

DOI: 10.17748/2686-8814-2020-2-2-52-59

УДК 908

Воробьева Галина Игнатьевна
Астраханский краеведческий музей
г. Астрахань, Россия
e-mail: astrakhan-musei.ru

РЕАЛИЗАЦИЯ КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ФУНКЦИИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ АСТРАХАНСКОГО КРАЕВЕДЧЕСКОГО МУЗЕЯ

Аннотация. В статье представлена краткая история Астраханского государственного историко-архитектурного музея-заповедника, созданного в 1837 году. Обозначены его социальные функции по собиранию, хранению, исследованию артефактов, их презентации, образованию и воспитанию. Особое внимание обращается на досуговую или рекреационную, ставшую популярной в последние годы. Важную роль в ее реализации играет музейная педагогика, помогающая создавать образовательные программы, проекты, интерактивные мероприятия как внутри-музейные, так и совместные с другими учреждениями культуры, с учреждениями образования.

Очень популярными среди посетителей являются игровые программы, ориентированные на самостоятельность посетителя. В статье показан опыт работы Астраханского музея с аудиторией (экскурсионные программы, театрализованные представления, краеведческие квесты).

Ключевые слова: музей, экспозиция, посетитель, интерактивные формы работы, экскурсия, квест

Для цитирования: Воробьева Г.И. Реализация культурно-образовательной функции в деятельности Астраханского краеведческого музея. *Культурный ландшафт регионов* 2020. Том. 2. № 2. с. 52-59.

DOI: 10.17748/2686-8814-2020-2-2-52-59

Galina I. Vorobyova
Astrakhan Museum of local lore
Astrakhan, Russia
e-mail: astrakhan-musei.ru

IMPLEMENTATION OF CULTURAL AND EDUCATIONAL ACTIVITIES FUNCTIONS IN OPERATION ASTRAKHAN MUSEUM OF LOCAL LORE

Annotation. The article presents a brief history and foundation of the Astrakhan State Historical and Architectural Museum-Reserve, created in 1837. Its social functions for collecting, storing, research of artifacts, their presentation, education and upbringing are

indicated. Special attention is paid to leisure or recreational activities that have become popular in recent years.

An important role in its implementation is played by Museum pedagogy, which helps to create educational programs, projects, and interactive events both inside the Museum and in collaboration with other cultural and educational institutions.

Very popular among visitors are game programs that focus on the independence of the user. The article shows the experience of the Astrakhan Museum with the audience (excursions, theatrical performances, local history quests).

Keywords: Museum, exhibition, visitor, interactive forms of work, tour, quest

For citation: Vorobyova G.I. Implementation of cultural and educational activities functions in operation Astrakhan museum of local lore. Cultural landscape of the regions. 2020. Vol. 2. no. 2. PP. 52-59.

DOI: 10.17748/2686-8814-2020-2-2-52-59 (In Russ., abstr. in Engl.).

Астраханский краеведческий музей, филиал ГБУК АО «Астраханский государственный историко-архитектурный музей-заповедник», как и другие типы государственных музеев Российской Федерации, является отражением меняющейся экономической, политической культурной жизни общества.



*Астраханский государственный историко-архитектурный музей-заповедник.
Современное фото*

*Astrakhan state historical and architectural Museum-reserve.
Modern photo.*

Со дня создания в 1837 г. до настоящего времени на протяжении всего периода становления и развития краеведческий музей, как и общество, пережил периоды взлета и падений, «революционных преобразований», застоя и

перехода к научному творческому анализу исторических событий и их отражения в экспозициях.

Это один из старейших музеев на Нижней Волге. Его создание было одним из главных событий в культурной жизни города первой половины XIX века. Первое упоминание о музее содержится в «Прибавлении к Астраханским губернским ведомостям» за 1839 год. В 3-х номерах приложений к губернской газете была напечатана статья «Беглый обзор Астраханского губернского музеума», в котором отмечалось: «Здесь губернский музеум заключает в себе кабинет разного рода чучел птиц, зверей, модели предметов, относящихся к мореплаванию, садоводству, рыболовству и минеральный кабинет солей [1, с. 21-29]. Завершалась статья сообщением о месте расположения музея и дате его открытия: «... губернский музей помещается в хорошо отделанном каменном доме и на самом видном месте. Предметы расположены по рядам, в прилично убранной зале, с должным порядком и устройством» [2, с. 107].

«Начало этому благодетельному учреждению, вместе с выставкой естественных и искусственных произведений губернии, к укреплению города и развитию различных ветвей сельского хозяйства, положено с 12 декабря 1837 года... нынешним государственным военным губернатором Иваном Семеновичем Тимирязевым в 1837 году...» [3, с. 197].

Известный краевед XIX века Рыбушкин сообщает в одном из своих исследований: «Музей был представлен разнообразными коллекциями, но, к сожалению, в 1862 году из-за отсутствия средств на содержание, музей был закрыт, а его экспонаты были переданы на хранение в другие учреждения. В 1874 году возникает Петровское общество исследователей Астраханского края (Петровским общество было названо в связи с тем, что основание его совпало с 200-летием со дня рождения Петра Первого, внесшего большой вклад в развитие Астрахани как южного форпоста страны – прим. автора). Члены общества, проводя системные, научного характера сборы материалов о природе и истории края, выпустили ряд сборников краеведческих статей. В 1888 году обществу были переданы коллекции, ранее собранные существовавшим до середины века губернским статистическим комитетом. Городской управой было отведено помещение для показа экспонатов. Коллекция была разнообразной и целостно представляющей разнообразие флоры, фауны, археологических находок, фотоматериала, отражающего историко-культурные особенности края. Представленная в 1890 г. на Казанской торгово-промышленной выставке, она была удостоена многочисленных наград.

5 марта 1897 года состоялось официальное открытие Астраханского Петровского музея. В 1911 году его экспозиции были размещены в новом здании Городских учреждений, где располагаются и в настоящее время [4].

«Особенность музея как учреждения культуры заключается в том, что «действуя в настоящем», он одновременно обращен и в прошлое, и в будущее. В прошлое – поскольку сохраняет культурное наследие, в будущее – ибо участвует в формировании ценностных ориентаций» [5, с. 5].

Тип «краеведческий» для музея – не только особенность, но профессионально тематическая устремленность в прошлое и будущее: первое предполагает хранящийся, изучаемый и презентуемый фонд, второе – целеполагание взаимодействия музея с посетителем. Музейный работник должен преподнести аудитории посетителей музейный экспонат таким образом, чтобы высветить его непреходящую значимость для любого поколения, разбудить в душах посетителей побуждение необходимости сохранения и самого экспоната, и памяти о нем. Актуальность выполнения этой первостепенной задачи усиливается с учетом стати-

стики и изучения аудитории музейного посетителя: основной категорией при посещении музеев являются дети (5-10 лет) и юношество (11-16 лет), а также молодежная аудитория (17-25 лет).

Интересно, на наш взгляд, заметить, что стремительно развивающееся время вносит коррективы в первостепенность задач музейного института: «...на современном этапе музейного развития выделяются несколько основных социальных функций музея: научно-документационная, исследовательская, образовательно-воспитательная и образовательно-рекреационная. Данные функции свойственны всем музеям, но их соотношение может варьироваться» [6, с. 44 – 48]. При перечислении функций музея образовательно-рекреационная стоит на последнем месте, но, заметим, по своему значению в настоящее время она настолько актуальна, что занимает особое внимание сотрудников музея, органов управления учреждениями культуры и исследователей музейного дела, поскольку современный музей занимается не только хранением определенной информации, но и транслированием, распространением ее в массы, формированием духовных ценностей у подрастающего поколения. Краеведческий музей – это то место, в котором посетитель не только получает новые знания, но и приобщается к историко-культурным, нравственно-этическим ценностям. Особенно важен этот процесс познания для детей, у которых процесс формирования и становления личности находится в стадии становления.

В современном музейном деле реализацией культурно-образовательной, воспитательной деятельности занимается музейная педагогика. Изучая опыт зарубежных и российских коллег, можно понять, что в настоящее время музейная педагогика в некоторых случаях является основным звеном, продвигающим музейную деятельность среди населения. Этому способствуют образовательные программы, проекты, интерактивные мероприятия как внутримузейные, так и совместные с другими учреждениями культуры, с учреждениями образования [7, с. 32].

Очень популярными среди посетителей являются игровые программы, ориентированные на самостоятельность посетителя. Например, квесты по музею: «Выходной день в музее». Посетитель или группа посетителей имеет схему-ребус, которая указывает направление по маршруту и его конечной точки, где в конце ждет приз.

Сам термин пришел из английского слова «guest» - «поиск». И сегодня квест это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока [8, с. 146 – 149].

Данная форма досуговой деятельности стала развиваться и активно использоваться в туристическом деле как в азиатских странах, так в США и Европе. Европейской столицей квеста принято считать Будапешт. В России же первый реальный квест был запущен в 2013 г., и сегодня данная форма набирает популярность во многих городах. Площадкой для квеста может служить не только отдельная комната, как в классическом варианте, но также это могут быть старинные музеи – усадьбы, парки или исторически значимые улицы города.

Проведение игрового занятия в музее – педагогическая инновация последних десятилетий. На сегодняшний день это распространенная практика: каждый музей создает свои экскурсионные программы познавательного и игрового характера, как для детской так и для взрослой аудитории. Музей является идеальным образовательным игровым полем, так как для проведения квеста необходима особая среда, насыщенная большим количеством информации. Музейный

квест – это не просто игра, это целый проект с использованием игровой технологии, в котором музей выступает как ресурсное пространство.

Как показывает практика, в ходе игрового занятия посетитель музея глубже осознает полезность полученной информации для себя лично, лучше запоминает ее. Участники командной игры могут применить приобретенные знания и навыки дальнейшей самореализации, так как командное мышление и дух способствуют воспитанию взаимовыручки, достижению качественно новых результатов и освоению ценностей сотрудничества и партнерства [9, с. 37].

На сегодняшний день в филиалах Музея – заповедника разработан ряд квестов, которые условно можно разделить на два вида: тематический и краеведческий.

Тематические квесты основаны на сюжете хорошо известных фильмов или книг. Экспозиции музеев данном случае являются лишь местом организации игрового мероприятия, частично его дополняя, создавая у группы необходимое настроение. Так, например, в действующем квесте «Гарри Поттер: возвращение в Хогвартс» презентационный зал Краеведческого музея в детском сознании превращается в главный зал школы магии и волшебства, а экспозиция «Астраханский край. XIX – нач. XX вв.» – в Косой переулок, где участники игры получают волшебные палочки, как и главный герой серии романов английской писательницы Джоан Роулинг.

Краеведческие квесты более привязаны к экспозиции и зависят от нее. В краеведческом квесте «Забытые секреты» задания связаны не только со всей экспозицией в целом, но и с конкретным экспонатом, который нужно либо найти, либо правильно назвать. Однако неоспоримое преимущество краеведческой игры в том, что она передает больше знаний по природе и истории края, нежели тематическая.

Следует отметить, что тематические игры более популярны, поскольку аудитория, знакомая с сюжетом, главными героями произведений, ставшими основой квеста, уже представляет, что она может получить во время мероприятия. Здесь имеется в виду именно эмоциональный заряд, ожидание приключений, необычности и т.д. [10].

Один из новых квестов, который проводится на базе Краеведческого музея – это квест «Остров сокровищ» – настоящая пиратская одиссея, в ходе которой игроки научатся вязать морские узлы, читать зашифрованные послания и станут членами пиратского братства. На старте команда, проходящая квест, получает задание с подсказками, в помощь игрокам выдается бортовой журнал, используя который, команда сможет справиться с некоторыми заданиями, предполагающими расшифровку пиратских посланий. Для того, чтобы приступить к выполнению следующего задания игрокам необходимо дать правильный ответ на предыдущее. За каждое верно выполненное задание команда получает «Черную метку», специальный жетон, который может помочь в выполнении одного из заданий. Правила игры этого квеста предполагают прохождение на следующий этап, используя эту «Черную метку», как подсказку, если одно из заданий вызывает затруднение в его прохождении. Стоит отметить, что в карте с маршрутом квеста все залы музея имеют соответствующее название, близкое к пиратской теме. Так, зал «Рыбы Волго-Каспийского бассейна» стал «Необитаемым островом», а зал с Плезир-яхтой Петра I – «Бухтой затонувших кораблей», где команде предстоит научиться вязать морские узлы. Целью этого квеста является поиск частей карты, сложив которые команда найдет место спрятанных сокровищ: сундук с кладом. Таким образом, в

игровой форме с легкостью может проходить образовательный процесс, в ходе которого участники квеста могут познакомиться с основной экспозицией музея.

Квест позволяет привлечь в музей не только новых посетителей, но и тех, для кого музей давно считается чем-то обыденным, и тех, кто уже не раз посещал его экспозиции, позволяет по-новому взглянуть на мир музея.

Экскурсия в форме квеста – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, историческими фактами и другими основами родного города. Большинство информации по выбранной теме участники получают не от экскурсовода в виде лекции, а добывают самостоятельно [11]. Таким образом, повышается мотивация участников, за счет соревновательной формы игры добавляется азарт, что позволяет наравне с изумительными видами экспозиций музея получить незабываемые и яркие эмоциональные переживания от участия в настоящей детективной истории.

Все музейные квесты реализуются по двум направлениям – для больших и малых групп. Сложность работы с большой группой состоит в том, что в процессе игры не возможно задействовать каждого участника. Поэтому в рамках одного квеста целесообразно делить большую группу на команды, предлагая им пройти разные маршруты. Задания при этом должны быть абсолютно одинаковыми, чтобы у нескольких команд были равные шансы пройти игру до конца или выиграть.

Практический опыт показал, что крупная группа чаще всего формируется из людей одной возрастной категории, с примерно одинаковым уровнем знаний и кругом интересов. Малая группа может состоять из людей абсолютно разного возраста, уровня знаний, социального положения.

Чаще всего это семейные группы, желающие отметить День рождения одного из участников необычным мероприятием, которое было бы не только интересным и эмоционально насыщенным, но и познавательным. Поэтому задания квеста должны быть рассчитаны именно на совместное прохождение. В этом состоит и сложность организации и социальная ценность таких игр: наладить взаимоотношение представителей разных поколений, через игровое пространство, через задачи, которые требуют совместных решений.

В последнее время спрос на игровые программы в музее неуклонно растет. Главная и сложная задача музея на сегодняшний день – поддерживать конкурентоспособность, побуждая музейную аудиторию к созерцанию, самообразованию и науке. Квест как один из видов работы с посетителем определенно заслуживает особого внимания, так как позволяет найти пути популяризации музейного продукта не в ущерб этическим аспектам.

Конкурсы, викторины, интеллектуальные игры, связанные с тематикой музея, являются средством выявления активности аудитории и приобщения их к музейному продукту [12]. Игры и соревнования данного типа организуются таким образом, чтобы максимально приблизить посетителей к музейным коллекциям (то есть задания предполагают не только знание фактов, но и экспозиции). Часто игры подобного типа имеют командный характер. Это способствует распространению знаний не только по сценарию «музейный сотрудник – посетитель», но и внутри определенной группы. Среди неоспоримых плюсов командных интеллектуальных игр является формирование определенного микроклимата внутри группы, называемого «командный дух». Работа музейного сотрудника состоит в том, чтобы грамотно поставить задачу перед участниками игры, направлять их на пути ее решения, оценить знания участников, а также их умение вести дискуссию и доказывать свою точку зрения [13, с. 28]. В музее проводятся следующие виды мероприятий: «Чудесный мир игры» – интерактивное мероприятие об играх

народов Астраханской губернии; «Сокровища народного орнамента» – интерактивная беседа о разнообразии орнамента в культурах народов Астраханского края и его значении, «В траве сидел...» – интерактивное мероприятие о природных сообществах Дельты с творческим занятием по созданию тематических рисунков и фигурок в технике оригами и др.

В целом, надо отметить, что обеспечение открытости и возможности диалога, использование музейного пространства в социокультурном становлении и расширение аудитории – все перечисленные актуальные для современного музея задачи требуют постоянного поиска новых форм деятельности, новых событий. В связи с этим на базе Астраханского краеведческого музея в настоящее время реализуется целый ряд мероприятий и проектов, позволяющих привлечь подрастающее поколение к изучению краеведческого материала и культурного наследия, способствующих развитию познавательной активности и формированию нравственных и мировоззренческих установок, базирующихся на общечеловеческих ценностях.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Штылько А. Иллюстрированный путеводитель и справочник по городу Астрахани. Астрахань: Паровая Новая Русская типография, 1998.
2. История Астраханского края: Монография. Астрахань: Изд-во Астраханского гос. пед. ун-та, 2000.
3. Рыбушкин М.С. Записки об Астрахани. М.: С. Селиванского. 1841.С. 197.
4. Официальный сайт ГБУК «Астраханский музей-заповедник» URL:www.astrakhan-musei.ru
5. Гнедовский М. Что такое успешный музей?//Меняющийся музей в меняющемся мире. М.: 2010.
6. Музееведение. Музеи исторического профиля под ред. К.Г. Левыкина, В. Хербста. М.: 1988.
7. Акоева Н.Б. Репрезентация повседневной жизни музейными средствами (из опыта работы музеев) // Образование и наука в высшей школе: современные тренды: материалы Международной научно-практической конференции (Краснодар, октябрь – ноябрь 2016 года).
8. Чудакова А.О. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян // Молодой ученый. 2014. № 21.
9. Образцова М.А. Игра в музейном пространстве // Справочник руководителя учреждения культуры. 2014. № 10.
10. Виды квестов <http://extrareality.ru/blog/vidy-kvestov>
11. Нимич С. Музейный квест <http://nsportal.ru/kultura/restavratsiya-i-muzeynoe-delo/library/2016/01/26/muzeyny-kvest>
12. Поправко Е. Музееведение. URL:www.abc.vvsu.ru/Books/muzeebed
13. Играть или не играть? От какого наследства мы отказываемся? // Музей. 2013. № 2.

REFERENCES

1. Shtyl'ko A. Illyustrirovannyj putevoditel' i spravochnik po gorodu Astrahani [Illustrated guide and guide to the city of Astrakhan Astrahan']: Parovaya Novaya Russkaya tipografiya, 1998. (In Russian)

2. Istoriya Astrahanskogo kraja: [History of the Astrakhan region]. Monografiya. Astrahan': Izd-vo Astrahanskogo gos. ped. un-ta, 2000. (In Russian)
3. Rybushkin M.S. Zapiski ob Astrahani [Notes about Astrakhan]. Moscow: S. Selivanskogo. 1841. (In Russian)
4. Oficial'nyj sajt GBUK «Astrahanskij muzej-zapovednik» URL:www.astrakhan-musei.ru. (In Russian)
5. Gnedovskij M. Chto takoe uspeshnyj muzej? [What is a successful Museum?]. Menyayushchisya muzej v menyayushchemsya mire. Moscow: 2010. (In Russian)
6. Muzeevedenie. Muzei istoricheskogo profilya. [The museums of historical profile]. Pod red. K.G. Levykina, V. Herbst. Moscow: 1988. (In Russian)
7. Akoeva N.B. Reprezentaciya povsednevnoj zhizni muzejnymi sredstvami (iz opyta raboty muzeev). Obrazovanie i nauka v vysshej shkole: sovremennye trendy: materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii (Krasnodar, oktyabr' – noyabr' 2016 goda). (In Russian)
8. Chistyakova K.V. Prichiny populyarnosti kvestov kak formy dosuga sovremennyh rossiyan [Reasons for the popularity of quests as a form of leisure for modern Russians]. Chelovek v mire kul'tury. 2013. № 2. (In Russian)
9. Obrazcova M.A. Igra v muzejnom prostranstve [Playing in the Museum space]. Spravochnik rukovoditelya uchrezhdeniya kul'tury. 2014. № 10. (In Russian)
10. Vidy kvestov Available at: URL: <http://extrareality.ru/blog/vidy-kvestov>
11. Nimich S. Muzejnyj kvest [Museum quest]. Available at: URL: <http://nsportal.ru/kultura/restavratsiya-i-muzejnoe-delo/library/2016/01/26/muzejnyy-kvest>(In Russian)
12. Popravko E. Muzeevedenie [Museology]. Available at: URL:www.abc.vvsu.ru/Books/muzeebed (In Russian)
13. Igrat' ili ne igrat'? Ot kakogo nasledstva my otkazyvaemsya? [To play or not to play? What inheritance are we giving up?]. Muzej. 2013. № 2. (In Russian)

Информация об авторе: Воробьева Галина Игнатьевна, бакалавр музеологии, сотрудник Астраханского краеведческого музея
г. Астрахань, Россия
e-mail: astrakhan-musei.ru

Поступила: 14.02.2020

После доработки: 09.04.2020

Принята к публикации: 20.04.2020

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи

Information about the author: Vorobyova Galina Ignatyevna, bachelor of museology, employee of the Astrakhan Museum of local lore
Astrakhan, Russia
e-mail: astrakhan-musei.ru

The paper was submitted: 14.02.2020

Received after reworking: 09.04.2020

Accepted for publication: 20.04.2020

The author have read and approved the final manuscript.