

**МБОУ ГОРОДСКОГО ОКРУГА КОРОЛЁВ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«ГИМНАЗИЯ № 11 С ИЗУЧЕНИЕМ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ»**

ПРИЛОЖЕНИЕ 10

**МУЗЕЙНО-КРАЕВЕДЧЕСКИЕ КВЕСТЫ И ПРАКТИКИ
«РАНЫШЕ — СЕЙЧАС»**

сборник «История рядом» для детей 4–7 лет

к инновационному проекту
«Россия начинается с семьи»

Полное методическое описание: сценарии квестов, музейные и семейные практики,
возрастная адаптация, задания «раньше — сейчас», маршруты,
карты наблюдения, формы фиксации и чек-листы апробации

Руководитель проекта: Черных Татьяна Сергеевна

Королёв, 2026

Содержание

1. Назначение сборника «История рядом»
2. Цель, задачи и место приложения в проекте
3. Принципы музейно-краеведческого квеста для дошкольников
4. Возрастная адаптация 4–5, 5–6 и 6–7 лет
5. Универсальная структура квеста
6. Квест «Тайна семейного альбома»
7. Квест «Сокровища моего города»
8. Квест «По следам космонавтов»
9. Практика «О чём молчит предмет?»
10. Квест «Письмо из прошлого»
11. Практика «Раньше — сейчас — завтра»
12. Квест «Музейный детектив»
13. Квест «Найди экспонат по признакам»
14. Практика «Один предмет — три времени»
15. Семейный маршрут «История рядом с нами»
16. Мини-квесты для группы и мини-музея
17. Работа с фотографиями и визуальными источниками
18. Работа с предметами, копиями и семейными реликвиями
19. Подготовка и проведение музейной/городской сессии
20. Взаимодействие с семьёй и музеем-партнёром
21. Безопасность, этика, персональные данные и авторские права
22. Мониторинг без тестирования и ранжирования детей
23. Реестр доказательств апробации
24. Готовые формы и чек-листы для печати

1. Назначение сборника «История рядом»

Сборник «История рядом» объединяет музейно-краеведческие квесты и практики сравнения «раньше — сейчас» для детей 4–7 лет. Он переводит работу с историческим и краеведческим содержанием в понятные дошкольнику действия: рассмотреть, найти, сравнить, спросить, выдвинуть версию, проверить её по источнику, создать собственный продукт и поделиться открытием.

Приложение связано с модулем «Мой Королёв», моделью мини-музея, «Семейным игровым чемоданчиком» и игровым полем «Россия начинается с семьи: маршрут живой истории». Квесты могут проводиться в группе, мини-музее, на территории образовательной организации, в семейной прогулке или на согласованном музеем/городском маршруте.

Главная идея: история становится близкой, когда ребёнок видит её следы в знакомом предмете, фотографии, месте, семейном рассказе или музейной экспозиции и может действовать с этим материалом.

Что входит в приложение

Компонент	Содержание
6 базовых сценариев	«Тайна семейного альбома», «Сокровища моего города», «По следам космонавтов», «О чём молчит предмет?», «Письмо из прошлого», «Раньше — сейчас — завтра».
Дополнительные сценарии	«Музейный детектив», «Найди экспонат по признакам», «Один предмет — три времени», семейный маршрут и мини-квесты.
Методический блок	возрастная адаптация, структура квеста, подготовка маршрута, работа с источниками и предметами.
Фиксация результатов	карты наблюдения, лист семейных открытий, маршрутный лист, паспорт квеста, реестр доказательств.
Этический контур	добровольность семейной памяти, защита персональных данных, проверка источников, права на изображения и музейные материалы.

2. Цель, задачи и место приложения в проекте

Цель

Создать воспроизводимый комплект музейно-краеведческих игровых практик, позволяющий детям 4–7 лет осваивать историко-патриотическое содержание через исследование семейной памяти, предметов, фотографий, городской среды и музейных материалов.

Задачи

- поддерживать устойчивый интерес к истории семьи, родного города и страны;
- развивать способность видеть признаки времени и сравнивать прошлое с настоящим;
- формировать привычку задавать вопросы и проверять детскую версию по доступному источнику;
- включать музейный предмет и семейную реликвию в игровое, а не лекционное взаимодействие;
- развивать речь, наблюдательность, пространственное мышление и совместное планирование;
- создавать безопасные формы участия семьи в историко-краеведческой деятельности;
- обеспечить доказательность апробации без тестирования и ранжирования дошкольников.

Место в модели проекта

Элемент проекта	Связь с приложением
Маршрут «семья → память → малая Родина → Россия → будущее»	каждый квест начинается с близкого ребёнку опыта и расширяет его до города и культурной памяти.
Игровое поле	квест может запускаться тематической карточкой и завершаться переходом на следующий смысловой участок маршрута.
Мини-музей	является базовой площадкой для предметных, исследовательских и экскурсионных заданий.
«Мой Королёв»	даёт городское содержание и безопасные маршрутные задания.
Семейный чемоданчик	переносит часть квеста домой: семейный вопрос, фото, предмет, прогулка, лист открытия.
Мониторинг	фиксируется способ участия ребёнка: интерес, сравнение, вопрос, версия, самостоятельность, продукт.

3. Принципы музейно-краеведческого квеста для дошкольников

Принцип	Практическое проявление
Действие раньше объяснения	новый факт появляется после наблюдения или как подсказка, необходимая для продвижения.
Короткий маршрут	одна сессия содержит ограниченное число точек и не превращается в экскурсионную лекцию.
Видимый результат	на каждой точке ребёнок что-то делает: выбирает, находит, сравнивает, строит, рисует, показывает, рассказывает.
Право на версию	предположение ребёнка принимается как рабочая гипотеза; взрослый помогает найти способ проверки.
Проверяемый источник	исторические сведения и изображения должны иметь понятное происхождение; спорные данные в детские материалы не включаются.
Эмоциональная безопасность	нет проигравших, штрафов, публичного рейтинга и сравнения детей.
Добровольность семейной памяти	фотографии, реликвии и семейные истории используются только по желанию семьи.
Музейный предмет — не игрушка	оригинал рассматривают по правилам площадки; для действия используются копии, макеты или разрешённые дидактические материалы.
Созидательный финал	квест завершается общим продуктом или открытием, а не проверкой «сколько запомнил ребёнок».

Ориентир качества: если ребёнок в основном слушает и отвечает на вопросы взрослого, это ещё не квест. В квесте ребёнок действует, выбирает маршрут, ищет признаки и создаёт продукт.

4. Возрастная адаптация 4–5, 5–6 и 6–7 лет

Возраст	Количество точек	Тип задания	Опора	Роль взрослого
4–5 лет	3–4	узнать, показать, выбрать, повторить действие, найти крупный признак	предмет, крупное фото, 2–3 варианта	активно сопровождает, проговаривает правило и помогает действовать
5–6 лет	4–6	сравнить, продолжить последовательность, выполнить роль, найти отличие	фото-пара, карточка, простой маршрут, значки	поддерживает вопросами, оставляет выбор
6–7 лет	5–7	выдвинуть версию, найти доказательство, спланировать, создать продукт	несколько источников, карта, подпись, макет	организует поиск и обсуждение, не даёт готового ответа

Единая лестница действия

1. Увидеть или найти объект/признак.
2. Назвать, что именно замечено.
3. Сравнить с другим временем, предметом или изображением.
4. Высказать предположение.
5. Найти доступный способ проверки.
6. Сформулировать открытие своими словами.
7. Создать след деятельности: рисунок, маршрут, этикетку, модель, рассказ, мини-экспонат.

Важно: один и тот же квест может использоваться в разных возрастных группах при изменении количества точек, объёма речи и степени самостоятельности.

5. Универсальная структура квеста

Этап	Содержание	Результат
1. Легенда	короткая игровая причина отправиться в поиск: письмо, загадка, потерянная подпись, неизвестный предмет.	эмоциональная мотивация
2. Стартовая точка	ребёнок получает карту/первую подсказку и понимает правило перемещения.	понимание задачи
3. Поисковые точки	на каждой точке есть действие: найти, сопоставить, измерить условно, собрать, показать, сравнить.	последовательность открытий
4. Проверка версии	подпись, фотография, рассказ хранителя, книга, проверенный цифровой материал.	опыт работы с источником
5. Творческая точка	рисунок, модель, этикетка, мини-экспозиция, письмо, схема.	собственный продукт
6. Финал	общая фраза «что мы открыли», без опроса и оценок.	осмысленный итог
7. Возвращение	материал включается в мини-музей/семейный чемоданчик/портфолио проекта.	след деятельности и доказательство апробации

Паспорт квеста

- название и возраст;
- цель в одном предложении;
- место проведения и длительность;
- легенда;
- перечень 3–7 точек;
- материалы и источники;
- риски и правила безопасности;
- финальный продукт;
- что наблюдает педагог;
- какие доказательства сохраняются.

6. Квест «Тайна семейного альбома»

Семейный/групповой квест, который учит рассматривать фотографию как источник вопросов, а не как повод для угадывания.

Легенда

В мини-музей пришла фотография без подписи. Нужно помочь «архивисту» понять, что можно узнать по изображению, а что обязательно спросить у семьи.

Маршрут

Точка	Действие
1. Рассмотрю	найти 2–3 видимых признака: одежда, предмет, фон, поза, транспорт, интерьер.
2. Что мы знаем точно?	назвать только то, что действительно видно на фото.
3. Что мы предполагаем?	высказать одну версию: где, когда, что происходит.
4. Как проверить?	выбрать вопрос взрослому или источник: подпись, семейный рассказ, другое фото.
5. Семейный вопрос	дома спросить: «Что ты помнишь об этом моменте?» или выполнить нейтральное задание на готовом фото.
6. Создаю подпись	составить короткую этикетку или рисунок-историю без лишних персональных данных.

Возрастная адаптация

4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
3–4 точки; выбор из вариантов; крупная наглядность.	4–5 точек; сравнение и короткий рассказ.	5–6 точек; версия, самостоятельный поиск доказательства и собственный продукт.

Финальный продукт: мини-подпись к фотографии, рисунок, короткий семейный рассказ или нейтральная карточка «что увидели — что спросили».

7. Квест «Сокровища моего города»

Краеведческий квест по фотографиям, карте, мини-музею или безопасному семейному маршруту.

Легенда

Карта потеряла названия «сокровищ». Команда должна вернуть их, собирая признаки и объясняя, чем место важно или интересно.

Маршрут

Точка	Действие
1. Найди по детали	соотнести фрагмент изображения с целым объектом.
2. Найди на карте	показать условное расположение места; для 4–5 лет — выбрать из 2–3 вариантов.
3. Для чего это место?	назвать понятную функцию: гуляют, учатся, встречаются, хранят память, работают.
4. Раньше — сейчас	сравнить с историческим видом при наличии проверенной фото-пары.
5. Наше наблюдение	на прогулке найти безопасную деталь или выполнить задание по готовому изображению.
6. Сокровище семьи	по желанию выбрать любимое общественное место и рассказать, чем оно ценно семье.

Возрастная адаптация

4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
3–4 точки; выбор из вариантов; крупная наглядность.	4–5 точек; сравнение и короткий рассказ.	5–6 точек; версия, самостоятельный поиск доказательства и собственный продукт.

Финальный продукт: маршрутная карта с 3–5 отметками, рисунок городского «сокровища» или мини-экскурсия.

8. Квест «По следам космонавтов»

Игровой маршрут о Королёве как городе науки и инженерного труда без перегрузки техническими фактами.

Легенда

В «конструкторское бюро» пришли карточки с потерянной последовательностью. Нужно восстановить путь от идеи до результата и собрать модель.

Маршрут

Точка	Действие
1. Кто работает командой?	соединить роли: конструктор, инженер, испытатель, исследователь — с понятным действием.
2. От идеи к модели	расположить 3–4 карточки: идея → схема → модель → проверка.
3. Найди символ/образ	по фото или макету найти космический объект в музейной/краеведческой подборке.
4. Сравни	найти внешнее отличие двух технических объектов или изображений разных лет.
5. Испытай модель	построить из конструктора условный аппарат и улучшить после одного испытания.
6. Команда объясняет	каждый участник говорит, что сделал для общего результата.

Возрастная адаптация

4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
3–4 точки; выбор из вариантов; крупная наглядность.	4–5 точек; сравнение и короткий рассказ.	5–6 точек; версия, самостоятельный поиск доказательства и собственный продукт.

Финальный продукт: модель, схема «идея — проверка», командная мини-презентация.

9. Практика «О чём молчит предмет?»

Предметно-исследовательская практика с музейным предметом, безопасной копией или семейным объектом.

Легенда

Предмет не умеет говорить, но оставил следы: материал, форма, детали, износ, назначение. Дети становятся исследователями.

Маршрут

Точка	Действие
1. Посмотри без догадки	назвать материал, форму, размер относительно ладони/другого предмета, видимые детали.
2. На что похож?	сравнить с современным предметом.
3. Кто мог пользоваться?	предложить 1–2 версии без утверждения как факта.
4. Как проверить?	обратиться к музейной этикетке, рассказу взрослого или проверенному изображению.
5. Что изменилось?	назвать различие функции, материала или формы.
6. Сделай карточку хранителя	рисунок + 2–3 понятных признака предмета.

Возрастная адаптация

4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
3–4 точки; выбор из вариантов; крупная наглядность.	4–5 точек; сравнение и короткий рассказ.	5–6 точек; версия, самостоятельный поиск доказательства и собственный продукт.

Финальный продукт: карточка предмета, рисунок, устный рассказ «наша версия и как мы её проверили».

10. Квест «Письмо из прошлого»

Сценарий, в котором подсказки приходят в форме коротких писем/сообщений от условного героя прошлого.

Легенда

В мини-музее найден конверт. Автор просит помочь восстановить историю предмета/места и оставляет последовательность подсказок.

Маршрут

Точка	Действие
1. Прочитать первую подсказку	взрослый читает короткий текст или ребёнок рассматривает пиктограмму.
2. Найти нужную зону	по символу перейти к фотографии, предмету или карте.
3. Выполнить действие	собрать пару, найти отличие, выбрать предмет, продолжить последовательность.
4. Найти доказательство	свериться с подписью/источником.
5. Ответить герою	нарисовать или продиктовать короткий ответ.
6. Финальный конверт	получить общую задачу: создать мини-экспонат или маршрут.

Возрастная адаптация

4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
3–4 точки; выбор из вариантов; крупная наглядность.	4–5 точек; сравнение и короткий рассказ.	5–6 точек; версия, самостоятельный поиск доказательства и собственный продукт.

Финальный продукт: письмо/рисунок-ответ, мини-экспонат, последовательность карточек.

11. Практика «Раньше — сейчас — завтра»

Трёхшаговое сравнение, которое соединяет историческую память с современностью и детским проектированием будущего.

Легенда

У объекта есть три «окна времени»: каким он был, какой он сейчас и каким может стать.

Маршрут

Точка	Действие
1. Раньше	рассмотреть проверенное историческое изображение/копию.
2. Сейчас	сравнить с современным видом/аналогом.
3. Что сохранилось?	найти 1–2 устойчивых признака.
4. Что изменилось?	назвать конкретное наблюдаемое отличие.
5. Почему могло измениться?	для 6–7 лет — предложить осторожную версию и проверить комментарий взрослого.
6. Завтра	придумать полезное изменение, сохраняя ценное; создать рисунок или макет.

Возрастная адаптация

4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
3–4 точки; выбор из вариантов; крупная наглядность.	4–5 точек; сравнение и короткий рассказ.	5–6 точек; версия, самостоятельный поиск доказательства и собственный продукт.

Финальный продукт: триптих «раньше — сейчас — завтра», макет, детский комментарий или выставочная карточка.

12. Квест «Музейный детектив»

Квест используется в мини-музее или на согласованной музейной площадке. Дети получают «дело детектива»: определить предмет/изображение по системе доказательств. Важно, чтобы доказательства были наблюдаемыми и не требовали угадывания редкого исторического факта.

Сценарий

1. Получить карточку с 2–3 признаками: материал, форма, назначение, изображённая деталь.
2. Осмотреть несколько объектов или их изображений, не касаясь оригиналов без разрешения.
3. Отсеять неподходящие варианты и назвать причину.
4. Выбрать объект и сформулировать версию.
5. Проверить по этикетке, каталожной карточке или комментарию музейного сотрудника/педагога.
6. Создать свой «детективный вопрос» для следующей команды.

Примеры признаков

Тип	Пример безопасной формулировки
Материал	«Ищи предмет, который выглядит деревянным/металлическим».
Форма	«У него есть ручка / круглая часть / повторяющийся узор».
Функция	«Он помогал хранить / переносить / измерять / писать».
Время	«Найди современный аналог рядом с изображением прошлого».
Место	«Он связан с домом / городом / трудом / дорогой».

Запрещённый приём: не предлагать детям трогать музейный оригинал, заглядывать за ограждения или соревноваться на скорость в экспозиции.

13. Квест «Найди экспонат по признакам»

Более короткая версия музейного квеста, подходящая для 4–5 лет и для самостоятельной станции в мини-музее.

Варианты карточек

Карточка	Задание	Финальный вопрос
Цвет и форма	«Найди предмет/изображение круглой формы с заметной деталью».	«Что помогло тебе найти?»
Материал	«Найди то, что похоже на дерево/металл/ткань».	«По какому признаку ты решил?»
Старое — новое	«Найди пару: предмет раньше и его современный родственник».	«Что осталось похожим?»
Назначение	«Найди предмет, которым что-то хранили/переносили/делали».	«Как ты догадался?»
Городская связь	«Найди то, что связано с городом, дорогой, домом или профессией».	«Где мы встречаем это сейчас?»

Правила станции

- одновременно работают 2–4 ребёнка;
- карточка содержит одно действие;
- после поиска ребёнок обязательно называет признак, а не только показывает ответ;
- для оригинальных музейных объектов соблюдаются правила площадки;
- для свободной игры используются копии и дидактические изображения.

14. Практика «Один предмет — три времени»

Практика учит видеть историческую изменчивость через знакомую функцию. Педагог выбирает безопасную тему, где можно показать прошлый образ, современный аналог и детскую модель будущего: средство связи, освещение, посуда, игрушка, транспортный образ, письмо/сообщение, городской указатель и др.

Алгоритм

Шаг	Вопрос ребёнку	Действие
1. Прошное	«Что ты видишь? Для чего это могло быть?»	рассмотреть копию/фото и назвать признаки.
2. Настоящее	«Чем мы пользуемся сейчас для похожей задачи?»	найти современный аналог.
3. Сравнение	«Что похоже? Что изменилось?»	составить 1–2 пары признаков.
4. Проверка	«Как узнать, верна ли наша версия?»	обратиться к подписи/источнику.
5. Будущее	«Как можно сделать удобнее/бережнее/интереснее?»	создать модель или рисунок.
6. Выставка	«Что мы хотим объяснить другим?»	сделать короткую этикетку.

Методический смысл: ребёнок не учит «эволюцию предмета», а осваивает способ сравнения и понимает, что человеческие потребности могут сохраняться, а способы их решения меняются.

15. Семейный маршрут «История рядом с нами»

Маршрут предназначен для добровольной семейной прогулки. Он не требует посещения конкретного платного объекта и может выполняться на знакомом безопасном участке города. Семья выбирает 3–5 заданий, не фиксируя домашний адрес и точный маршрут в публичных материалах.

Карточки семейной прогулки

№	Задание	Что можно принести в группу
1	Найдите место, которое знают разные поколения семьи. Спросите: «Что здесь изменилось?»	короткий рассказ или рисунок.
2	Найдите городскую деталь, которую легко не заметить: знак, узор, фонарь, мемориальную/информационную табличку — только с безопасного расстояния.	зарисовка детали.
3	Выберите общественное место, которое полезно людям. Обсудите: «Кто здесь работает и кому помогает?»	карточка профессии/действия.
4	Найдите старое и новое рядом: дерево и новое здание, историческое фото и современный вид, старую форму предмета и современную.	пара «раньше — сейчас» без публикации чужих лиц.
5	Придумайте одно доброе изменение для будущего города.	рисунок/макет «завтра».

Возвращение маршрута в группу

1. Ребёнок выбирает только одно открытие, которым хочет поделиться.
2. Педагог не сравнивает объём участия разных семей.
3. Материал проходит проверку на персональные данные и права на изображение перед размещением.
4. Открытие включается в мини-музей, карту группы или временную выставку.
5. При необходимости используется обезличенная запись педагога вместо семейной фотографии.

16. Мини-квесты для группы и мини-музея

Мини-квест	Действие	Время
Найди пару	соединить исторический предмет/вид с современным аналогом.	5–10 мин
Три отличия	найти 3 наблюдаемых различия на фото-паре.	7–10 мин
Кому принадлежит?	по набору нейтральных признаков предположить назначение предмета.	7–12 мин
Экскурсовод на минуту	выбрать один экспонат/копию и рассказать о нём по трём пиктограммам: что вижу — что узнал — что интересно.	5–8 мин
Собери маршрут	расположить 3–5 карточек мест в логике условной прогулки.	8–12 мин
Исторический звук	по описанию или безопасной аудиозаписи предположить источник звука прошлого/настоящего; затем проверить.	5–8 мин
Музейная этикетка	подобрать к предмету 2–3 понятных подписи, исключив неверную.	7–10 мин
Что сохраним?	выбрать, что важно сохранить в городе/семейной памяти и объяснить одним предложением.	8–12 мин

Использование: мини-квесты подходят для утреннего приёма, подгрупповой работы, тематической недели, свободной деятельности в мини-музее и как станции большого маршрута.

17. Работа с фотографиями и визуальными источниками

Алгоритм анализа изображения

1. Сначала назвать только видимые признаки — без догадки о событии.
2. Разделить «мы видим» и «мы думаем».
3. Выбрать 1–2 вопроса, которые появились у детей.
4. Найти подпись, дату/период, источник или комментарий в проверенном материале.
5. Вернуться к первоначальной версии и уточнить её.
6. Сформулировать детское открытие простыми словами.

Паспорт визуального источника для педагога

Поле	Что фиксируется
Название/описание	краткое понятное обозначение.
Источник	музей, архив, семейный материал, официальная публикация, собственная современная фотография.
Автор/правообладатель	если известен и требуется для использования.
Дата/период	только проверенная информация; при отсутствии — не угадывать.
Разрешение на использование	внутренняя работа / публикация / не публиковать.
Методический комментарий	какие признаки можно рассматривать с детьми и какой факт проверен.

Правило публикации: материал, подходящий для занятия, не автоматически подходит для сайта, соцсетей или тиражируемого пособия. Права на публикацию проверяются отдельно.

18. Работа с предметами, копиями и семейными реликвиями

Категория	Можно	Нельзя/нежелательно
Музейный оригинал	рассматривать по правилам площадки; обсуждать признаки; использовать этикетку.	трогать без разрешения, передавать детям, перемещать.
Безопасная копия/реплика	использовать в квесте, сравнивать, включать в сюжетную игру.	выдавать копию за оригинал.
Современный аналог	сравнивать форму и функцию.	делать вывод о прошлом без источника.
Семейная реликвия	использовать добровольно; предпочтительно фото/копию для хрупких предметов.	требовать принести; раскрывать семейную историю без согласия.
Предмет неизвестного происхождения	использовать как нейтральный объект наблюдения с формулировкой «мы не знаем».	придумывать биографию предмета как исторический факт.

Этическая формула педагога

- «Мы видим...» — наблюдение.
- «Мы предполагаем...» — гипотеза.
- «Чтобы узнать точнее, проверим...» — источник.
- «Если семья не хочет рассказывать, мы выбираем другой предмет».

19. Подготовка и проведение музейной/городской сессии

До проведения

1. Определить цель и возрастную группу.
2. Проверить маршрут, доступность, санитарно-бытовые условия и правила площадки.
3. Согласовать посещение и использование материалов, если это внешняя организация.
4. Проверить исторические сведения, подписи и визуальные источники.
5. Подготовить резервный вариант в помещении на случай отмены/погоды/недоступности партнёра.
6. Разделить группу на небольшие команды, назначить сопровождающих согласно локальным правилам организации.
7. Подготовить только необходимые материалы: карта, карточки, карандаши/планшеты, копии, пакет для продуктов деятельности.

Во время

- легенда — не более 2–3 минут;
- взрослый сначала предлагает действие, затем объяснение;
- переходы между точками спокойные, без соревнования на скорость;
- фото/видео детей — только в установленном организацией порядке и при наличии необходимых согласий;
- при усталости маршрут сокращается без ощущения «не выполнили».

После

- короткий круг открытий 5–7 минут;
- выбор одного продукта для мини-музея/портфолио;
- запись педагога в карте наблюдения;
- фиксация организационных замечаний для следующей версии сценария.

20. Взаимодействие с семьёй и музеем-партнёром

С семьёй

- участие в семейных заданиях добровольное;
- всегда предусмотрен нейтральный вариант без личных фотографий и семейных сведений;
- семья заранее понимает цель задания и что именно может быть опубликовано/не опубликовано;
- обратная связь короткая: что было удобно, что заинтересовало ребёнка, что стоит изменить.

С музеем/партнёром

Этап	Содержание
1. Согласование	тематика, возраст, объём участия, правила площадки, допустимость фото/копирования/публикации материалов.
2. Методическая подготовка	выбор 3–7 объектов/изображений, проверка формулировок заданий.
3. Апробация	проведение с небольшой группой, наблюдение за понятностью маршрута.
4. Обратная связь	комментарий партнёра по достоверности и корректности использования музейного материала.
5. Корректировка	обновление карточек, источников, длительности и инструкций.
6. Фиксация	письмо/соглашение, программа встречи, отзыв или иной документ — в соответствии с фактическим форматом сотрудничества.

Принцип достоверности проекта: в конкурсных и публичных материалах сотрудничество с конкретным музеем/организацией указывается как состоявшееся только после его документального оформления.

21. Безопасность, этика, персональные данные и авторские права

Риск	Профилактика	Действие при возникновении
Физическая небезопасность маршрута	предварительный осмотр, безопасные точки наблюдения, соблюдение локальных инструкций.	остановить/сократить маршрут, перейти к резервной практике.
Повреждение музейного предмета	оригиналы не используются как игровой реквизит; действия проводятся с копиями.	немедленно прекратить взаимодействие и следовать правилам площадки.
Нежелательное раскрытие семейных сведений	добровольность, нейтральная альтернатива, минимизация данных.	не включать материал в общую экспозицию/публикацию.
Чужие лица на фотографии	не публиковать без правового основания/согласий; предпочтительно кадрировать или использовать разрешённые материалы.	исключить изображение из открытого продукта.
Недостоверный факт	паспорт источника и методическая проверка.	остановить использование карточки до уточнения.
Нарушение авторских прав	фиксировать источник и условия использования; получать разрешение при необходимости.	удалить/заменить материал и обновить реестр версии.
Эмоционально чувствительная семейная тема	не требовать рассказа; не интерпретировать семейную историю публично.	предложить нейтральный объект/сценарий.

Базовое правило: ребёнок имеет право не отвечать, не показывать семейный материал и выбрать нейтральное задание без объяснения причины.

22. Мониторинг без тестирования и ранжирования детей

Мониторинг проводится как педагогическое наблюдение в естественной игровой ситуации. Цель — понять, работает ли сценарий и развивается ли способ действия ребёнка, а не определить «уровень исторических знаний» или сравнить детей между собой.

Показатели наблюдения

Показатель	Наблюдаемый признак
Интерес	включается в поиск, возвращается к объекту, задаёт вопрос.
Сравнение «раньше — сейчас»	замечает хотя бы один признак сходства/изменения.
Работа с версией	может предположить и допускает уточнение после проверки.
Источник	понимает, что ответ можно проверить по подписи, фотографии, рассказу, карте.
Самостоятельность	выбирает способ действия или следующую точку с доступной помощью.
Речь/коммуникация	формулирует открытие словом, фразой, жестом, рисунком или показом.
Совместность	договаривается, распределяет простые роли, слушает открытие другого ребёнка.
Продукт	создаёт след деятельности: рисунок, маршрут, этикетку, модель, мини-рассказ.

Шкала фиксации для педагога

Код	Значение
Н	не наблюдалось в данной ситуации — не вывод о ребёнке.
С	проявилось с поддержкой взрослого.
П	проявилось преимущественно самостоятельно.

Нельзя: суммировать коды в рейтинг детей, публиковать индивидуальные сравнения или использовать карту как тест.

23. Реестр доказательств апробации

Для подтверждения реализации сохраняются не персональные «достижения детей», а доказательства работы самой модели и качества её апробации.

Что фиксируем	Пример подтверждения	Периодичность
Проведённый сценарий	паспорт квеста, дата, возрастная группа, версия материала.	каждое проведение
Участие	обезличенное число детей/семей; без рейтинга.	каждое проведение
Продукты деятельности	1–3 обезличенных образца или описание продукта.	выборочно
Наблюдение педагога	обобщённая карта: что было понятно/трудно, какие действия появились.	каждое проведение
Обратная связь семьи	короткая анонимизированная форма или число ответов.	по семейным маршрутам
Экспертный комментарий	отзыв/замечание партнёра по достоверности или методике — при фактическом участии.	по согласованию
Корректировка	что изменено в версии карточки/маршрута и почему.	после анализа
Тиражирование	переданный комплект, отзыв партнёрской ДОО, чек-лист воспроизводимости.	на этапе распространения

Мини-реестр версии сценария

Версия	Дата	Что изменено	Основание	Ответственный
_____	_____	_____	наблюдение / отзыв / экспертиза	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

24. Готовые формы и чек-листы для печати

Форма 1. Паспорт квеста

Поле	Заполнение
Название	_____
Возраст	4–5 / 5–6 / 6–7 лет
Дата и место	_____
Цель	_____
Легенда	_____
Количество точек	_____
Материалы/источники	_____
Финальный продукт	_____
Правила безопасности	_____
Версия сценария	_____

Форма 2. Маршрутный лист ребёнка/команды

Точка	Что нашли/сделали	Наш вопрос или открытие
1	_____	_____
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____

Форма 3. Карта педагогического наблюдения

Дата	Ситуация	Интерес	«Раньше — сейчас»	Версия/проверка	Самостоятельность	Комментарий
_____	_____	Н/С/П	Н/С/П	Н/С/П	Н/С/П	_____
_____	_____	Н/С/П	Н/С/П	Н/С/П	Н/С/П	_____
_____	_____	Н/С/П	Н/С/П	Н/С/П	Н/С/П	_____
_____	_____	Н/С/П	Н/С/П	Н/С/П	Н/С/П	_____

Форма 4. Лист семейного открытия

Сегодня мы выбрали задание: _____

Мы заметили/узнали: _____

Ребёнок спросил/предположил: _____

Что было удобно: _____

Что лучше изменить в задании: _____

Можно ли использовать обезличенный результат в материалах проекта: да / нет (в порядке, установленном образовательной организацией).

Форма 5. Чек-лист готовности квеста

- ☐ Цель понятна и соответствует возрасту.
- ☐ Есть игровая легенда, а не только вопросы.
- ☐ На каждой точке ребёнок действует.
- ☐ Количество точек соответствует возрасту.
- ☐ Источники и подписи проверены.
- ☐ Правила обращения с музейными предметами определены.
- ☐ Есть нейтральная альтернатива семейному материалу.
- ☐ Персональные данные минимизированы.
- ☐ Права на изображения/материалы проверены.
- ☐ Продуман резервный вариант.
- ☐ Финал создаёт продукт/открытие, а не рейтинг.
- ☐ Определено, что и как фиксируется для апробации.

Форма 6. Чек-лист качества после проведения

Вопрос	Да	Частично	Нет	Комментарий
Дети понимали игровую задачу?	☐	☐	☐	_____
Большинство точек требовали действия?	☐	☐	☐	_____
Было место для детской версии?	☐	☐	☐	_____
Дети сравнивали признаки прошлого и настоящего?	☐	☐	☐	_____
Источники помогали проверять, а не заменяли игру лекцией?	☐	☐	☐	_____
Темп и длительность соответствовали возрасту?	☐	☐	☐	_____
Соблюдены безопасность и этические правила?	☐	☐	☐	_____
Финальный продукт был понятен детям?	☐	☐	☐	_____
Педагогу понятно, что изменить в следующей версии?	☐	☐	☐	_____

Форма 7. Карточка «Раньше — сейчас — завтра»

РАНЫШЕ	СЕЙЧАС	ЗАВТРА
Что вижу: _____ Что было важным: _____	Что вижу: _____ Что изменилось: _____	Моя идея: _____ Что сохраним: _____

Форма 8. Краткая памятка педагогу

- Начните с действия, а не с исторической справки.
- Разделяйте наблюдение, версию и проверенный факт.
- Не требуйте семейный материал; всегда давайте нейтральную альтернативу.
- Не превращайте квест в соревнование на скорость.
- Оригинальный музейный предмет не используется как игровой реквизит.
- Фиксируйте изменения сценария — это часть доказательности проекта.
- После квеста спрашивайте не «что запомнили?», а «что открыли и как узнали?».

Итог приложения: сборник «История рядом» представляет воспроизводимую систему музейно-краеведческих квестов и практик, которую можно апробировать в МБОУ «Гимназия № 11», адаптировать для партнёрских ДОО и расширять по мере официального оформления музейного и научно-методического сотрудничества.