



КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ ПРАВИТЕЛЬСТВА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ПЕТРОГРАДСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 84
имени дважды Героя Советского Союза П.А.Покрышева
Петроградского района Санкт-Петербурга**

ул.Б.Монетная, д.2, литер А, Санкт-Петербург, 197101, тел./факс (812) 232-05-01
E-mail : shc84@list.ru [http ://www.spb-school-84.ucoz.ru](http://www.spb-school-84.ucoz.ru)

Проект
«QR-Экспо: Музейный детектив»

Белозёров Ярослав, 8Б класс
Лысенкова Ксения, 9Б класс

Руководители:

Смолкина Ольга Романовна,
учитель информатики

Обухович Владимир Владимирович,
педагог дополнительного образования,
кандидат культурологии

Санкт-Петербург
2026

Оглавление

Введение	3
Содержание проекта	5
Заключение	13
Литература и источники	15
Приложения	16

Введение

Наш проект – «QR-Экспо: Музейный детектив». Это карточная игра, которая соединяет традиционный школьный музей и современные цифровые технологии.

Актуальность. Современная молодежь Санкт-Петербурга живет в динамичной цифровой среде, где традиционные формы патриотического воспитания (уроки, лекции, экскурсии) часто воспринимаются как скучные и навязанные. У молодых людей снижен интерес к посещению школьных и городских музеев из-за отсутствия интерактивных, игровых форматов. При этом именно в возрасте 14–35 лет формируется система ценностей и идентичность. Проект предлагает понятный молодежи механизм — настольную игру с QR-кодами, объединяющую физический и цифровой опыт. Это отвечает их потребности в быстром доступе к информации, визуальной привлекательности, соревновательности и командном взаимодействии. Игра позволяет без назидания, через увлекательный «музейный детектив», узнать о героическом прошлом нашего города, что способствует формированию гордости за малую родину и устойчивого интереса к ее истории.

Проблема. Современные подростки и молодежь Санкт-Петербурга, особенно из числа приезжих семей или занятых родителей, часто не знают истории и культуры родного города, не понимают ценности его социокультурного пространства. Школьные музеи, хранящие уникальное героическое наследие, остаются невостребованными: их экспонаты статичны, а формы подачи информации не интересны молодому поколению, привыкшему к интерактиву и цифровым форматам. Музеи в школах есть, но они часто остаются «комнатами для экскурсий», а не местом живого взаимодействия. В условиях попыток фальсификации истории это приводит к разрыву связи поколений, утрате исторической памяти и снижению патриотического сознания. Проект решает **проблему** разрыва между поколениями и отсутствия современных игровых инструментов для знакомства молодежи с музейными коллекциями: мы превращаем экспонаты в игру.

Цель проекта – создание настольной игры «QR-Экспо: Музейный детектив» на основе экспозиции школьных музеев «Журавлиный крик» и «Музей нашей школы» ГБОУ СОШ №84 им. П.А. Покрышева.

Задачи проекта:

- провести исследование экспозиции школьных музеев «Журавлиный крик» и «Музей нашей школы» (Приложение 1), отобрать наиболее значимые экспонаты для размещения на игровых карточках;
- оцифровать и сфотографировать выбранные экспонаты, сформировать фотобанк высокого качества;

- разработать короткие информационные тексты о каждом экспонате (история, функции, обстоятельства обнаружения и передачи в музей) для размещения по QR-кодам;
- разработать оригинальный дизайн настольной игры (лото/мемо) включая оформление карточек и поля;
- подготовить правила игры;
- издать пилотный экземпляр игры;
- провести апробацию игры;
- создать экскурсии по школьным музеям «Журавлиный крик» и «История нашей школы» по игровым карточкам.

Целевая аудитория проекта:

- учащиеся ГБОУ СОШ №84 им. П.А. Покрышева (14–18 лет) — основная аудитория проекта. Для них создается игра, которая в увлекательной форме знакомит с экспонатами школьных музеев и историей Петербурга. Проект позволяет разнообразить досуг, повысить краеведческие знания и вовлечь подростков в сохранение исторической памяти.
- педагоги школы могут использовать игру как интерактивный образовательный инструмент на уроках истории, краеведения, классных часах и внеурочной деятельности.
- молодежь Петроградского района (14–35 лет) — жители и гости района смогут познакомиться с игрой через мероприятия, проводимые школой и партнерскими организациями.
- все заинтересованные лица (посетители музеев, семьи с детьми) — в перспективе тиражирование игры на основе экспозиций других музеев Петербурга сделает проект доступным для широкой городской аудитории.

Ресурсы:

- научно-методические (научная литература¹ и интернет-источники² по теме проекта)
- кадровые (учащиеся и учителя ГБОУ СОШ №84 им.П.А.Покрышева)
- материально-технические (компьютер, камера, сабельный резак, ламинатор, принтер, скруглитель)
- временные (8 месяцев).

¹ Буркин В.В., Сиваченко А.С., Стрелец Г.В. Военно-археологический музей «Журавлиный крик». СПб., 2022. 60 с.

² Музей «Журавлиный крик» [электронный ресурс] // ГБОУ СОШ №84 им.П.А.Покрышева. URL: http://sh84.aptrg.gov.spb.ru/index/muzej_quot_zhuravlinyj_krik_quot/0-137 (дата обращения: 23.04.2026.)
Музей «История нашей школы» [электронный ресурс] // ГБОУ СОШ №84 им.П.А.Покрышева. URL: https://sh84.aptrg.gov.spb.ru/index/muzej_quot_istorija_nashej_shkoly_quot/0-421 (дата обращения: 10.04.2026.)

Содержание проекта

Этапы реализации проекта

1 Подготовка. Выбор темы проекта

В нашей школе два музея: «Журавлиный крик» и «История нашей школы». Однако не все наши одноклассники интересуются экспозицией музеев. Для более активного их привлечения мы решили разработать игру «QR-Экспо: Музейный детектив».

2 Планирование. Формулировка задач, которые следует решить

Задачи проекта:

- провести исследование экспозиции школьных музеев «Журавлиный крик» и «Музей нашей школы» (Приложение 1), отобрать наиболее значимые экспонаты для размещения на игровых карточках;
- оцифровать и сфотографировать выбранные экспонаты, сформировать фотобанк высокого качества;
- разработать короткие информационные тексты о каждом экспонате (история, функции, обстоятельства обнаружения и передачи в музей) для размещения по QR-кодам;
- подготовить правила игры;
- разработать оригинальный дизайн настольной игры (лото/мемо) включая оформление карточек и поля;
- подготовить правила игры;
- издать пилотный экземпляр игры;
- провести апробацию игры;
- создать экскурсии по школьным музеям «Журавлиный крик» и «История нашей школы» по игровым карточкам.

3 Разработка продукта в соответствии с планом

План реализации проекта:

- **Исследование музейных экспозиции и отбор экспонатов (анализ фондов школьных музеев, консультации с руководителем музея, фотодокументация).**

Мы выбрали следующие экспонаты, которые можно разделить на тематические блоки:

- ✓ музей «Журавлиный крик», («Журавлиный крик», Невский Пятачок, Лужский рубеж, самовар, гильза-светильник, вещмешок, котёл, кружка, «солдатский треугольник», штамп «Проверено военной цензурой», Знамя Победы, Козельский Алексей Семёнович)

✓ музей «История нашей школы» (керосиновая лампа, военный госпиталь №85, медицинская кушетка, медицинская сумка, Охотников Виктор Сергеевич, Бетти, осколок фашистского снаряда, убивший слониху Бетти)

✓ экспозиция, посвящённая П.А. Покрышеву (Покрышев Пётр Афанасьевич, Золотая Звезда, наградные листы П.А. Покрышева, фотоальбом 29-го гвардейского истребительного авиаполка, погоны П.А. Покрышева, планшет П.А. Покрышева, лётные краги П.А. Покрышева, кот, пионерский галстук, самолёты П.А. Покрышева «И-16», «Р-40 Warhawk», «Ла-5», «Як-9»)

• **Оцифровка, фотосъёмка и создание фотобанка (профессиональная фотосъёмка, обработка изображений, систематизация в цифровом архиве). Созданы фотографии высокого качества, сформирован фотобанк (Приложение 2).**

• **Разработка коротких (до 500 знаков) текстов для QR-кодов**

Приведём несколько примеров:

✓ «Журавлиный крик» -название нашего музея, посвящённого обороне и блокаде Ленинграда

✓ Самовар – предмет с Невского Пятачка, запечатлённый на одной из фотографий В.С. Тарасевича

✓ Гильза-светильник – фронтной самодельный светильник из гильзы от использованного снаряда

✓ «Солдатский треугольник» – фронтное письмо, сложенное в форме треугольника

✓ Козельский Алексей Семёнович – погибший Защитник Ленинграда, родственников которого нашли наши школьники

✓ Военный госпиталь №85 – военный госпиталь, располагавшийся в нашей школе в годы Великой Отечественной войны

✓ Охотников Виктор Сергеевич – боец, проходивший лечение в госпитале в нашей школе, его сын передал фотографии в музей

✓ Бетти - имя слонихи Ленинградского зоопарка, погибшей от фашистского снаряда, осколок которого хранится в школьном музее

✓ Покрышев Пётр Афанасьевич – лётчик, дважды Герой СССР, имя которого носит наша школа

✓ Кот – животное, которое П.А. Покрышев изобразил на своём самолёте.

- **Разработка дизайна игры (создание макета карточек, поля; адаптация под формат лото/мемо) (Приложение 3)**

На лицевой стороне игровых карточек изображены фотографии музейных экспонатов. Обратная сторона («рубашка») с QR-кодом стилизована под солдатское письмо, также на нём размещены эмблема школы, георгиевская лента и лента Ленинградской Победы.

- **Подготовка правил игры**

Общее описание игры: Настоящая игра разработана с целью сохранения исторической памяти о событиях Великой Отечественной войны. В рамках игрового процесса участникам предоставляется возможность ознакомиться с подлинными предметами военного времени из фондов музея ГБОУ СОШ № 84 имени дважды Героя Советского Союза П.А.Покрышева. В комплект игры входит 150 карточек: 120 карточек с изображениями (4 комплекта по 30 карточек) и 30 карточек с кратким описанием музейных экспонатов. Игровой продукт выполнен в формате карточной игры.

Использование QR-кода. При возникновении затруднений в понимании смысла или назначения экспоната, изображенного на карточке, допускается использование QR-кода, размещенного на оборотной стороне («рубашке») карточки. Для сканирования кода необходима камера мобильного устройства. Функция сканирования доступна без подключения к сети интернет, что позволяет получить информацию о предмете в любом месте.

Существует три варианта игры

Вариант 1: «Мемо»

Подготовка к игре. Формируется колода, состоящая из пар одинаковых карточек. Подготовленные карточки размещаются на игровой поверхности изображениями вниз в произвольном порядке. Для игры понадобится 60 карт с повторяющимися изображениями. Можно усложнить игру и взять 4 комплекта карт, чтобы вместо 2 пар находить 4.

Цель игры – обнаружить и собрать максимальное количество пар карточек с совпадающими изображениями. Победителем признается участник, набравший наибольшее число пар.

Правила игры. Участники ходят по очереди. В свой ход игрок переворачивает любые две карточки. В случае совпадения изображений участник забирает пару себе и получает право на дополнительный ход. При несовпадении изображений карточки возвращаются в исходное положение (изображениями вниз и на это же место), и ход переходит к следующему игроку.

Возрастные рекомендации. Данный вариант игры является самым простым и рекомендован для детей в возрасте от 5 до 10 лет, но может быть использован и участниками иного возраста.

Вариант 2. «Ассоциация»

Общие положения. Игра предусматривает использование двух колод карточек: колода № 1 — карты с изображениями экспонатов; колода № 2 — карты с названиями соответствующих экспонатов. Для игры понадобится 30 карточек с изображениями и 30 карточек с текстом.

Подготовка к игре. Карты каждой колоды размещаются на игровой поверхности отдельными группами «рубашкой» вверх. В одной группе находятся исключительно карточки с изображениями, в другой — исключительно карточки с текстом.

Цель игры – установить соответствие между карточкой с изображением и карточкой с названием.

Правила игры. Игроки могут действовать индивидуально или разделившись на две команды. Ходы осуществляются поочередно. В свой ход участник или команда переворачивает по одной карточке из каждой колоды. В случае установления верного соответствия (изображение экспоната и его название совпадают) участник или команда забирает пару себе и получает право на дополнительный ход. Если пары не найдено, карточки возвращаются обратно «рубашкой» вверх, и ход переходит к соперникам. Победителем признается игрок или команда, собравшая наибольшее количество пар.

Возрастные рекомендации. Данный вариант игры рекомендован для участников в возрасте от 13 до 16 лет, но может быть использован и участниками иного возраста.

Вариант 3. «Лото»

Общие положения. Игра частично повторяет классический вариант «Русского лото», но с заменой чисел на музейные экспонаты. Данный вариант лучшего всего подойдет для ситуации ограниченного времени и значительного количества участников, однако может быть использован и для проведения игры без временных ограничений.

Правила игры. В руках ведущего находится колода карточек с названиями экспонатов. Игроки получают карточки с фотографиями экспонатов (перед началом игры определяется, по сколько карточек получает каждый игрок). Ведущий вытягивает из колоды карточки и зачитывает с них названия экспонатов. Задача участников — найти у себя карточку с изображением названного экспоната. Участник, первым нашедший у себя соответствующую карточку, передает ее ведущему (при более простом варианте игры ведущий забирает карточки у всех участников, которые определили у себя соответствующую карточку, а не только у первого). Победителем становится участник (или участники), у которого к концу игры осталось наименьшее количество карточек. Для победы нужно знать названия музейных экспонатов и уметь соотнести их с изображением.

Возрастные рекомендации. Данный вариант игры является самым сложным и рекомендован для участников в возрасте от 17 лет, но может быть использован и участниками иного возраста.

- **Издание пилотного тиража (печать в типографии, сборка игровых наборов, контроль качества) (Приложение 3)**

- **Апробация игры (Приложение 4).**

Что показало тестирование? Подготовленные игроки предпочитают вариант, когда ведущий читает название артефакта, а участники сбрасывают карточки. А вот подросткам (9-11 классы) очень понравился формат «мемо»: на одном поле рубашкой вверх разложены фото, на другом — названия. Игроки ищут пару «картинка — термин».

На Петербургском Международном образовательном форуме 2026 (Приложение 5) гости площадки «Интеграция цифрового мира в педагогику», проходившей в нашей школе, посетили локацию квест-игры в школьном музее и оставили восторженные отзывы. Игра оказалась увлекательной даже для взрослых.

- **Создание экскурсии по школьным музеям «Журавлиный крик» и «История нашей школы» по игровым карточкам**

Игровые карточки, созданные нами, можно использовать не только для игры, но и для проведения дистанционных экскурсий по нашим школьным музеям. По разным причинам не всегда есть возможность привести экскурсантов в наш музей, но благодаря нашим карточкам краткую экскурсию по нашим музеям можно провести в любом месте и в любое время.

Музей «Журавлиный крик»

С 2007 года учащиеся школы работали над созданием клуба-музея «Журавлиный крик», в котором разместились предметы времени Великой Отечественной войны, найденные поисковиками во главе с Георгием Владимировичем Стрельцом – одним из основателей поискового движения Ленинграда и Ленинградской области³.

Первая инсталляция музея представляет из себя фрагмент земли **Невского Пятачка** (плацдарма на левом (восточном) берегу Невы, который войска Ленинградского фронта удерживали в ходе битвы за Ленинград), разделённого пополам натянутой на кольях немецкой колючей проволокой. На земле – осколки снарядов, мин, гильзы от стрелкового оружия, части снаряжения и детали оружия. С одной стороны представлены детали вооружения и снаряжения Красной Армии, а в другой – вражеские. Над «полем боя» - карта Невского Пятачка с

³ Музей «Журавлиный крик» [электронный ресурс] // ГБОУ СОШ №84 им.П.А.Покрышева. URL: http://sh84.aptrg.gov.spb.ru/index/muzej_quot_zhuravlinyj_krik_quot/0-137 (дата обращения: 23.04.2026.)

расположением позиций Красной Армии и вермахта, портрет Георгия Константиновича Жукова, который отдал приказ захватить этот плацдарм в бытность командующим Ленинградским фронтом в сентябре 1941 года. Портрет подарен музее председателем Совета ветеранов Петроградского района генерал-майором Виктором Ивановичем Щербаковым. Рядом фотография Владимира Спиридоновича Путина, отца Президента Российской Федерации Владимира Владимировича Путина; Владимир Спиридонович сражался на Невском Пятачке, был ранен и отправлен в тыл.

Здесь же на стенде представлены фотографии фронтового фотокорреспондента В.С. Тарасевича, где отражены будни Невского Пятачка. На одной из фотографий изображены солдаты, разогревающие **самовар** перед блиндажом. И вот в школьной экспозиции находится, как утверждают поисковики, тот самый самовар, найденный в блиндаже⁴.

Следом расположена инсталляция «Блиндаж», в которой представлены предметы солдатского быта:

- ✓ **Гильза-светильник** – фронтовой самодельный светильник из гильзы от использованного снаряда;
- ✓ **Вещмешок** – фронтовая заплечная сумка в виде мешка;
- ✓ **Котелок** – фронтовой предмет для приготовления и приёма пищи;
- ✓ **Кружка** – фронтовой предмет для питья;
- ✓ **«Солдатский треугольник»** – фронтовое письмо, сложенное в форме треугольника. На письмах военного времени мы видим **штамп «Проверено военной цензурой»**.

В «бойнице» блиндажа видна **диорама «Лужский рубеж»**, где показано отражение атаки немецких танков и пехоты бойцами Красной Армии и частями морской пехоты на рубеже реки Луги в августе 1941 года⁵. Лужский рубеж – это система советских укреплений, созданная летом 1941 года с целью остановить продвижение фашистов к Ленинграду. Рубеж был протяжённостью более 300 км от Финского залива до озера Ильмень. Его задачей было защитить Ленинград и максимально задержать фашистов

Также в музее хранится **осколок фашистского снаряда**, убивший слониху **Бетти** в Ленинградском зоопарке.

Музей «История нашей школы»

Музей «История нашей школы»⁶ был открыт 27 января 2016 года в присутствии представителей Администрации района и муниципального округа «Кронверкское»,

⁴ Музей «Журавлиный крик» [электронный ресурс] // ГБОУ СОШ №84 им.П.А.Покрышева. URL: http://sh84.aptrg.gov.spb.ru/index/muzej_quot_zhuravlinyj_krik_quot/0-137 (дата обращения: 23.04.2026.)

⁵ Буркин В.В., Сиваченко А.С., Стрелец Г.В. Военно-археологический музей «Журавлиный крик». СПб., 2022. 60 с.

⁶ Музей «История нашей школы» [электронный ресурс] // ГБОУ СОШ №84 им.П.А.Покрышева. URL: http://sh84.aptrg.gov.spb.ru/index/muzej_quot_istorija_nashej_shkoly_quot/0-421 (дата обращения: 10.04.2026.)

руководителей школьных музеев района, ветеранов-блокадников, почетный гостей и студентов военной кафедры ЛЭТИ. Открытие было приурочено ко Дню полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады.

С 1909 года на месте нашей школы здесь находилась школа Санкт-Петербургского эстонского общества образования и призрения сирот. Об этом рассказывают экспонаты, связанные с дореволюционным образованием (старые книги, учебники, тетради), здесь же находится **керосиновая лампа** – осветительный прибор, работающий на основе сгорания керосина.

Наша школа открылась в 1936 году. Здание школы возведено по проекту архитекторов В. О. Мунца и А. А. Лободы. Немного сохранилось сведений о работе школы в довоенный и военный период, но известно, что до 1942 года в школе ещё проходили занятия, в это время силами коллектива учителей изготавливались теплые вещи для Красной Армии. С весны 1942 года в школе расположился **госпиталь №85**. 5 мая 2014 года в память об этом в школе была открыта памятная мемориальная доска. Одним из находившихся на лечении в госпитале был **Виктор Степанович Охотников**, его сын Андрей Викторович передал в школьный музей фотографию отца во время лечения⁷. В музее также представлены **медицинская кушетка и медицинская сумка**.

Отдельная часть экспозиции музея посвящена пионерской дружине нашей школы. Здесь представлен в том числе **пионерский галстук** – один из главных символов пионеров, три его конца символизировали связь коммунистов, комсомольцев и пионеров.

Пионерская дружина нашей школы на протяжении многих лет достойно несла звание «Правофланговая» имени дважды Героя Советского Союза лётчика **Петра Афанасьевича Покрышева**. Медаль «Золотая Звезда» — знак отличия лиц, удостоенных звания Героя Советского Союза. После Великой Отечественной войны П.А. Покрышев жил рядом со школой. Здесь учились его дети. Сам он часто приходил к пионерам, общался, рассказывал о войне. В школе был торжественно открыт бюст Героя. 5 мая 2016 года на фасаде школы Председатель Законодательного Собрания Санкт-Петербурга Вячеслав Серафимович Макаров в присутствии почетных гостей, учителей и учащихся школы торжественно открыл мемориальную доску, посвященную П.А. Покрышеву. В 2018 году школа получила почётное наименование – школа имени дважды Героя Советского Союза Петра Афанасьевича Покрышева⁸.

В музее школы Петру Афанасьевичу посвящена отдельная экспозиция. Его дочь, Людмила Петровна Папаян, передала в дар школе личные вещи летчика:

⁷ Музей «История нашей школы» [электронный ресурс] // ГБОУ СОШ №84 им.П.А.Покрышева. URL: http://sh84.aptrg.gov.spb.ru/index/muzej_quot_istorija_nashej_shkoly_quot/0-421 (дата обращения: 10.04.2026.)

⁸ Буркин В.В., Сиваченко А.С., Стрелец Г.В. Военно-археологический музей «Журавлиный крик». СПб., 2022. 60 с.

✓ **Наградные листы** – документы, оформленные при представлении П.А. Покрышева к наградам;

✓ **Погоны** – военные наплечные знаки различия;

✓ **Лётный планшет** для хранения и использования карт, документов и навигационных инструментов;

✓ **Лётные краги** – перчатки, которые использовались лётчиками для защиты рук от холода и повреждений;

✓ **Фотоальбом 29-го гвардейского истребительного авиаполка** – фотоальбом авиаполка, где служил П.А. Покрышев, отражающий жизнь и боевой путь полка. Здесь представлены все лётчики полка, инженеры и политработники, запечатлены моменты боевой службы, подготовка к полётам и техническое обслуживание самолётов. И, конечно же, минуты отдыха – фотографии выступающих перед летным составом Аркадия Райкина и Клавдии Шульженко⁹.

Также в ходе экскурсии мы рассказываем о самолётах, на которых воевал П.А. Покрышев:

✓ **«И-16»** – советский истребитель, созданный авиаконструктором Н.Н. Поликарповым;

✓ **«P-40 Warhawk»** – американские истребители, которые поставлялись в СССР;

✓ **«Ла-5»** – советский истребитель, созданный под руководством С.А. Лавочкина;

✓ **«Як-9»** – самолёт, который был передан А.С. Яковлевым П.А. Покрышеву после его повреждения.

П.А. Покрышев изобразил на своём самолёте **кота**. В начале 1943 года полковой художник на борту истребителя рядом со звёздочками, обозначающими количество сбитых вражеских самолётов, нарисовал кота по просьбе самого П.А. Покрышева: «Надо же на врагов страху нагнать, товарищ комиссар. Пусть при одном только виде кота у них появится дрожь в коленях»¹⁰.

4 Оформление продуктов проекта

В результате реализации проекта был создан **продукт** – настольная игра «QR-Экспо: Музейный детектив» на основе экспозиции школьных музеев «Журавлиный крик» и «Музей нашей школы» ГБОУ СОШ №84 им. П.А. Покрышева (Приложение 6).

⁹ Буркин В.В., Сиваченко А.С., Стрелец Г.В. Военно-археологический музей «Журавлиный крик». СПб., 2022. 60 с.

¹⁰ Цит. по: Баулин Е.П. Сын неба. Л., 1968. С. 145-149.

Заключение

В результате реализации проекта была **достигнута его цель** – создана настольная игра «QR-Экспо: Музейный детектив» на основе экспозиции школьных музеев «Журавлиный крик» и «Музей нашей школы» ГБОУ СОШ №84 им. П.А. Покрышева (Приложение 6).

Проект «QR-Экспо: Музейный детектив» направлен на сохранение исторической памяти и патриотическое воспитание молодежи через создание интерактивной настольной игры. Игровой набор разрабатывается на основе подлинных экспонатов школьных музеев «Журавлиный крик» и «Музей нашей школы». Карточки лото/мемо содержат фотографии экспонатов и QR-коды, ведущие к текстам об их истории и значении (в QR-код зашита фраза-расшифровка, QR-код не ведет на сторонние сайты). Игра в интерактивной форме знакомит с героическим наследием нашей школы, города, Родины и служит инструментом сохранения исторической памяти.

Выполнены задачи проекта:

- проведено исследование экспозиции школьных музеев «Журавлиный крик» и «Музей нашей школы» (Приложение 1), отобраны наиболее значимые экспонаты для размещения на игровых карточках;
- оцифрованы и сфотографированы выбранные экспонаты, сформирован фотобанк высокого качества (Приложение 2);
- разработаны короткие информационные тексты о каждом экспонате (история, функции, обстоятельства обнаружения и передачи в музей) для размещения по QR-кодам;
- разработан оригинальный дизайн настольной игры (лото/мемо) включая оформление карточек и поля (Приложение 3);
- подготовлены правила игры;
- издан пилотный экземпляр игры (Приложение 3);
- проведена апробация игры (Приложения 4-5);
- созданы экскурсии по школьным музеям «Журавлиный крик» и «История нашей школы» по игровым карточкам.

В результате реализации проекта был создан **продукт** – настольная игра «QR-Экспо: Музейный детектив» на основе экспозиции школьных музеев «Журавлиный крик» и «Музей нашей школы» ГБОУ СОШ №84 им. П.А. Покрышева (Приложение 6).

В результате реализации проекта произошли следующие изменения:

1. Повышение интереса к истории нашего города

2. Развитие навыков работы с информацией — участники научатся использовать QR-коды как инструмент получения дополнительных знаний, анализировать исторические источники.

3. Повышение патриотизма — у молодежи сформируется уважительное отношение к героическому наследию школы, города и страны, осознание сопричастности к сохранению исторической памяти.

4. Внедрение современного образовательного инструмента — игра станет альтернативой традиционным форматам воспитания, повысит вовлеченность молодежи в музейно-краеведческую деятельность.

Перспективы проекта. Проект может быть продолжен в разных вариантах:

- модель для тиражирования игры (разработанный подход позволит другим школам и музеям Петербурга самостоятельно создавать аналогичные игры);
- цифровая версия игры.

Литература и источники

1. Баулин Е.П. Сын неба / Е.П. Баулин. – Л: Лениздат, 1968. – 239 с.
2. Буркин В.В., Сиваченко А.С., Стрелец Г.В. Военно-археологический музей «Журавлиный крик» / В.В. Буркин, А.С. Сиваченко, Г.В. Стрелец. – СПб.: 2022. – 60 с.
3. Музей «Журавлиный крик» [электронный ресурс] // ГБОУ СОШ №84 им.П.А.Покрышева – Режим доступа: http://sh84.aptrg.gov.spb.ru/index/muzej_quot_zhuravlynyj_krik_quot/0-137 , свободный. – Загл. с экрана. – На рус.яз.
4. Музей «История нашей школы» [электронный ресурс] // ГБОУ СОШ №84 им.П.А.Покрышева. URL: https://sh84.aptrg.gov.spb.ru/index/muzej_quot_istorija_nashej_shkoly_quot/0-421 , свободный. – Загл. с экрана. – На рус.яз.

Приложения

Приложение 1. Школьные музеи «Журавлиный крик» и «История нашей школы»



Приложение 2. Оцифрованы и сфотографированы выбранные экспонаты, сформирован фотобанк высокого качества



Приложение 3. Разработан оригинальный дизайн настольной игры (лото/мемо) включая оформление карточек и поля, издан пилотный экземпляр игры



Приложение 4. Апробация игры (9-11 классы)





Приложение 5. На Петербургском Международном образовательном форуме 2026 гости площадки «Интеграция цифрового мира в педагогику», проходившей в нашей школе, посетили локацию квест-игры в школьном музее и оставили восторженные отзывы.



Приложение 6. В результате реализации проекта была достигнута его цель – создана настольная игра «QR-Экспо: Музейный детектив» на основе экспозиции школьных музеев «Журавлиный крик» и «Музей нашей школы» ГБОУ СОШ №84 им. П.А. Покрышева

