

Номинация 3.3.7. «Музейная игра»: традиционные настольные игры, музейное лото, музейные «пазлы», игры-реконструкции и т. п.

Игра-находилка «Музей – территория поиска и игры»

Нестерова Н.В.

заведующий МБДОУ ЦРР – «Детский сад № 217»

Мельникова Е.Б.

старший воспитатель МБДОУ ЦРР – «Детский сад № 217»

Давыдова О. И.

к. п. н., доцент, заведующий кафедрой
дошкольного и дополнительного образования

Институт психологии и педагогики

Алтайский государственный педагогический университет

г. Барнаул

Актуальность

В 2010 году Фельдштейн Д.И.¹ ввел такое понятие как «маргинализация образования», рассматривая его в первую очередь как неравный доступ к образовательным ресурсам в мегаполисе и провинции. Дети, живущие в больших городах и мегаполисах, по его мнению, имеют больший доступ, а главное большие возможности для приобщения к культурному наследию России, важной частью которого являются музеи. Однако, во многих городах, поселках и даже деревнях Российской Федерации есть музеи, с экспозициями и собраниями коллекций которыми можно гордиться, не только на «местничковом» уровне, но и на уровне страны в целом.

Великолепные музеи есть и в Алтайском крае. В самом Барнауле это Алтайский государственный краеведческий музей, старейший музей края, открытый в 1823 году по инициативе Ф. Геблера и П. Фролова. В нем собраны экспонаты и этнографические материалы по культуре народов Сибири и Северной Америки, модели горных машин и механизмов. Музей «Истории Горного Производства» города Змеиногорска, «Музей Чуйского тракта» в городе Бийске, Полковниковский Музей Космонавтики им. Титова Г.С. (Косихинский район), музей на Колыванском камнерезном заводе имени И.И. Ползунова (с. Колывань), том самом, где была создана знаменитая «Царица ваз», находящаяся в Эрмитаже Санкт-Петербурга.

Музеи можно рассматривать и как социально-эстетический феномен культуры (Н.Г. Макарова, Т.А. Алешина), и как социокультурное пространство российской провинции (А.Л. Филатова), оценивать в качестве информационно-коммуникативной системы (С.В. Пшеничная). Следует согласиться с разновекторностью музеев, связанную в первую очередь с их деятельностью.

Фундаментом педагогики музея является идея погружения личности в специально организованную предметно-пространственную среду, которая может включать в себя произведения искусства, старины, экспонаты педагогического содержания.

Современная музейная педагогика развивается в русле проблем музейной коммуникации и направлена на приобщение к музею и его культуре подрастающего поколения с самого раннего возраста, активизацию творческих способностей личности, создание многоступенчатой системы музейного образования. В мае 2012 году на базе

¹ Фельдштейн, Д.И. Приоритетные направления психолого-педагогических исследований в условиях значимых изменений ребенка и ситуации его развития / Д.И. Фельдштейн. – М. : МПСИ ; Воронеж : МОДЭК, 2010.

МБДОУ ЦРР – «Детский сад № 217» города Барнаула был открыт первый в Алтайском крае Педагогический музей кукол².

Педагогический музей кукол является культурно-просветительным учреждением, целенаправленно собирающим, хранящим, экспонирующим музейные предметы и музейные коллекции: кукол в национальных костюмах, сувенирные куклы разных стран, самодельные народные куклы, куклы советского периода, коллекционные куклы, кукольные атрибуты и аксессуары, открытки и предметы быта. Особый тип музея – педагогический – был выбран потому, что непосредственным адресатом и «пользователем» музея является не только ребенок-дошкольник, но и педагоги. Музей достаточно популярен, за пять лет работы его посетили свыше двух тысяч человек, на базе музея проводятся занятия для студентов и магистрантов Алтайского государственного педагогического университета, читаются лекции для слушателей курсов повышения квалификации педагогов, проводятся мастер-классы, организованы экскурсии.

В современном музее можно практически все: «покормить экспонат», «сварить щи», «покричать», «заняться раскопками», «поговорить по старинному телефону», «заняться каллиграфией», «послушать сказки», «сыграть в настольно-печатную игру». Это связано в первую очередь с тем, что увеличение объема зрительной информации повлияло на восприятие человека, который перестал замечать предметы и явления, которые производили впечатление на старшее поколение и простое «выставление» экспонатов не привлекает внимание ни детей, ни взрослых.

Современный музей – это культурное пространство, которое открыто для самых разных возрастных аудиторий. К каждой из них требуется определенный подход, необходимый для понятного, яркого, всестороннего представления музейного продукта. Педагогический музей кукол является вариантом учебной мастерской для педагогов дошкольных образовательных учреждений, возможностью для расширения образовательного пространства ребенка, местом проявления активности ребенка, включения его в **музейные инсталляции, игры**, в том числе интерактивные.

Интерактивные музейные выставки позволяют посетителям музея не только осматривать демонстрируемые материалы, но и взаимодействовать с экспонатами на стендах, экскурсовод-педагог активно идет на контакт, отвечая на вопросы, знакомя с экспонатами вживую, давая возможность прикоснуться к ним, наблюдать в действии (например, в сюжетно-ролевой игре, игре-находилке, квесте).

Инсталляция (англ. *installation* — *размещение, установка, монтаж*) – одно из центральных понятий для обозначения современных произведений искусства. Суть созданных пространственных композиций музея, в том, что зритель становится участником или даже частью композиции. То есть отличие инсталляций от обычных выставок состоит в том, что они предназначены для погружения в них зрителя, а не только для наблюдения или рассматривания со стороны. Это то, что соответствует ожиданиям ребенка, когда он приходит в Педагогический музей кукол. Здесь ребенок может не просто рассматривать имеющиеся экспозиции, **а стать активным участником игры с куклами организованной педагогом-экскурсоводом**, может поменять экспозицию в плане размещения аксессуаров, дополнить ее своими поделками, рисунками. Ребенок познает мир через все органы чувств, и радость его от впервые виденного, осязанного, испробованного несравненно ярче, чем у взрослых, а потребность в таких ощущениях сильнее. У детей при посещении Педагогического музея кукол должно реализоваться желание – увидеть, услышать, пощупать, попробовать, совершить открытие, должно появиться желание что-нибудь сделать своими руками и главное – поиграть.

² Давыдова О.И. Педагогический музей кукол как инновационная педагогическая технология // Дошкольная педагогика. – 2015. – № 1. – С. 12-15.

Давыдова О.И. Педагогический музей кукол – территория поиска и игры // Дошкольная педагогика. – 2021. – № 9 (174). – С.7-12.

Для этого в Педагогическом музее кукол активно используется **метод музейных игр**: *игры-развлечения, игры-путешествия, игры – графические упражнения, интеллектуально-творческие игры, «фанты с сюрпризом», квест-игры, игры-находилки по сюжету литературных произведений.*

Нередко именно под ту или иную экспозицию разрабатываются **проекты**, участниками которых становятся дети и родители детского сада. Например, для создания экспозиции посвященной годовщине победы на Бородинском поле в войне 1812 года, был проведен мастер-класс для родителей по «бальным книжечкам» или карне (фр. carnet de bal) – дамский бальный аксессуар, миниатюрная книжечка, в которую дама записывала номер танца и имена кавалеров. Бальные книжечки использовались не только при создании экспозиции музея, но и во время театрализованного музейного квеста – детского спектакля «Дамы и гусары».

Квест – одна из популярных форм работы музея с аудиторией.

Квест (англ. *Quest* – «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»).

В тоже время **квест** – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда препятствий.

Квесты очень популярны и практикуются во всех музеях мира. Их проводят как с детьми, так и взрослыми. Квесты развивают у детей логическое мышление, заставляют их активно думать, сопоставлять, находить выход из проблемных ситуаций. Все квесты требуют определенного уровня подготовки ребенка, опыт посещения музея, знание музейной экспозиции.

В квест-игре задания могут быть самыми разнообразными: *на смекалку (шуточные или серьезные загадки, головоломки, шарады, ребусы); познавательные (проведение экскурсии, рассказ об экспонате, составление рассказа-иллюстрации по музейной экспозиции, участие или проведение мастер-класса); игровые (использование сюжетной или театрализованных игр).*

При подготовке квеста в музее педагогу следует обратить внимание на то, что у квеста всегда есть организатор или организаторы, полностью придумавшие и оформившие **игру-экскурсию** (воспитатель группы, старший воспитатель, методист, музыкальный руководитель, куратор музея, родители).

Тема экскурсии выбирается заранее (как правило, она связана с экспозициями музея, иногда всеми, чаще одной или двух).

Продумывается маршрут движения от экспоната к экспонату (возможно с посещением мини-музеев в группах детского сада), выставок в других помещениях детского сада.

Подбираются и составляются задания, в соответствии с темой квеста, его целью и задачами, возрастом ребенка.

Нужный антураж квеста «прячется» на протяжении всего «маршрута» движения заранее. Это могут быть игровые маски, «сюрприз» в виде нового экспоната, костюмы для театрализованного действия, фокусы, эффектные опыты, иллюзии, световые эффекты и т.д. Готовятся карточки с заданиями или «карточки-находилки» для участников квеста. Просчитывается время игры-экскурсии.

Во время проведения квестов в Педагогическом музее кукол активно используются **«карточки-находилки»** и такой прием как **чек-лист**.

Работа с «карточками-находилками» в музее

Наполнение «карточек-находилок» зависит от возраста детей, степени их осведомленности о правилах игры, подготовленности к самой игре.

Начиная работать по «карточкам-находилкам», педагоги МБДОУ ЦРР – «Детский сад № 217» использовали опыт работы таких музеев как Эрмитаж и Третьяковская галерея, где давно практикуют выпуск специальных книжек для **самостоятельной**

работы ребенка с экспозицией. Пройдя залы выставок, выполняя представленные в «книге-дневничке» задания, ребенок может получить дополнительные преференсы для дальнейшего посещения музея: афишу, книгу с иллюстрациями в подарок, скидку на посещение выставки, пригласительный билет на праздник и т.д. То есть по окончании экскурсии, ребенок получает своеобразный «расчет» предъявляя чек-лист, который он заполнил, продвигаясь по экспозициям музея.

В Педагогическом музее кукол работа с детьми по использованию «карточек-находилок» начинается со **средней возрастной группы**.

Этапы работы:

1. Для знакомства детей с «карточками-находилками» подбирается не более 4 экспонатов музея, представленных в виде фотографий размещенных на листе (Приложение 1).

Придя на экскурсию в музей, дети знакомятся с экспозицией, проигрывают предложенные педагогом сюжеты, участвуют в изготовлении аксессуаров для экспозиции, беседуют. В конце экскурсии, педагог предлагает детям познакомиться с новой для них игрой «Музей – территория поиска и игры». Показывает детям «карточку-находилку» с фотографиями экспонатов музея, спрашивает у детей –«видят ли они на этих фотографиях что-то знакомое для них?». Поначалу у детей возникают трудности с соотношением содержания фотографии с экспонатом музея, здесь требуется помощь и подсказка воспитателя, который подводит детей к экспонату и просит внимательно посмотреть, похож ли данный экспонат, на тот, что представлен на фото, затем второй экспонат и т.д. Уже со второй, третьей игры дети справляются с «находилками» самостоятельно, находя экспонаты музея всей группой (как правило, на экскурсию приводят примерно 10-15 детей).

К концу учебного года дети справляются с заданиями самостоятельно, работая малыми группами по 3-5 человек.

2. В старшей группе, в начале учебного года игра повторяется по прежним правилам, при этом количество экспонатов представленных на «карточках-находилках» увеличивается до 6-8.

С середины учебного года можно переходить на индивидуальные «карточки-находилки»с представленными на них экспонатами музея, начиная с 6 фотографий и к концу года доводя их количество до 8.

Переход на индивидуальные «карточки-находилки» позволяет усложнить игру и ввести такое понятие как «чек-лист».

Поскольку задание теперь дети выполняют самостоятельно, им уже не нужно подходить к педагогу и показывать найденный ими экспонат, свою находку можно просто отметить на листе специальным квадратике.

Как правило, карточки прикрепляются к планшетам для блокнотов, детям раздаются карандаши или фломастеры, и объясняется правило игры: «Найдя экспонат, нужно отметить его в «чек-листе», т.е. в квадратике возле фотографии экспоната». Дети уже видели данное действие, поскольку педагог в групповой игре детей отмечал карандашом каждый найденный детьми экспонат, поэтому трудностей при выполнении задания не возникает.

По мере заполнения карточек дети подходят к воспитателю, сообщая, что они выполнили задание.

В конце экскурсии проводится коллективный анализ выполненной работы, проговаривается с детьми место расположения найденных экспонатов, отмечается правильность выполнения задания.

Если дети группы подготовлены к тому, что будет определен **победитель игры**, то педагог отмечает того, кто выполнил задание первым. Педагог награждает ребенка определенным бонусом, например – разрешает взять заранее обозначенный экспонат

Педагогического музея кукол для игры в группу, ребенок может быть назначен экскурсоводом в следующей подгруппе детей, стать ведущим игры-находилки, получить афишу, открытку и т.д.

3. Со старшей группы в содержание «карточки-находилки» помимо фотографий с экспозиций музея, добавляются «условные» изображения экспонатов.

Например, на «карточку-находилку» размещается фото дымковской игрушки, но не из коллекции музея, а как обобщенное изображение игрушки данного промысла (Приложение 2). Или фотографии с иллюстрациями книжных героев, например Буратино, Пьеро, Снежной королевы (при наличии подобных кукол-экспонатов в коллекции музея). В этом случае задание для детей усложняется, они должны не просто найти экспонат музея на «карточке-находилке», а сопоставить изображение на карточке с реальным экспонатом музея, сопоставить иллюстрацию из книги и реальный экспонат музея и т.д. Дети учатся сравнивать, обобщать, делать выводы, обосновывать свой выбор.

4. К концу подготовительной группы на «карточках-находилках» могут появиться даже **силуэты экспонатов**, что делает «игру-находилку» более увлекательной и запоминающейся. Данное усложнение зависит от уровня подготовленности детей группы.

Приложение 1

Пример «карточки-находилки» игры «Найди экспонат» для детей средней группы



Кукла-якутянка из коллекции «Советские куклы 70-80 года XX века»

Экспонат Педагогического музея кукол



Кукла в стилизованном народном костюме из коллекции «Русские промыслы»

Экспонат Педагогического музея кукол



Коллекционная кукла 90 годов XX века

Экспонат Педагогического музея кукол



Кукла-персонаж по сюжету сказки Г. Х. Андерсона «Снежная королева»

Экспонат Педагогического музея кукол

Пример карточек с «чек-листами» для «игры-находилки» «Найди экспонат»³

Пример задания по первому типу	Пример задания по второму типу	Пример задания по третьему типу
<p style="text-align: center;">1</p>  <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Кукла Пьеро (экспонат с выставки)</p>	<p style="text-align: center;">2</p>  <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Фото условной куклы- Пьеро</p>	<p style="text-align: center;">3</p>  <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Картинка с условным изображением экспоната</p>
<p style="text-align: center;">1</p>  <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Кукла в казахском народном костюме (экспонат с выставки)</p>	<p style="text-align: center;">2</p>  <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Фото куклы в казахском народном костюме</p>	<p style="text-align: center;">3</p>  <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Картинка с условным изображением экспоната</p>
 <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Дымковская глиняная игрушка (экспонат с выставки)</p>	<p style="text-align: center;">2</p>  <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Дымковская глиняная игрушка</p>	<p style="text-align: center;">3</p>  <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Картинка с условным изображением экспоната</p>

³В данном приложении показан пример усложнения карточек с заданиями.

В «карточках-находилках» могут быть представлены задания 1 типа (средняя группа), со старшей группы можно вводит 1-2 картинки с заданиями по 2 типу и 3 тип картинок предназначен для подготовительной группы (не более 2 заданий данного типа из 8 могут быть представлены силуэтами).

Пример усложнения «карточек-находилок» с чек-листами для педагогов⁴

<p style="text-align: center;">1</p>  <p>Скульптура советского периода «Мальчик на лошадке» Экспонат с выставки</p>	<p style="text-align: center;">2</p>  <p>Картинка с условным изображением экспоната</p>	<p style="text-align: center;">3</p>  <p>Силуэт экспоната</p>
--	---	--

⁴ Пример усложнения заданий для педагогов. Карточки-находилки могут состоять из заданий 1 и 2 типа. Могут включать задания по 1, 2 и 3 типу.

Число поисковых заданий для педагогов увеличивается до 12-14, в зависимости от времени игры-экскурсии.

Более сложные карточки по 3 типу заданий, можно сделать на отдельном чек-листе.

Когда в детском саду проходит стажерская практика для педагогов и магистрантов по музейной педагогике, разрабатываются задания с разным типом карточек. Например, на группу педагогов 20-25 человек, составляются не менее 4 вариантов «карточек-находилок» включающих разные типы заданий. Проигрывая разные варианты, педагоги сами могут определить их преимущества, сложность, недостатки, как и где их можно использовать с детьми разных возрастных групп и уровня подготовки.

Интерактивная игра-находилка «Музейный экспонат» (старшая группа)

Цель игры: создать оптимальные условия для развития творческой деятельности детей по изучению музейных экспонатов через различные формы поисковых и музейных игр.

Задачи:

- Продолжить знакомство детей с экспонатами Педагогического музея кукол детского сада.
- Развивать интерес к посещению музея и просмотру музейных экспозиций.
- Развивать творческие способности через исследовательскую и проектную деятельность.
- Обогащать знания детей о музейных экспозициях.
- Закрепить знания детей об определенных нормах и правилах поведения в музее (музейный этикет).
- Воспитывать потребность участвовать в возрождении, сохранении и передаче культурных традиций Алтайского края.
- Воспитывать бережное, уважительное отношение к музейным экспонатам, чувство причастности и ответственности за сохранение культурного наследия народа.

Оборудование:

Экспонаты Педагогического музея кукол детского сада, «карточки-находилки» с чек-листами с изображением музейных экспонатов, карандаши, карточки с дидактическими и поисковыми играми.

Словарик: экспонаты, археологические раскопки, изыскания, библиотека, архив, «карточки-находилки», чек-лист.

Ход игры-находилки:

Дети вместе с воспитателем приходят в Педагогический музей кукол детского сада.

Воспитатель напоминает о правилах поведения в музее, используя карточки с правилами (правила нарисованы на картинках).

Начинает беседу с детьми.

Воспитатель:

- Как называется музей, в который мы пришли? Правильно, это Педагогический музей кукол нашего детского сада.

- А какие еще вы знаете музеи?

Предполагаемые ответы детей: *краевой музей, Музей изобразительного искусства, технический и т.д.*

Воспитатель достает готовые карточки и закрепляет ответы детей, показывая им экспонаты разных музеев изображенных на карточках, проговаривая название музеев: технический, литературный, изобразительный и т.д., заканчивая карточкой с изображением экспонатов Педагогического музея кукол.

Воспитатель:

- Дети подумайте и скажите, как экспонаты попадают в музей?

Предполагаемые ответы детей: *некоторые экспонаты передают ученые, они находят их во время раскопок, изысканий в библиотеках и архивах, часть экспонатов передают в музей дарители.*

Воспитатель:

- Кто такие дарители?

Предполагаемые ответ детей: *дарители это люди, которые дарят в музей разные вещи, которые хранились у них дома или в семье, это могут быть открытки, редкие и старинные предметы, картины, куклы.*

Воспитатель:

- Вот и в нашем Педагогическом музее кукол, много экспонатов от дарителей. Многие куклы сделали и сшили наши мамы, это они стали дарителями экспонатов нашего музея, некоторые куклы так стары, что в них играли еще ваши бабушки и даже прабабушки, есть редкие открытки и другие предметы.

Показывает детям некоторые экспонаты музея подаренные родителями.

Воспитатель:

- Сейчас мы сыграем с вами в игру «Предметы и экспонаты».

Дидактическая игра: «Предметы и экспонаты»

Цель: закрепить знания детей о различиях между предметами и экспонатами музея.

Задачи:

1. Закрепление знаний о музейных экспонатах.
2. Обогащение представлений детей о предметах и музейных экспонатах.
3. Развитие умения рассуждать, классифицировать предметы по назначению и признакам.

Игровые действия:

Детям предлагается игровое поле с изображением на нем музейных экспонатов и предметов (картинки), каждое изображение размещено на отдельном поле, затем карточки сложены в виде паззла в одну картинку.

Дети должны выбрать изображение на карточке и соотнести ее с предметом или экспонатом, разделив все изображения на две части.

Воспитатель:

- Мы с вами смогли справиться с данным заданием в игре, хотя оно было не самым сложным, а вот теперь посмотрите на «карточки-находилки», которые я приготовила для вас.

Показывает «карточки-находилки»

Воспитатель:

- На карточках представлены экспонаты нашего музея. Это не просто «карточки-находилки», это чек-лист, который нужно по окончании игры «предъявить» мне для проверки. Найдя экспонат музея на выставке нужно отметить карандашом, что вы его нашли. Я буду наблюдать, насколько вы самостоятельно справляетесь с этим сложным заданием, для этого у нас в игре такие правила:

1. Смотрим внимательно.
2. Не мешаем друг другу.
3. Выполняем задание самостоятельно.
4. Иногда можно советоваться друг с другом.
5. Кто первым закончит, предъявляет мне «карточку-находилку» с чек-листом.

Правила понятны? А теперь – в путь!

- Кто же станет победителем в нашей игре?

Дети разбирают «карточки-находилки» закрепленные на планшетах, начинают поиск экспонатов, периодически советуясь с воспитателем, правильно ли они нашли экспонат, изображенный на «карточке-находилке».

Воспитатель:

- Завершаем наш поиск, поскольку у нас есть победитель.

Воспитатель поднимает руку ребенка, который первый закончил заполнять чек-лист.

- Теперь давайте проверим, правильно ли мы с вами нашли экспонаты, которые изображены на «карточке-находилке».

Воспитатель берет чек-лист победителя, показывает первую картинку и просит ребенка показать, где в музее находятся данный экспонат.

Ребенок показывает, остальные дети либо соглашаются с этим, либо могут оспорить данное мнение, поскольку есть несколько спорных изображений, схожие экспонаты.

Воспитатель комментирует ответы ребенка, задает уточняющие вопросы, обсуждает с детьми спорные ситуации, рассматривает свойства экспоната (народная кукла, самодельная, коллекционная и т.д.), его назначение (для игры, для интерьера, обереговые свойства и т.д.), кто даритель экспоната или автор (если кукла авторская), другие характеристики.

Воспитатель:

- Сегодня мы посетили наш Педагогический музей кукол, мы играли, занимались поиском и находили увлекательные экспонаты нашего музея.

**МБДОУ центр развития ребенка – «Детский сад № 217»
город Барнаул Алтайский край**

Музейная игра «Музей – территория поиска и игры»

Рефлексия мастер-класса для педагогов в формате ИНСЕРТ

Тема	«V»	«+»	«-»	«?»
Вопросы к участникам мастер-класса	Я это знал	Это новое для меня	Я думал иначе	Я задаю вопрос
Знали Вы, что такое музейные игры-находилки?				
Использовали Вы ранее карточки-находилки?				
Знакомо ли Вам понятие чек-лист?				
Понятны ли Вам этапы работы с «карточками-находилками» и «чек-листами»?				
Понравились ли Вам идея работы с карточками-находилками?				
Будите ли вы использовать данную игру у себя образовательном учреждении?				

Словарик:

Музей – (лат. *museum*, от греч. *museum* — храм муз) – научно-просветительское или научно-исследовательское учреждение, осуществляющее комплектование, хранение, изучение и популяризацию произведений искусства, предметов истории, науки, быта, промышленности, сельского хозяйства, материалов из жизни великих людей и т.д.

Экспозиция – основная форма музейной коммуникации, образовательные и воспитательные цели которой осуществляются путём демонстрации музейных экспонатов, организованных, объяснённых и размещённых в соответствии с разработанной музеем научной концепцией и современными принципами архитектурно-художественных решений.

Музейная экспозиция – это целенаправленная и научно обоснованная демонстрация музейных предметов, которые организованы композиционно, снабжены комментарием, технически и художественно оформлены и в итоге создают специфический музейный образ природных и общественных явлений.

Музейная коллекция – совокупность культурных ценностей, которые приобретают свойства музейного предмета, только будучи соединёнными вместе в силу характера своего происхождения, либо видового родства, либо по иным признакам.

Выставка – совокупность продуктов производства, произведений изобразительного искусства или других предметов, выставленных для обозрения.

Интерактивная выставка – это современный и очень эффективный маркетинговый прием. Посетители могут не только осматривать демонстрируемые материалы, но и взаимодействовать со стендом, экспонатами.