

Т.В. Васильева

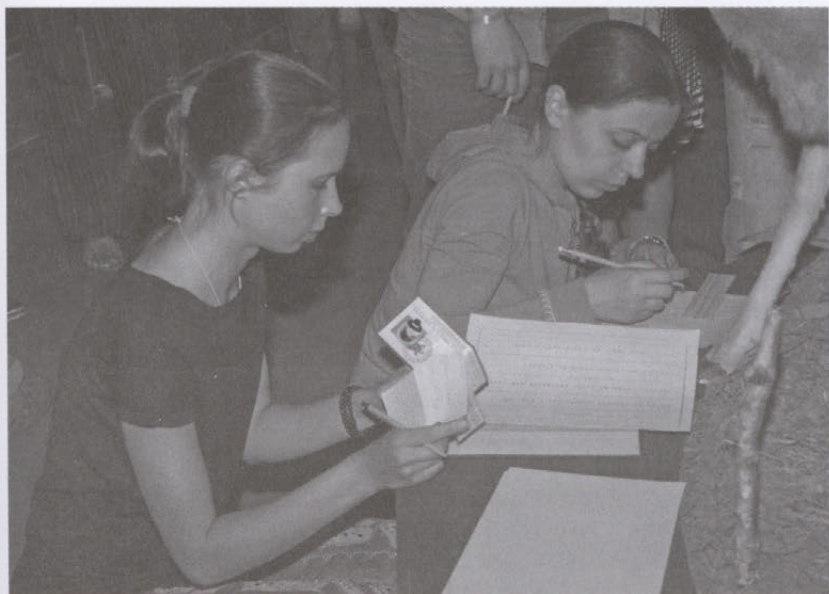
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ С МУЗЕЙНЫМ ПОСЕТИТЕЛЕМ, ИЛИ «ТАЙНА ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ»

*У каждой игры свои правила
Йохан Хёйзинга*

Музей в современном мире - уникальная, гибкая структура, подчиняющаяся не только классическим функциям (таким как хранение и выставочное представление коллекций), но и позволяющая в новых форматах увидеть классические факты из истории нашего края через игру. Игру не только для малышей, но и для взрослых посетителей, переносящую их на столетия назад, дающую примерить на себя новую оригинальную роль – роль музейного детектива.

2011 год был юбилейным и для города Самары, и для Самарской губернии. Четыре даты легли в основу новой игровой музейной программы (1367, 1586, 1688 и 1851 годы – основные вехи в становлении Самары).



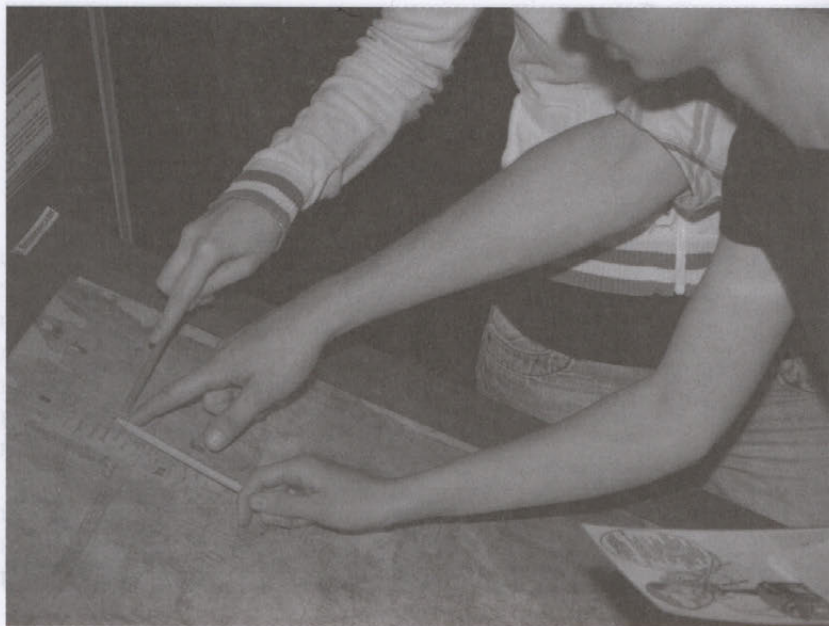


В музейной практике необходимыми, но сложными для восприятия современного музейного посетителя формами работы являются лекции, круглые столы, семинары. При этом задачей современных музейно-педагогических форм работы является не упрощение, а разнообразие форм подачи информации. Игра как форма работы позволяет легко и не навязчиво запомнить сложную краеведческую информацию, научиться ее применять и использовать в решении достаточно сложных «детективных» задач.

«Тайна Тысячелетия» - так была названа музейная игра-детектив. В ее основе лежат классические вопросы: о возрасте г. Самары, ее основных исторических вехах и оригинальных фактах из истории.

Игровое занятие позволяет задействовать всех музейных сотрудников, находящихся на экспозиции, будь то научные сотрудники или смотрители. Выданное в начале игры удостоверение музейного детектива при предъявлении обязывает музейных работников отвечать на любые вопросы, связанные с Самарой.

В ходе игры участники имеют возможность собрать полную детективную историю, выполненную в стиле комикса из шести разъемных листов или в особых случаях — от реальных персонажей



(актеры-волонтеры или научные сотрудники музея в специальных костюмах).

Каждый игровой этап позволяет участникам получить одну подсказку и один лист из комикса.

Структура игры включает в себя три составляющие:

1. Посвящение в музейные детективы.
2. Проведение расследования и знакомство с показаниями «свидетелей» (первобытный человек – Гигант, Ивашка из крепости Самара, стрелец Осиф, венецианские купцы Франческо и Доминико Пиццигани и др.), проследить за деятельностью представителя тайного общества РАСА (солнечная/радостная Самара) и даже спасти музейного агента Самаркина.

3. В конце интерактивной игры её участники подводят итоги, делятся всей собранной в ходе расследования информацией, представив свою версию истинного возраста Самары, получают специальный музейный документ (Сертификат музейного детектива) и становятся полноправными членами «Тайного общества РАСА», хранителями истинных знаний о Самаре.



«Тайна тысячелетия» - интересный опыт в работе с современным посетителем. Игра позволила привлечь в музей студентов и молодых людей нашего города и его гостей. Отмечу, что заметки, сделанные в ходе игры, записи отрывков из грамот и документов, расшифровки тайных посланий еще ни разу не «забыли» в музее, что является прямой «зрительской» оценкой нашей работы.

При разработке программы «Тайна тысячелетия» отделу музейной педагогики помогли специалисты отдела истории прошлого, а при составлении методических наборов использовались исторические справки, предоставленные отделом истории прошлого ГБУК СОИКМ им. П. В. Алабина.

Список литературы:

Автократов Н. В. Серая скала. М., 1955.

Олеарий А. Описание путешествия Голишинского посольства в Московию и Персию. СПб., 1906. С. 383.

Переписная по Самарскому уезду книга 7154 И 7155 (1646—1647), хранящаяся в Московском архиве Министерства Юстиции под № 6408, книга 30 // П. Алабин. Почетный член Археологического Института. Несколько старинных документов, относящихся до истории г. Самары и Самарского края. Самара. Губернская типография. 1890.