и раскрытию творческого потенциала.

Суть программы заключается в создании для участников ситуации успешного погружения в профессиональную деятельность музея. Вместо пассивного восприятия экспозиции дети активно участвуют в реальных, хотя и адаптированных, рабочих процессах под руководством персонала музейного дела: реставратора, инженера паркового хозяйства, библиотекаря, оформителя и сотрудника, имеющего навыки работы с людьми с ментальными особенностями. Все программы прошли одобрение куратора-эксперта. Ключевые направления:

- садовник: участники знакомятся с основами ухода за растениями, развивая мелкую моторику и чувство ответственности;
- оформитель: дети получают возможность проявить фантазию, создавая элементы декораций, участвуя в подготовке выставочного пространства, что способствует развитию творческого мышления и навыков планирования;
- библиотекарь: программа предполагает участие в простых задачах по организации книг, развивает аккуратность и внимательность;
- реставратор: участники учатся основам бережного обращения с музейными предметами, выполняя посильные задачи по очистке.

Методика программы строится на принципах индивидуального подхода, адаптации и поэтапного усложнения задач. Перед началом занятий проводится подготовительный этап, включающий в себя диагностику

и оценку потребностей, подготовку персонала и адаптацию пространства и материалов.

В процессе реализации программы используются следующие методики:

- визуальная поддержка: использование картинок, пиктограмм, схем для наглядного представления заданий и инструкций;
- пошаговое обучение: разбивка сложных задач на простые, выполнимые этапы;
- моделирование и демонстрация: показ правильного выполнения действий;
- положительное подкрепление: похвала, поощрение за успехи;
- индивидуальное сопровождение: помощь куратора или волонтера в выполнении задач;
- командная работа: стимулирование взаимодействия между детьми с ментальными особенностями и их сверстниками без особенностей (при наличии в группе).

Успешный опыт Музея-заповедника «Абрамцево» свидетельствует о потенциале музеев как площадок для инклюзивного образования и социальной адаптации.

Т.Л. Чумахидзе

Музей-заповедник Судакская крепость

АРХИТЕКТОНИКА МУЗЕЙНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ИЛИ НОВЫЙ ПОРТФЕЛЬ МЕТОДИСТА

В мире новых технологий, бесконечного потока информации, яркой визуализации, «новой упаковки» исторических данных и образовательных кейсов для всего музейного сообщества первостепенным становится сохранение исторической памяти, правдивая передача знаний о прошлом, системное укрепление в сознании каждого посетителя, что история – это фундамент осознанного будущего, где нет места попыткам фальсификации фактов

Судакская крепость в Крыму – величественный памятник фортификационной архитектуры XIV–XV вв. В поисках новых подходов и вовлеченных сценариев для подрастающего поколения, раскрывающих плавно и поэтапно историю крепости, «превращающих» объект наблюдения в объект целенаправленного исследования и изучения, родилась идея трансформации письменных источников в каллиграфию: через проживание собственного опыта исследования, путем знакомства с системой символов и знаков, посредством реальной работы руки и мозга познавать новое, открывать неизведанное и, главное, быть непосредственным участником настоящей, неподдельной истории.

Таким образом, одной из ветвей построения новой музейно-образовательной архитектоники выступают две смежные вспомогательные исторические дисциплины: эпиграфика и палеография, взаимно дополняющие друг друга и образующие первоначальную картину конкретного исторического периода. Так, оригинальные тексты конца XVIII в. не могут быть написаны стальным пером, поскольку это орудие письма появилось лишь в 1830-х гг. Сопоставление всех палеографических признаков и позволяет проводить не только палеографический анализ источника, но и формировать целостную картину времени, к которому относится тот или иной письменный источник.

Если обратиться к исследованиям Е.Ч. Скржинской эпиграфического письма на закладных плитах крепости, то можно вспомнить четкое утверждение исследователя о том, что надписи создают твердую основу,

скрепляющую наивернейшим образом все сведения конкретного исторического периода, в частности времени существования генуэзских поселений в Крыму.

Сегодня, в мире информационных технологий, в эпоху развития Всемирной паутины, продвижения искусственного интеллекта, система письма трансформировалась, оставив для человека лишь печатные знаки, символы, коды. Ключевой задачей музея становится не только сохранение исторической памяти, но приобщение подрастающего поколения к исследованиям через письмо, способным пробудить пытливость ребенка, дав в руки пишущий инструмент. Полифоническое единство палеографии, эпиграфики и каллиграфии – это новый инструмент музейно-образовательного воздействия, способного открыть новый кластер эффективной музейной педагогики.

А.Ю. Шалимова

Государственный музей истории Санкт-Петербурга

ОТКРЫВАЯ ПЕТРОПАВЛОВСКУЮ КРЕПОСТЬ

В докладе речь пойдет об опыте Государственного музея истории Санкт-Петербурга в сфере инклюзивной деятельности на объекте культурного наследия на примере участия в фестивале «Эстафета доброты – 2025».

Петропавловская крепость – уникальный памятник фортификации XVIII в. и объект культурного наследия. Ее архитектурно-ландшафтный комплекс (каменное мощение, крутые склоны бастионов, исторические экстерьеры) создает серьезные ограничения для создания безбарьерной среды. Тем не менее музей нашел способы включения инклюзивных практик, не нарушая охранного законодательства.

В 2025 г. сотрудники отдела просветительских программ представили две адаптированные программы, направленные на разные целевые группы, в том числе для слепых и слабовидящих посетителей.

«Крепость победы»: доступность через подлинный опыт

Программа «Крепость победы» построена вокруг истории «ушей Ленинграда» – звукоулавливателей, установленных на Государевом бастионе в годы Великой Отечественной войны. Ключевым инклюзивным приемом стал акцент на акустическом восприятии пространства. Участники могли услышать, как звуки города отражаются от стен бастиона. Важным моментом содержательной части программы являлся исторический факт работы ленинградцев из Общества слепых на звукоулавливателях – это обстоятельство задавало естественную точку соприкосновения незрячих посетителей с военной историей города и крепости.

Адаптация театрализованной программы

«Маленькие истории большой войны»

Программа «Маленькие истории большой войны» была переработана с учетом принципов универсального дизайна: были включены элементы тифлокомментирования ключевых визуальных сцен, усилена тактильная составляющая (предметы быта блокадного города), текст ведущего адап-

тирован для создания ярких образов без опоры на зрение, а для иных групп посетителей – упрощена текстовая составляющая и сделан упор на прием теневого театра.

Объект культурного наследия как ограничение и ресурс

Формальный запрет на капитальные изменения (пандусы, поручни, лифты) на территории памятника не отменяет инклюзивность. Было найдено возможное решение: допустимо тактильное знакомство с исторической кладкой стен бастионов и куртин (грубый камень, следы от осколков), а естественная неровная поверхность брусчатки становится навигационным маркером, пространство крепости само по себе – тактильно-кинестетическим тренажером.

Сотрудничество с библиотекой для слепых как системное решение

Музей не обладает штатным тифлопедагогом. Проблему компенсирует партнерство со Специальной центральной библиотекой для слепых и слабовидящих, предоставляющей готовые методические пособия по созданию аудиодескрипций и тактильных маршрутов на исторических объектах. Ее сотрудники проводят инструктаж и консультацию сотрудников музея перед каждой инклюзивной программой (речевые модули, разрешенные зоны для касания), совместно разрабатываются карточки с рельефно-точечным шрифтом для ключевых точек маршрута.

Перспективы развития доступности объектов культурного наследия

Участие в «Эстафете доброты» показало: объект культурного наследия со строгими правилами эксплуатации может быть доступным при условии творческого пересмотра формата экскурсии. Главное – не имитировать доступность, а опираться на реальные исторические смыслы (пример с «ушами Ленинграда» и трудом слепых бойцов ПВО). Сотрудничество с профильной библиотекой – малозатратный и эффективный путь для музеев без отдельного инклюзивного отдела. Государственный музей истории Санкт-Петербурга планирует закрепить полученный опыт, сделав адаптированные версии программ «Крепость победы» и «Маленькие истории большой войны» регулярными.

М.В. Шапошникова

Костромской музей-заповедник

**ИНКЛЮЗИЯ КАК РЕСУРС ТУРИСТИЧЕСКОЙ
ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ: ОТ АДАПТАЦИИ СРЕДЫ
К СОТВОРЧЕСТВУ (ОПЫТ КОСТРОМСКОГО
МУЗЕЯ-ЗАПОВЕДНИКА)**

Сегодня инклюзивные практики в музейном деле выступают стратегическим инструментом повышения туристической привлекательности регионов. Опыт Костромского музея-заповедника наглядно демонстрирует, что когда музей создает доступную среду, он одновременно формирует уникальный продукт, востребованный широкой аудиторией.

Яркий пример – проект «Делиться светом. Погружение», победитель конкурса «Без исключения» 2025 г. К моменту его реализации связь музея с местным региональным отделением Всероссийского общества слепых была уже тесно налажена. Этому способствовали предыдущие совместные творческие проекты, каждое мероприятие которых обсуждалось с незрячими и слабовидящими людьми. Продукт проекта 2025 г., аудиофильм «Дом окнами на юг», создан совместно сотрудниками Костромского музея-заповедника, актерами Костромского драматического театра имени А.Н. Островского и представителями местного отделения Всероссийского общества слепых. Участие слабовидящих и незрячих людей позволило наполнить фильм разнообразными фоновыми звуками жизни деревни, сделать его насыщенным, информативным и ярким по звучанию. В его основе – дневниковые записи Леонида Шутова «О себе, родителях, родных и чужих людях и делах начала XX века». Для аудиофильма были отобраны моменты, которые наиболее ярко и выразительно отражают жизнь костромской семьи в начале XX столетия. Звук помогает погружать слушателя в события, добавляет красок, эмоций происходящему. Аудиофильм – это прогулка в наушниках по территории «Костромской слободы», этнографического отдела Костромского музея-заповедника. Финал аудиофильма предполагает совместное обсуждение эмоциональных связей между близкими людьми. Через аудиоисторию мы наполняем посетителя его семейными воспоминаниями, которые давали ему опору и чувство счастья. В этом проекте музей становится для семьи местом

объединяющим, каждый слушатель возвращается к положительным эмоциям, и происходит это в музее. Проект, созданный совместно с незрячими людьми для всех посетителей музея, стал настоящим показателем инклюзивной культуры в действии.

Тактильные макеты, тифлокомментирование, материалы на «ясном языке» и мультисенсорные маршруты изначально разрабатываются для людей с инвалидностью, однако на практике оказываются ценными для семей с детьми, пожилых посетителей, туристов, всех, кто ищет глубокого погружения в культурный контекст. Инклюзивные практики доказывают: инвестируя в доступность, мы инвестируем в качество туристического продукта. Делая музей комфортным для одного сообщества, мы открываем двери для новых гостей, превращая социальную миссию в двигатель устойчивого регионального развития.

Для заметок

Для заметок

Издания Музеев Московского Кремля можно приобрести
в музейных магазинах, расположенных в кассовом павильоне
в Александровском саду, а также на территории Московского Кремля,
тел. (495) 695-41-56.

Отдел по реализации сувенирной и печатной продукции
Музеев Московского Кремля, тел. (495) 697-60-96

Кремль – детям

XIV Всероссийский фестиваль

КРЕМЛИ И МОНАСТЫРИ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ И ИСТОРИИ РОССИИ: ФОРМИРОВАНИЕ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Москва, Сергиев Посад, 16–18 сентября 2026 года

Тезисы докладов

Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры
«Государственный историко-культурный музей-заповедник «Московский Кремль»
109012, Москва, Кремль
Подписано в печать __. __. 2026. Тираж 150 экз.

ООО «Новосибирский издательский дом»
г. Новосибирск, ул. Немировича-Данченко, 104
Телефон: (383) 299-29-80. E-mail: knigosibirsk@yandex.ru
книгосибирск.рф