

УДК 379.85

П. А. Аксёнова, Д. А. Жанатаева, А. Р. Мартынова,
институт туризма, сервиса и креативных индустрий,
Южный федеральный университет
Научный руководитель: канд. геогр. наук, доц. К. В. Кушнир

Технологии разработки детских междисциплинарных экскурсионных проектов (на примере музея железнодорожной техники)

Аннотация. В статье представлена технология проектирования детских междисциплинарных экскурсионных программ на основе медиа-сторителлинга. Предложен алгоритм, включающий анализ музейной площадки, формирование базы экспонатов, введение сквозного персонажа, разработку интерактивных элементов, вовлечение медиатехнологий и пост-экскурсионное сопровождение. Технология апробирована в музее железнодорожной техники Северо-Кавказской железной дороги (СКЖД) в рамках федеральной программы «Обучение служением» и способствует формированию у детей пространственного мышления и познавательного интереса к географии транспорта и региональному краеведению.

Ключевые слова: детский туризм, проектирование экскурсий, междисциплинарный подход, медиасторителлинг, музей железнодорожной техники, квест-экскурсия, обучение служением.

Современное поколение детей социализируется в медиасреде, для которой характерна высокая степень визуальной насыщенности, доминирование интерактивных форматов и ускоренный темп смены информации. В этих условиях традиционная экскурсионная модель, опирающаяся преимущественно на монологическое изложение материала экскурсоводом, оказывается методически ограниченной с точки зрения удержания внимания детской аудитории и обеспечения полноты усвоения содержательного компонента программы [2]. В качестве рабочей гипотезы исследования авторами выдвинуто предположение о том, что сочетание исторического нарратива, игровых и медиа технологий позволяет трансформировать сложный технический материал из перечня фактов в «историю, которую участник проживает», переводя ребенка из позиции пассивного слушателя в позицию активного участника.

Целью работы является представление методической модели детской экскурсионной программы, основанной на принципах медиа-сторителлинга, и описание этапов ее разработки на примере музея железнодорожной техники Северо-Кавказской железной дороги. Ключевая задача состоит в адаптации технического и исторического материала к особенностям детской аудитории за счет интеграции трех взаимосвязанных компонентов: нарративного (создания сюжета и введения персонажа), игрового (квест-технологии) и медийного

(аудио-, видео-, цифровые дополнения). Результатом становится комплексный экскурсионный продукт, включающий сценарий, раздаточные материалы, эмоциональные точки погружения и систему постэкскурсионного сопровождения.

Разработка программы предусматривает поэтапный процесс, охватывающий анализ площадки, подготовку сюжетной и медийной составляющих, проектирование игровых заданий и последующую апробацию. На начальном этапе была проведена инспекция двух музейных локаций: открытой экспозиции железнодорожной техники Северо-Кавказской железной дороги (станция Гниловская), включающей 69 единиц подвижного состава, и Музея истории СКЖД (станция Ростов-Главный) [1], где представлена хронология развития железных дорог на юге России. По итогам осмотра экспонатов сформирована база данных, содержащая сведения о датах постройки, технических характеристиках и истории эксплуатации объектов, что позволило выделить наиболее репрезентативные позиции и задать логический каркас маршрута.

Концептуальным решением стало введение англоязычного персонажа (Мистера Трейна), выполняющего функции соучастника экскурсии, эмоционального медиатора и проводника языковых вставок на английском языке. Маршрут был выстроен по хронологическому принципу: от ранних образцов железнодорожной техники к более современным (от вагона-ледника 1914 г. до

локомотивов чехословацкого производства), при этом каждая эпоха репрезентирована одним-двумя ключевыми экспонатами, вокруг которых выстраивается микросюжет.

В логике медиа-сторителлинга авторами разработаны несколько «медиа-слоев». В их состав вошли: QR-коды с архивными фотографиями, размещенные непосредственно у объектов, аудиозапись «голоса купца» с имитацией звучания старой граммпластинки, видеоматериал с ретро-поездом «Победа», фрагмент записи голоса Левитана, транслируемый внутри вагона-теплушки. Медийные элементы выполняют функции приема исторической реконструкции, усиливают эффект присутствия и формируют эмоциональные точки программы.

В ходе проектирования сценария экскурсии в ее сюжет интегрированы элементы английского языка. Согласно замыслу авторов — персонаж Мистер Трейн «забывает» отдельные русские слова и обращается к участникам с просьбой помочь подобрать английские эквиваленты. Таким образом, часть заданий предполагает поиск англоязычных надписей и терминов в кабине машиниста. Экскурсия выполняет не только просветительскую, но и языковую функцию, поддерживая интерес к изучению иностранного языка в контексте технической темы. В структуру программы включены задания на поиск, сопоставление и интерпретацию, а также сбор частей пазла: после каждого блока дети получают фрагмент картинки, которая в финале складывается в изображение поезда, объединяющего элементы различных исторических периодов.

Перед запуском программы была проведена консультация с ведущим методистом музея железнодорожной техники Ростова-на-Дону. В ходе

обсуждения уточнена фактологическая база, скорректирован хронометраж тематических блоков, а также адаптирована работа медиа-инструментов к условиям открытого пространства и возможным техническим ограничениям.

Разработанная экскурсионная программа проведена авторами для группы детей в возрасте 9–13 лет в сопровождении родителей. По результатам устного опроса и анализа письменных отзывов установлено, что содержательный материал был усвоен в полном объеме, а все участники охарактеризовали степень своей вовлеченности как высокую. Родители оценили экскурсию как увлекательную и информативную, подчеркнув, что программа удерживала внимание как взрослых, так и детей. Таким образом, авторский экскурсионный продукт продемонстрировал эффективность в реальных условиях и эмпирически подтвердил исходную гипотезу о том, что сочетание нарративных практик, игровых форм и медиа-технологий позволяет трансформировать сложный технический материал в эмоционально насыщенную и доступную для детей историческую сюжетную линию.

Предложенная шестиступенчатая технология проектирования детских междисциплинарных экскурсий может быть использована для музеев любого профиля (краеведческих, художественных, естественно-научных, военно-исторических) за счет сохранения конструктивных элементов (сквозной персонаж, квест-механика, медиаслой, постсопровождение). Применение исследуемой технологии в региональных музеях транспорта и краеведения открывает дополнительные возможности для популяризации географических знаний. Разработанный алгоритм рекомендуется к внедрению в практике детского туризма и музейной педагогики в регионах России.

1. Дорожный музей истории Северо-Кавказской магистрали насчитывает более 10 тысяч экспонатов и более 80 единиц подвижного состава и железнодорожной техники // РЖД : [официальный сайт]. — URL: <https://skzd.rzd.ru/ru/5809/page/104069?id=159043> (дата обращения: 02.03.2026).

2. Кушнир К. В. Детский туризм как направление креативной деятельности: региональные кейсы // Сервис в России и за рубежом. — 2023. — Т. 17, № 5. — С. 144–158.