

Епихина Елена Викторовна | fvmetodist@klgd.ru
Специалист по музейно-педагогической работе
МАУК «Музей «Фридландские ворота»
Калининград, Россия

Ярцев Андрей Анатольевич | profundis.2000@mail.ru
Доктор исторических наук, доцент
Профессор Гуманитарного института
Балтийский федеральный университет им. И. Канта
Калининград, Россия

Из опыта работы музейного педагога музея «Фридландские ворота» в Калининграде»

Аннотация. В статье рассматривается специфика музейной педагогики, ее возможности, преимущества перед другими образовательными площадками. Анализируются трудности реализации музейных педагогических проектов, их плюсы и минусы, современные вызовы времени для музеев при работе со школьной аудиторией. На примере трех методик музейных детских занятий представлены конкретные музейные квесты, викторины, интерактивные занятия, реализуемые в музее «Фридландские ворота», главным образом на тему истории города.

Ключевые слова: музей, музейная педагогика, квест, интерактивное занятие, история города.

Понятие «музейная педагогика» появилось в начале 80-х гг. XX в. и было заимствовано из немецкой терминологии [7, с. 3]. «В нашей стране попытки институализировать музейную педагогику как

отдельную научную дисциплину имеют место с начала 90-х гг., хотя сам термин применялся и ранее», — отметила еще в 2000-м г. М. В. Соколова [Цит. по: 11, с. 4]. Автор констатирует: «К сожалению, музейная педагогика у нас чаще рассматривается как часть музееведения, а не как отрасль педагогической науки. Это тем более неверно, что в зарубежных странах акцент в работе музеев все более смещается именно на педагогическую работу с населением» [Цит. по: 11, с. 4]. На сегодняшний день вокруг проблемы складывается определенная историография [6, 10, 13, 15, 16, 17]. Значимым показателем актуальности музейной педагогики является количественный рост в последние годы представленных к защите кандидатских диссертаций, посвященных этой теме [1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 14, 18].

Музейная педагогика начинается с музейного педагога. Поставим вопрос:

кто такой музейный педагог, какими качествами он должен обладать? А. С. Огоновская пишет: «Музейный педагог, полагаем мы, — это специалист, с одной стороны, знающий факты и события прошлого, понимающий их значимость для настоящего и будущего, с другой, — знающий и понимающий аудиторию, принимающий посетителей в качестве обучаемых, обладающий педагогической компетентностью и умеющий вступать в диалог с познающими музейную культуру» [Цит. по: 8, с. 4].

Музейный педагог является своеобразным проводником в историю. Он часто выступает посредником между музейным предметом и ребенком. Необходимые для музейного педагога навыки — умение организовать образовательный процесс, приспособить музейные программы к конкретной аудитории и свободно общаться с детьми. Кроме базовых знаний в области возрастной педагогики и психологии, он должен обладать особым складом характера — в любом возрасте оставаться ребенком, иметь неиссякаемое желание познавать мир, удивлять и удивляться. Ему нужно быть настоящим актером, а значит, уметь перевоплощаться, создавая яркие образы, обладать харизмой и, несомненно, педагогической интуицией. К сожалению, специфика музейной педагогики такова, что, как правило, школьные группы посещают музейные занятия однократно, поэтому трудно в дальнейшем отследить эффективность проведенных занятий. Кроме того, в отличие от школы, в музее осуществляется работа

почти всегда с незнакомой аудиторией, процесс узнавания которой музейным педагогом проходит непосредственно в ходе самого занятия.

Одна из задач музейного педагога — не обмануть ожидания юного посетителя. Поэтому музейное занятие должно существенно отличаться от обычного школьного. Важно, чтобы школьники смогли получить в течение него особенное удовольствие, чтобы их тянуло в музей. А. С. Огоновская пишет о причинах слабой посещаемости музеев, в том числе и юной аудиторией: «В числе причин педагоги назвали недостаток времени, удаленность музеев от школы, двухсменную работу образовательного учреждения. Что касается учащихся, то свое нежелание посещать музеи они объясняют строго регламентированными правилами, существующими в музее (нельзя трогать экспонаты, шуметь, разговаривать с другими), «скучными экскурсиями», отсутствием традиции посещения музея и другими» [Цит. по: 9, с. 5].

«При этом музейная педагогика способствует удовлетворению естественной потребности в коммуникативной деятельности», — констатирует С. Ю. Гаджиева [Цит. По: 3, с. 11]. Она рассматривает проблему под другим углом зрения. Подросток в другой (внешкольной) среде начинает по-другому взаимодействовать с одноклассниками, что способствует, по крайней мере, получению новых возможностей для такого рода коммуникации. М. В. Соколова видит в проведении уроков «в музейном пространстве важный

социальный опыт, который получает подросток в иной среде» [Цит. по: 11, с. 4]. Е. П. Кондакова предлагает взглянуть на возможности музейной педагогики еще с одной стороны, когда непосредственно сам учитель становится музейным экскурсоводом [5, с. 4].

С. Ю. Гаджиева вслед за известными учеными в этой области предлагает рассматривать шесть моделей формирования музейной коммуникации, которые могут быть положены в основу конкретных методик проведения того или иного музейного занятия со школьной аудиторией. Это — познавательная коммуникация, когда школьники просто узнают о содержании экспозиции через экскурсию. Музейный педагог в этом случае выступает как обычный педагог, учитывающий, конечно, специфику детской аудитории. Вторая коммуникация — эстетическая. В этом случае школьник получает представление о прекрасном через «общение» непосредственно с отдельными музейными экспонатами. Третья — знаковая, когда ученик понимает сущность экспоната, из чего он сделан, для чего предназначен, его эволюцию в истории. Четвертая коммуникация — диалоговая: музей организует особое внешкольное пространство, в рамках игрового занятия создает «новый коллектив», стимулирует его участников к диалогу в иной среде и в ином качестве. Пятая — междисциплинарная, когда музей становится площадкой для сотрудничества различных специалистов-гуманитариев. И, наконец, шестая, информационно-коммуникативная, «рассматривающая

общение посетителей в биосистемном образовании "музей-посетитель"» [3, с.12]. В музее «Фридландские ворота», по крайней мере, первые четыре модели активно применяются для создания детских интерактивных занятий.

Музейная педагогика является одним из быстро развивающихся направлений деятельности музея «Фридландские ворота». Растущая востребованность мастер-классов и квестов стимулировала его творческих работников к созданию таких авторских программ для детей и подростков, как «ПриВОРОТная экспедиция», «Сказочный рейс», «История одного парка», «Тайна старинного свитка», «Дорожная история», «Распишитесь, Вам письмо», «Научные истории, а также их хранители», «На трамвае с ветерком» и других. Перед разработчиками детских программ стояла непростая задача — рассказать историю родного края в доступной форме, через игру, интерактив. Практический опыт показал, что в детской среде наибольший эффект вызвали три методики проведения детских музейных занятий: *исследование, полное погружение в среду и обращение к личному опыту.*

По сути методика занятия-исследования имманентно присуща каждому человеку. Тяга к исследованию приходит вслед за любопытством. Если бы ген любопытства у человека был слабо выражен, марсоход "Curiosity" не «бороздил» бы сегодня поверхность далекой планеты. Вопросы «для чего это?», «как это устроено?», «как и почему это работает?» оказываются

притягательными для большинства детей и подростков. Кроме того, метод исследования хорошо ложится в стилистику квеста, который может быть удачно реализован именно в музейном пространстве. Музей «Фридландские ворота» располагает территорией 1,8 га, на которой расположен непосредственно сам музей с шестью залами, в двух из них некоторые предметы экспозиции несут на себе печать загадки, тайны. Приглушенное освещение призвано усиливать этот эффект. Внутренний дворик, мост через пруд, два холма, эскарповые (т. е. уходящие в воду) стены — прекрасные объекты для того, чтобы сформулировать нестандартные вопросы, предложить ребятам различные маршруты. «В музее знания приобретаются иным путем, чем на уроках, благодаря пространственным перемещениям, возможности включения в творческое познание и деятельность», — полагает А. С. Огоновская [Цит. по: 9, с. 4].

Экспозиция музея выстроена в историческом, хронологическом ключе — от основания Кёнигсберга до появления первых советских переселенцев. Поэтому для музейных педагогов открываются широкие возможности для создания тематических квестов по истории края. В своих поисках школьники могут опираться не только на исторические предметы, выставленные в музейных витринах; некоторые предметы, механизмы можно брать в руки, чтобы понять, «как это работает». Главными преимуществами любого музея при создании квестов и других интерактивных занятий

(в сравнении с другими образовательными площадками) являются «подлинность предмета» и его «наглядность». М. В. Соколова пишет: «Достоинством использования музейных экспонатов является то, что школьники знакомятся с подлинными, настоящими источниками» [Цит. по: 11, с. 5]. «Ценность музейной среды и музейного предмета, — отмечает А. С. Огоновская, — выражается в способности вызывать эмоционально-ценностную, эстетическую реакцию, которая особенно значима для формирующейся личности. Музей дает интегрированные «очеловеченные» знания, музейный предмет, ценный с историко-культурной точки зрения, помогает постичь психологию человека прошлого, способствует пониманию жизни, ее смысла, гуманистически ориентированной системы ценностей» [Цит. по: 9, с. 4]. При этом «подлинность» и «наглядность» должны быть подкреплены качественным содержанием квеста, занятия.

Существуют определенные опасности (как в SWOT-анализе угрозы / threats) для исторического квеста в музее. Содержание вопросов (загадок) должно не просто вызвать любопытство некоего среднестатистического школьника, но и проявить в нем потребность к угадыванию, способность решить цепочку задач разной сложности и прийти до счастливого финала. Например, знаменитый кёнигсбергский астроном Леонард Эйлер (в тот момент также член Петербургской академии наук) предложил публике математическую задачу о семи кёнигсбергских мостах: «Как пройти

подряд по всем мостам города, дважды не ступив на один и тот же?» Школьники и взрослые пытаются безуспешно ее решить — на самом деле это невозможно, что доказал сам Л. Эйлер, по сути положив начало теории графов в дискретной математике. Однако для многих детей такой финал драматичен. Поэтому в проекте музея «Мосты говорят» (макеты мостов будут воссозданы в масштабе 1 к 17 по отношению к историческим, чтобы школьники могли решать задачу «ножками») авторы добавили еще один, восьмой мост, который позволит избежать тупика и «методом проб и ошибок» все-таки найти правильное решение.

Вопросы квеста должны быть рассчитаны на «обычного ученика», но не быть совсем приземленными, примитивными. Все-таки квест — это интеллектуальная игра, призванная помочь школьнику включить логическое мышление. В музейной педагогике важно сохранять так называемую «золотую середину» между простотой и сложностью загадок и задач. Некоторые вопросы квеста можно усложнять, «подтягивать» в сторону отличника («интеллектуалы» не должны скучать в угоду «среднякам»), но тогда в квесте необходимо предусмотреть дополнительные подсказки с потерей баллов. Такой ход позволяет практически всем участникам квеста дойти до финиша, но с разным набором штрафных баллов.

Музейные педагоги весьма болезненно реагируют на то, когда юные посетители оценивают музейное занятие как обычный школьный урок. Как совместить

установку как школьника, так и музейного педагога на развлечение и при этом провести обучение — также непростая задача. Музейные занятия, квесты не должны быть однотипными ни по форме, ни по внутреннему содержанию. Как учесть возрастные, половые различия, мышление детей «с особенностями», темпераменты, таланты и пристрастия каждого? Может быть, кому-то удастся в литературе разделить великий роман Л. Н. Толстого на «Войну» (для юношей) и «Мир» (соответственно, для девочек), однако такая попытка будет выглядеть весьма сомнительно с точки зрения школьной педагогики. Музей «Фридландские ворота» предлагает юным посетителям уйти от традиционной истории из школьных учебников, проявить смекалку, разгадать ребусы из истории повседневной мирной жизни Кёнигсберга / Калининграда. Однотипность вопросов квеста можно преодолеть, если при его написании иметь установку на включение у школьника разных механизмов мышления, разных эмоций.

Использование подлинных экспонатов музея позволяет создать атмосферу прошлого и погрузиться в разные исторические эпохи. Например, на музейном занятии «Город мастеров» участникам предлагается совершить увлекательное путешествие в средневековый город Кёнигсберг, где происходит знакомство с доброй волшебницей — Феей Мастерства, которая превращает обычных горожан в «Великих мастеров» (рисунки 1) и проводит веселую средневековую

ярмарку (рисунок 2). Дети исследуют принципы и особенности кирпичного строительства на примере «Фридландских ворот», знакомятся с «археологическими раскопками» из старого чемодана (подлинные экспонаты музея) и пытаются

дать описание «найденного предмета» (материал, эпоха, назначение). В конце занятия участники квеста приходят к выводу, что город Калининград, как и его исторический предшественник, — «Город Мастеров».



Рисунок 1 — Великие мастера



Рисунок 2 — Веселая ярмарка

Методика «полного погружения в среду» легла в основу создания многих других музейных программ. Подробное описание методики «полного погружения в среду» дано Р. М. Грановской. Под «погружением» она понимает «активный метод обучения с элементами релаксации, внушения и игры» [4, с. 413]. При «погружении» участник действия включается в сам процесс, как правило, коллективный. Он оказывается как бы внутри события, внутри конкретной истории. Некоторые юные посетители музея буквально начинают ощущать себя частью некоего качественно нового объединения, команды, братства, отряда и т. п. В ходе игры юный участник получает новый коллективный опыт.

В занятии «Приворотная экспедиция» знакомство с музейным пространством проходит в виде командной игры, где дети сами становятся строителями, биологами, художниками, изобретателями. Они оказываются жителями Кёнигсберга. Им предстоит через взаимодействие с подлинными старинными предметами вычислить «приВОРОТный» экспонат. Квест «Тайна старинного свитка» погружает детей в еще более древнюю эпоху — Средневековье. Это своеобразная музейная игра, в ходе которой участники должны разгадать множество музейных загадок, применив логическое мышление и знания по истории края, проявив смекалку и находчивость. Они примеряют рыцарское вооружение, кольчуги, шлемы и начинают ощущать себя настоящими рыцарями. Интерактивное занятие «На трамвае с ветерком» — также

игра по истории края, которая позволяет детям, не выходя из музея, совершить путешествие по маршруту трамвая № 5, блеснуть своими знаниями о родном городе, вспомнить и повторить правила поведения на дороге, в общественном транспорте и многое-многое другое. Школьники делятся на две команды, им предлагается представить себя пассажирами. Дети выбирают кондуктора, который выдает билеты за правильные ответы. На каждой «остановке» их ждут разнообразные загадки в форме викторины, можно получить «счастливый» или, наоборот, «заячий» билет. Последнее означает минус один балл. Таким образом, дети знакомятся с архитектурой и памятниками города, правилами дорожного движения, узнают, почему улицы города получили то или иное название.

Рассмотрим данный метод также на примере интерактивного занятия «Традиции празднования Рождества и Нового года в Кёнигсберге». С чего же все началось? В декабре 2007 г. в бывшем караульном помещении музея открылась выставка, созданная силами самих калининградцев. Основными экспонатами стали елочные игрушки и новогодние открытки 20-70 гг. XX в., полученные музеем в дар от горожан. Новогодняя елка заняла, как и положено, центральное место в экспозиции. Она была наряжена игрушками 60-70 гг. Наиболее старые и, соответственно, наиболее ценные для музея игрушки расположилась в витринах по периметру зала. Ощущение праздника и сказочности добавляли новогодние фотографии, открытки и

календари разных лет, гравюры старого Кёнигсберга.

Параллельно созданию экспозиции методистом музея разработано занятие по материалам экскурсии о традициях празднования Нового года и Рождества в Кёнигсберге. В процессе подготовки выставки было найдено много интересного и своеобразного исторического материала, который, как оказалось, удачно лег в стилистику данного занятия. Участники занятия рассаживались возле горящего камина, педагог начал непринужденную беседу о зимних праздниках, о традициях празднования Рождества и Нового года в современном мире. Важно было получить ответную реакцию детей, вывести их на общение, сопереживание, погрузить их в собственные воспоминания о самом любимом детском празднике в России.

Загадочная атмосфера в процессе проведения занятия усиливалась стилистикой зала: нештукатуренные 150-летние кирпичные стены караульного помещения, его неоготический купольный свод, и, конечно, настоящий камин в рабочем состоянии. Первая часть занятия заканчивалась неким ритуалом: детям предлагалось положить щепочку в «старинный волшебный камин» и загадать самое заветное желание. А еще возле камина стояла корзина с разноцветными носками для Деда Мороза, который к концу занятия оставлял в носках небольшие сладкие подарки. Далее на «машине времени» участники перемещались в средневековый Кёнигсберг, где

знакомились с обычаями и поверьями тех далеких времен, когда только появилась традиция наряжать рождественскую елку, принимали участие в историческом Празднике Длинной колбасы и Большого батона — разбившись на команды, составляли колбасу и батон из кусочков огромного паззла. Затем юные посетители обращались к студенческой традиции старого города — с помощью крутящейся елки-стрелки выбирали «елочного счастливого» 2007 г. Музейный педагог рассказывал о знаменитом кёнигсбергском марципане и предлагал детям поучаствовать в «сугробных раскопках»: найти в манной крупе главный компонент марципана — миндальный орех. Знакомство с новогодними традициями продолжалось игрой «Поймай счастье», во время которой каждый участник брал раскрашенную фигурку с подноса, накрытого праздничной салфеткой, и узнавал свою судьбу на предстоящий год.

Создавая это занятие, музейные педагоги определили для себя основную целевую аудиторию — дети младшего школьного возраста, но со временем занятие стало универсальным и сейчас проводится практически для всех школьных возрастов. Более того: в действе с интересом принимают участие и взрослые, в том числе родители школьников. Наверное, не случайно знаменитый голландский философ Й. Хейзинга назвал современного человека "Homo Ludens" — «Человек играющий». Если обратиться к современным средствам массовой информации, то количество

развлекательных игровых программ для взрослых почти не уступает детским. С. Ю. Гаджиева считает включение взрослых в детскую игру положительным фактом: «Более того, в основе музейной педагогики лежит межвозрастное общение, постоянные контакты с социальными партнерами, что позволяет реализовать достаточно большое количество социальных ролей» [Цит. по: 3, с. 11]. Действительно, самыми эмоциональными занятиями в музее «Фридландские ворота» оказывались как раз те, в которых дети вместе с родителями вживались в новые для них роли, совместно решали загадки и расшифровывали «тайны старинного свитка».

Методика личного опыта основывается на обращении к своему личному опыту, истории своей семьи, класса, друзей во дворе. «Счастье — это когда тебя понимают» — известная формула из кинофильма «Доживем до понедельника» может быть девизом метода личного опыта, если ее чуть перефразировать: «Счастье — это когда тебя слушают, хотят услышать» и еще шире — «Счастье, это — когда ты востребован, кому-то нужен». Еще в 1941 г. социолог Э. Фромм поставил вопрос о нарастании одиночества человека в современном ему обществе [12]. Сегодня все больше говорят об опасностях атомизации общества, замкнутости, особенно молодежи, в виртуальном мире. На этом фоне музей «Фридландские ворота» актуализирует метод личного опыта. На его основе музейные педагоги предлагают одноклассникам по-новому познакомиться друг с другом

посредством конкурса-игры «История семьи в истории города». В конкурсе уже приняло участие около 800 школьников Калининграда и области в таких номинациях как «Родословная моей семьи», «Их судьба в истории города», «Герб моей семьи» и других. На подведение итогов мы приглашаем в музей всех конкурсантов, членов их семей, друзей. Это мероприятие всегда проходит в очень теплой обстановке. Участники конкурса могут рассказать о своей семье и воочию представить ее всем гостям. Лучшие работы детей печатались на страницах газеты «Калининградская правда». Номинация «Герб моей семьи» была объявлена в 2011 г. в связи с тем, что в музее в это время проходила выставка о геральдике городов Калининградской области и Восточной Пруссии. Со временем номинация стала постоянной и нашла отражение в Положении о конкурсе, так как организаторы почувствовали интерес к этой теме со стороны школьников и их руководителей. К тому же работы ребят, представленные на конкурс в этой номинации, показали, что, используя геральдические символы, можно интересно, лаконично и доступно рассказать историю нескольких поколений семьи.

Таким образом, музей «Фридландские ворота» накопил значительный опыт работы со школьными группами. Главным результатом музейной педагогики «Фридландских ворот» являются наши юные посетители, которые посредством специфических музейных программ, надеемся, приобретают много полезного для себя как в познании истории родного

края, окружающего мира вообще, так и в собственном эмоционально-эстетическом развитии. Предположим, что этот опыт музея «Фридландские ворота» будет небезынтересен педагогическому сообществу в целом, нашим коллегам из других музеев Калининградской области и остальной России и вдохновит кого-нибудь из наших коллег на подобные деяния.

Список литературы

1. Билалов, М. Ю. Социализация личности средствами музейной педагогики: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Билалов Мансур Юнусович. — Казань, 2003. — 20 с.
2. Вишина, Г. В. Музейная педагогика как направление развития системы дополнительного образования: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Вишина Галина Викторовна. — Липецк, 1999. — 20 с.
3. Гаджиева, С. Ю. Музейная педагогика как средство формирования межличностных отношений подростков: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Гаджиева Сара Юсуфовна. — Махачкала, 2015. — 20 с.
4. Грановская, Р. М. Элементы практической психологии / Р. М. Грановская. 2-е изд. — Л.: Издательство Ленинградского университета, 1988. — 560 с.
5. Кондакова, Е. П. Формирование готовности будущего учителя начальных классов к использованию средств музейной педагогики: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Кондакова Елена Петровна. — Белгород, 2011. — 19 с.
6. Лаборатория музейного проектирования [Сайт]. — URL: <http://www.future.museum.ru/lmp/mission/default.htm> (дата обращения: 25.04.2020).
7. Медведева, Е. Б. Становление музейной педагогики в Германии и в России: дис. ... канд. пед. наук: 24.00.03 / Медведева Елена Борисовна. — М.: 1999. — 16 с.
8. Мышева, Т. П. Музейная педагогика в современном социокультурном образовательном контексте: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Мышева Татьяна Петровна. — Таганрог, 2007. — 24 с.
9. Огоновская, А. С. Актуализация личности учащихся средствами музейной педагогики: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Огоновская Анжелика Станиславовна. — Екатеринбург, 2007. — 22 с.
10. Российский центр музейной педагогики и детского творчества [Сайт]. — URL: <http://www.muzped.net/> (дата обращения: 26.04.2020).
11. Соколова, М. В. Музейная педагогика как фактор формирования социального опыта учащихся: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Соколова Марина Валентиновна. — Ярославль, 2000. — 18 с.
12. Фромм, Э. Бегство от свободы / Э. Фромм; перевод А.В. Александрова. — М.: АСТ, 2011. — 288 с.
13. Столяров, Б. А. Музейная педагогика. История, теория, практика / Б. А. Столяров. — М.: Высшая школа, 2004. — 215 с.
14. Чесняк, М. Г. Гражданское воспитание старшеклассников средствами

- музейной педагогики: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Чесняк Марина Геннадьевна. — Ставрополь, 2006. — 23 с.
15. Шеховская, Н. Л., Мандебура, Е. П. Музейная педагогика: историко-педагогический анализ / Л. Н. Шеховская, Е. П. Мандебура // Научные ведомости БелГУ. Сер. Гуманитарные науки. — 2011. — № 6, вып. 9. — с. 343 — 350.
16. Шляхтина, Л. М. Основы музейного дела: теория и практика: Учебное пособие / Л. М. Шляхтина. — М.: Высшая школа, 2005.
17. Юхневич, М. Ю. Я поведу тебя в музей: учебное пособие по музейной педагогике / М-во культуры РФ. Рос. Ин-т культурологии / М. Ю. Юхневич. — М., 2001. — 223 с.
18. Яковлева, Е. А. Формирование ценностно-смысловой направленности личности школьников средствами музейной педагогики: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Яковлева Екатерина Анатольевна. — Петрозаводск, 2017. — 219 с.

Elena V. Epikhina

Museum "Friedland Gate"
Kaliningrad, Russia

Andrey A. Yartsev

Immanuel Kant Baltic Federal University
Kaliningrad, Russia

Experience of a museum pedagogue at the Friedland Gate Museum in Kaliningrad

Abstract. *The article examines the specifics of museum pedagogy, its capabilities, advantages over other educational sites. Difficulties in the implementation of museum pedagogical projects, their pros and cons, modern challenges of the time for museums at work with school audiences are analyzed. Using the example of three methods of children's museum lessons, specific museum quests, quizzes, interactive lessons, implemented at the Friedland Gate Museum are presented, mainly on the history of the city.*

Keywords: *imuseum, museum pedagogy, quest, interactive lesson, city history.*