

2. Налегач Н. В. Образ пламенной души Кемерова в поэме Г. Юрова «Последнее представление Кемеровского цирка» // Современные тенденции развития науки: сборник тезисов национальной конференции. – Кемерово, 2018. – С. 30–32.

3. Очерк творчества Г. Юрова / И. В. Ащеулова, Г. И. Карпова, Л. А. Ходанен, В. А. Алексютина // Литература Кузбасса XX – начала XXI века: учебное пособие /отв. ред. И. В. Ащеулова; Кемеровский государственный университет. – Кемерово, 2013. – С. 58 – 63.

4. Тюшина Е. Заповедное пространство Геннадия Юрова // Огни Кузбасса. – 2017. – № 2. // Сайт журнала «Огни Кузбасса» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ognikuzbassa.ru/category-faces-of-fellow/1456-ekaterina-tyushina-zapovednoe-prostranstvo-gennadiya-yurova> (дата обращения: 13.06.2020).

5. Юров Геннадий Евлампиевич // Литературная карта Кузбасса: сайт Кемеровской областной научной библиотеки им. В. Д. Федорова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kemrsl.ru/litmap/16> (дата обращения: 12.05.2020).

6. Юров Г. Е. Песня о городе. Поэмы. – Кемерово: Кемеровское книжное издательство, 1978. – 94 с.

УДК 374.1:37.03

В. Г. Ингольд
Новокузнецк, Россия

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА: ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ШКОЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ И МУЗЕЙНОЙ ПЕДАГОГИКЕ¹

INTELLECTUAL GAME: OPPORTUNITIES FOR USE IN SCHOOL PRACTICE AND MUSEUM PEDAGOGICS

Аннотация. В статье рассматривается интеллектуальная игра как форма досуга, исследовательской работы учащихся, ее образовательный и воспитательный потенциал, возможности использования в музейной практике. Выдвинутые положения обосновываются музейным проектом – интеллектуальной игрой «Классики с Достоевским».

Abstract. The article discusses the intellectual game as a form of students' leisure activity and research work, its educational and pedagogical potential, the possibility of use in museum practice. The proposed statements are justified by the museum project - the intellectual game "Classics with Dostoevsky".

¹ Статья написана при финансовой поддержке РФФИ и Кемеровской области в рамках научного проекта № 20-412-420002

Ключевые слова: интеллектуальная игра, интеллектуальный досуг, Ф. М. Достоевский, творчество Достоевского в школьной программе по литературе, музейная педагогика

Key words: intellectual game, intellectual leisure time, F. M. Dostoevsky, the work of Dostoevsky in the school curriculum in literature, museum pedagogics

Игра выступает предметом исследования философии, культурологии, педагогики, психологии и понимается как фундаментальная потребность человека. Феномену игры посвящена известная книга Й. Хейзинги «Homo ludens», в которой определяются признаки игры и рассматриваются ее исторические и национальные воплощения. Хейзинга утверждает связь игры и состязания: «...на вопрос, правомерно ли как таковое причислять к категории игры, можно со всей искренностью ответить вполне утвердительно» [18, с. 63]. Состязательность определяет и специфику интеллектуальной игры, к образовательному и воспитательному потенциалу которой обращаются многие педагоги и психологи. «Интеллектуальные игры способствуют формированию творческих способностей и дисциплины, наблюдательности и развитию мышления, усиливают характер и память, доставляют большое эстетическое удовольствие, полезны для гармоничного развития личности» [17, с. 4]. С одной стороны, интеллектуальная игра формирует «интеллектуальную раскованность» [3, с. 151], с другой, культуру мышления.

В условиях стандартизации школьных программ гуманитарного цикла, факультативности или почти полного отсутствия в них региональной (краеведческой) специфики большое значение приобретает внеурочная деятельность и одна из ее форм – интеллектуальная игра. Интеллектуальная игра – это и форма интеллектуального досуга – семейного, детского, корпоративного; она предполагает самообразование, общение и развлечение, «каникулы разума» (см., например: [8]). О популярности интеллектуальных игр свидетельствует их включение в массовую культуру. Как указывает С. А. Добрецова, «интеллектуальные игры для детей и юношества являют собой форму культуросообразной деятельности, успешно функционирующей в поле массовой культуры» [7, с. 379]. «В современной массовой культуре мы наблюдаем медиатизацию всех видов игр и многократное увеличение разнообразия всевозможных форм. <...> Вместе с развитием технологий произошло и развитие феномена игры. С помощью медиа произошло изменение всех типов игр, в связи с их переходом в виртуальную медиареальность. Агональные игры, опосредованные средствами масс-медиа, стали не состязанием, а скорее массовым развлечением для широкой аудитории» [21, с. 226]. Возрастает интерес и к интеллектуальным настольным играм: «На текущий момент мы наблюдаем всплеск интереса к такому виду досу-

говой деятельности, что демонстрируют и экономические показатели: несмотря на кризис рынок продаж настольных игр растет по всему миру, в том числе и в России» [1, с. 115]. Популярны сегодня и командные интеллектуальные соревнования: любительские, спортивные, корпоративные (подробнее об этом см.: [9; 7; 2; 11; 17; 19]).

В учебном процессе интеллектуальная игра выступает как неформальная образовательная модель, формирующая у учащихся нестандартное мышление, творческое, ответственное отношение к освоению учебных предметов: «...существует многообразие подходов к использованию игры в качестве технологии, средства, условия или метода по формированию, интенсификации, развитию или активизации того или иного качества у субъектов образовательного процесса. Интеллектуальная игра, наряду с некоторыми другими видами игр, – почти универсальное педагогическое средство для решения образовательных задач, поскольку направлена на приобретение интеллектуальных, творческих, нравственных, эстетических, трудовых, правовых и многих других способностей» [16, с. 67].

К сожалению, современная отечественная школа демонстрирует, что у многих учеников отсутствует мотивация к обучению, что порождает не только низкую успеваемость, но, что гораздо страшнее, невежество. Как справедливо отмечает И. В. Герлах, «образовательный эффект в играх значительно усиливается, так как внутренняя мотивация выступает его катализатором. <...> Игровой формат существенно меняет отношение детей к решению учебных задач, повышая мотивацию» [6, с. 162].

Большее внимание уделяют идеям игропедагогики, то есть использования игровых практик в образовательном процессе. Использование интеллектуальной игры в школьной практике позволяет учащимся выйти за пределы школьной программы, проявить себя в качестве эрудитов, знатоков в какой-либо предметной области. Не стоит сбрасывать со счетов и воспитательные возможности игры: она вырабатывает умение учитывать мнение других, уважительно относиться к другим людям, работать в команде, нести ответственность за принятое решение, интеллектуальные игры развивают «эмоциональную саморегуляцию» [6, с. 163]. Одной из задач музея как социокультурного института является формирование у аудитории традиции и значимости познавательного досуга. По справедливому замечанию М. Ю. Юхневич, музей выступает «образовательной системой»: «понятие **образование** (выделено автором. – В. И.) в контексте обсуждения проблем музейной педагогики трактуется широко, как развитие человека, образование его ума, личностных качеств, душевных свойств, ценностных отношений к миру. <...> Музейное образование относится к сфере неформального.

Оно демократично. Лишено жестких схем и распространяется буквально на все группы общества» [20, с. 7].

История становления и развития музейного дела в России демонстрирует, насколько значимыми для отечественных музеев оказались контакты с учебными заведениями. Российские музеи традиционно ориентированы на школу, благодаря чему существует возможность эффективного взаимодействия. Неформальное музейное образование может существенно расширить предметные знания учащихся. Как отмечает М. Б. Гнедовский, «музей способен дать человеку то, чего не могут обеспечить ни школа, ни книги, ни другие новейшие достижения цивилизации, – опыт личного соприкосновения с реальностью истории и культуры, опыт переживания времени через пространство, содержащее зримые, соразмерные человеку и человеком порожденные ценности» (цит. по: [20, с. 16]).

К эффективным формам культурно-образовательной деятельности, повышающей интерес аудитории к музею, консолидирующим работу школы и музея, можно отнести не только традиционные викторины и конкурсы, но и интеллектуальную игру. Интеллектуальная игра, акцентирующая потребность познания, развлечения, интеллектуальной и творческой реализации, способна повысить интерес учащихся к той или иной теме школьной программы и выйти за ее пределы, позволяет заинтересовать и привлечь в музей достаточно большую аудиторию, перевести потенциальных и случайных посетителей в разряд регулярных, может содействовать формированию музейной культуры учащихся.

В 2019 году в Литературно-мемориальном музее Ф. М. Достоевского возникла идея проведения интеллектуальной игры «Классики с Достоевским»¹ (автором идеи и куратором проекта выступила В. Г. Ингольд – старший научный сотрудник музея), приуроченной к празднованию двухсотлетия со дня рождения выдающегося писателя.

Русская словесность занимает исключительное место в отечественной культуре. Интеллектуальный досуг как обсуждение произведения литературы, дискуссии о нем – типичная примета пушкинской эпохи. Литературный дискурс XIX века определяют многочисленные литературные салоны, кружки и собрания, которые на протяжении столетия все более демократизировались. В конце XIX века наряду с критическими статьями, рецензи-

¹ Название игры отражает принцип игры в классики: как игроки перемещаются (перепрыгивают) из клетки в клетку (из класса в класс), так в интеллектуальной игре команды переходят из одного этапа в другой. Аллюзивность названия и в отсылке к значению слова «классик» как «выдающийся общепризнанный писатель», что, вероятно, очевидно и для участников, и к известному роману Хулио Кортасара «Игра в классики», что, вероятно, совсем не очевидно, впрочем, в этой ситуации это не имеет принципиального значения.

ями, оценками известных критиков и писателей, то есть элитарным восприятием художественных произведений, существовали и бытовые, «профаные», рецензии литературы в рамках массового досуга. «Игры (имеются в виду настольные игры. – В. И.) по произведениям русских классиков стали издаваться для общего досуга в последней трети XIX века, когда установилось понятие классического писателя и определился круг имен (их полагалось знать). ...досуговые издания для широкой публики были рассчитаны на знание сведений из области литературы. <...> Было у литературных игр и утилитарное значение – закрепить и проверить знания гимназического курса русской словесности» [10, с. 370]. В советское время помимо настольных литературных игр для организации детского досуга обращались и к викторинам, литературным вечерам. «Придумывались также коллективные игры, главной целью которых был контроль – проверить знания школьников о произведениях Пушкина (речь идет о масштабном праздновании столетия со дня гибели поэта. – В. И.). Эту проверку предлагалось организовывать на детских площадках и в школах» [10, с. 377].

Подготовка к игре «Классики с Достоевским» предполагала несколько этапов. На первом была продумана концепция, на основе существующих интеллектуальных игр выработаны правила, создано Положение о проведении игры среди школьников. Согласно Положению цель интеллектуальной игры – популяризация творчества Достоевского и русской классической литературы. Цель определила такие задачи, как раскрытие творческого потенциала участников, создание новых форм досуга, развитие у старшеклассников интереса к русской литературе, истории, краеведению. Безусловно, можно говорить и о воспитательных задачах игры. Она может формировать умение работать в команде, уважительное отношение к другим людям, воспитание лидерских качеств и др.

Открытая городская интеллектуальная игра среди школьников «Классики с Достоевским» представляет собой очное командное соревнование, участниками которой выступают учащиеся старших классов общеобразовательных учреждений Новокузнецка (гимназий, лицеев, средних школ). Команда состоит из пяти человек, один из которых капитан команды. Состязание состоит из трех этапов: отборочного тура, полуфинала и финала. Все этапы проводятся в присутствии организаторов, жюри, зрителей. По количеству верных ответов в отборочном туре жюри выявляет участников полуфинала. Команды, не набравшие необходимые для участия в полуфинале баллы, от дальнейшего участия отстраняются, однако могут присутствовать в качестве зрителей. В полуфинал выходит не менее четырех команд. Проходной балл для участия в полуфинале

определяется на основании результатов первого тура. В финал выходят две команды, набравшие максимальное число баллов. Если по количеству баллов в финал проходят не две, а три команды, то в результате дополнительного/дополнительных вопросов выявляются две команды, прошедшие в финал, где и определяется победитель. Команды отвечают на вопросы ведущего. На обсуждение отводится минута. Засчитывается первый правильный ответ, то есть баллы получает та команда, которая первой дала верный и наиболее полный ответ. За каждый правильный ответ команда получает три балла. Решение о присуждении баллов за неполный ответ, за ответ, в котором есть погрешности, ошибки, и пр., принимает жюри и комментирует свое решение. Кроме того, жюри может снять вопрос, если была зафиксирована подсказка.

На втором этапе подготовки общеобразовательные учреждения города были проинформированы об игре, результатом стали восемь заявок. После чего руководители команд получили рекомендации по подготовке команд к игре: список произведений Ф. М. Достоевского и научных публикаций – работ ведущих отечественных литературоведов. Для игры было отобрано несколько произведений: дебютный роман «Бедные люди», произведения, созданные в сибирский период («Дядюшкин сон» и «Записки из Мертвого дома»), два романа «великого пятикнижия» – «Преступление и наказание» и «Идиот». Каждое произведение можно считать темой игры. Таким образом, темами игры выступают: «Основные этапы жизни и творчества Ф. М. Достоевского», «Раннее творчество Достоевского», «Сибирь и каторга в жизни и творчестве Достоевского», «"Преступление и наказание" как новаторское произведение (проблематика, специфика жанра, система персонажей, символика)», «Роман "Идиот" как роман-трагедия (проблемы идеала, индивидуализма, красоты и их художественное воплощение в произведении)».

Из всех отобранных произведений в школьную программу по литературе (нами не рассматривались программы и учебники по родной литературе) входит роман «Преступление и наказание» (см., например: [15]). Помимо «Преступления и наказания» в школе обращаются к рассказу «Мальчик у Христа на елке» [5], отрывку из романа «Братья Карамазовы» («Мальчишки») [12], роману «Бедные люди» [14] и повести «Белые ночи» [13], то есть в лучшем случае в школьном курсе будет представлено два произведения Ф. М. Достоевского. Недостаточное количество академических часов, отведенное на изучение творчества писателя, безусловно, является проблемой. Решением может стать внеклассное чтение или научная работа учащихся. Интеллектуальная игра может выступить средством организации этих видов работы, позволит учителю осуществить контроль постижения учащимися литературных произведений.

Пожалуй, самый сложный этап – отбор вопросов. Вопросы игры должны соответствовать ряду требований: иметь однозначный ответ, быть четко сформулированы, основываться на читательском опыте участников и отвечать предполагаемому уровню их подготовки. Вопросы игры были составлены с учетом повышения их сложности от отборочного тура до финала. К каждому туру были подготовлены вопросы двух типов: с вариантами ответа и без вариантов ответа. Вопросы составлялись как по фактам биографии, так и по художественным произведениям Достоевского. Приведем примеры. Вопросы с выбором варианта ответа:

Какое произведение называют «этюдом» к «Преступлению и наказанию»? («Записки из Мертвого дома», **«Записки из подполья»**, «Скверный анекдот», «Униженные и оскорбленные»); Какой чин имеет Девушкин согласно Табели о рангах? (**Титулярный советник**, губернский секретарь, коллежский регистратор, коллежский советник).

Вопросы без вариантов ответа:

Что послужило причиной ареста Ф. М. Достоевского? (**Участие в собраниях петрашевцев и чтение запрещенного письма В. Г. Белинского Н. В. Гоголю**); Какое стихотворение читает Аглая Епанчина в романе «Идиот»? (**«Жил на свете рыцарь бедный...» А. С. Пушкина**).

Вопросы предполагают внимательное чтение произведений Достоевского, знакомство с комментариями. Именно поэтому командам было рекомендовано прочесть произведения в академических собраниях, что должно содействовать формированию культуры чтения не только как способности воспринимать, понимать и анализировать вербальную информацию, представленную в разных вариантах форматов (письменном, печатном и электронном)» (Цит. по: [4, с. 62]), но и как вдумчивого, глубокого чтения-погружения в текст и стоящую за ним культуру. Подготовка к игре демонстрирует необходимость обращения к комментариям, к научной и научно-популярной литературе. Несмотря на разный уровень подготовки по предмету и уровень «читательской одаренности» вдумчивое чтение может повысить способность интерпретировать художественный текст, а значит, приблизиться к пониманию авторского замысла.

«Классики с Достоевским» позволяют участникам познакомиться с произведениями великого писателя как в процессе самостоятельной работы, так и в рамках состязания. С одной стороны, игра предполагает командную работу, обмен мыслями, версиями ответа, с другой стороны, позволяет услышать ответы соперников и верный ответ ведущего, комментирующего правильную версию. Несомненно, литературная игра углубляет

знания школьников по теме, позволяет выйти за рамки школьной программы по литературе, организовать самостоятельную работу школьников, сформировать традиции познавательного досуга.

Безусловно, реализация проекта внесет коррективы в правила и порядок проведения игры, характер вопросов и оценивание ответов. Однако уже сейчас можно говорить о перспективности использования интеллектуальной игры в музейной педагогике. Литературная игра дает возможность эффективного сотрудничества школы и музея, организации неформального обучения, проведения музейных событий – занятий, праздников, квестов. Возможность использования интеллектуальной игры в школьной и музейной практике определяется ее обращенностью к познанию, общению, развлечению, самореализации. Таким образом, интеллектуальная игра позволяет решить многие задачи, стоящие перед школьным учителем и музейным педагогом.

ЛИТЕРАТУРА

1. Андреев Е. А. Формирование и уровень развития гик-культуры настольных игр в России // Вестник культуры и искусств. – 2017. – № 2(50). – С. 115-121. // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-i-uroven-razvitiya-gik-kultury-nastolnyh-igr-v-rossii/viewer> (дата обращения: 16.06.2020).

2. Антонов В. Н., Евдак О. П. Гражданско-патриотическое воспитание учащихся средствами интеллектуальной игры «Русский мир» // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2010. – № 3. – С. 50-56 // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/grazhdansko-patrioticheskoe-vozpitanie-uchaschihsya-sredstvami-intellektualnoy-igry-russkiy-mir/viewer> (дата обращения: 11.06.2020).

3. Артеменко О. Н., Макадей Л. И. Интеллектуальные игры как фактор развития практического мышления учащихся // Сибирский педагогический журнал. – 2010. – № 5. – С. 150-157 // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnye-igry-kak-faktor-razvitiya-prakticheskogo-myshleniya-uchaschihsya/viewer> (дата обращения: 25.06.2020).

4. Белина Е. В. О развитии понятия «культура чтения» в русской культуре и науке // Человек и образование. – 2014. – № 3(40). – С. 61-65 // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-razvitiiponyatiya-kultura-chteniya-v-russkoy-kulture-i-nauke/viewer> (дата обращения: 25.06.2020).

5. В мире литературы. 5 класс: учеб.-хрестоматия для общеобразоват. учреждений. В 2 ч. – Ч. 2 / Авт.-сост. А. Г. Кутузов, В. В. Леденева, Е. С. Романичева, А. К. Киселев. – 6-е изд., стереотип. – М.: Дрофа, 2002. – 352 с.

6. Герлах И. В. Организация воспитательно-развивающей работы клуба настольных интеллектуальных игр // Вестник Костромского государственного

университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2018. – № 1(24). – С. 162-167. // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-vospitatelno-razvivayushey-rabotnykh-klubov-nastolnykh-intellektualnykh-igr/viewer> (дата обращения: 18.06.2020).

7. Добрецова С. А. «Заумники», умницы и умники: интеллектуальная игра как форма культуросообразной деятельности в сфере массовой культуры // Ярославский педагогический вестник. – 2017. – № 5. – С. 374-380 // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/zaumniki-umnitsy-i-umniki-intellektualnaya-igra-kak-forma-kulturosoobraznoy-deyatelnosti-v-sfere-massovoy-kultury/viewer> (дата обращения: 20.06.2020).

8. Кислов А. Г. Культура интеллектуального досуга: к стратегии edutainment // Социум и власть. – 2013. – № 1(39). – С. 102-108. // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kultura-intellektualnogo-dosuga-k-strategii-edutainment/viewer> (дата обращения: 5.06.2020).

9. Колерова В. Человек играющий // Бизнес-журнал. – 2013. – № 5. – С. 76-79. // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/chelovek-igrayuschiy-1/viewer> (дата обращения: 16.06.2020).

10. Костюхина М. Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр / Марина Костюхина. – М.: Новое литературное обозрение, 2013. – 656 с.

11. Куликов М. Н., Халимов Ю. В. Интеллектуальная игра в МДЦ «Артек» // Народное образование. – 2019. – № 2. – С. 135-140 // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-v-mdts-artek/viewer> (дата обращения: 09.06.2020).

12. Литература. 7 класс: учеб.-хрестоматия для общеобразоват. учреждений. В 2 ч. – Ч. 2 / под ред. Г. И. Беленького. – 7-е изд., испр. – М.: Мнемозина. – 301, [8] с.

13. Литература. 9 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений с прил. на электрон. носителе. 2 ч. – Ч. 1 / под ред. В. Я. Коровиной. – 20-е изд. – М.: Просвещение, 2013. – 399 с.

14. Литература. 9 класс: учеб. пособие для общеобразоват. учреждений: в 2 ч. – Ч.1 / Г.С. Меркин, Б.Г. Меркин. – М.: ООО «ТИД «Русское слово – РС», 2011. – 344 с.

15. Литература. 10 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений. Базовый и профил. уровни. В 2 ч. – Ч. 2 / под ред. В. И. Коровина. – 12-е изд. – М.: Просвещение, 2012. – 384 с.

16. Певнев М. С. Интеллектуальная игра в образовательном процессе: ценностно-целевой, мотивационный и функциональный аспекты // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2006. – № 4(17). – С. 64-67. // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-v-obrazovatelnom-protseesse>

tsennostno-tselevoy-motivatsionnyy-i-funktsionalnyy-aspekty/viewer (дата обращения: 16.06.2020).

17. Томский Г. В. Вопросы профессионализации деятельности Международной федерации ФИДЖИП // Concorde. – 2017. – № 2. – С. 3-34 // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/voprosy-professionalizatsii-deyatelnosti-mezhdunarodnoy-federatsii-fidzhip/viewer> (дата обращения: 06.06.2020).

18. Хейзинга Й. Homo ludens : Статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильверстова; коммент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.

19. Черешнюк И. Р. Интеллектуальные игры на тему «А.С. Пушкин и русская музыка»: к вопросу о современных подходах к преподаванию музыкально-исторических дисциплин // Вестник музыкальной науки. – 2020. – Т. 8, № 1. – С.133-140 // КиберЛенинка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnye-igry-na-temu-a-s-pushkin-i-russkaya-muzyka-k-voprosu-o-sovremennyh-podhodah-k-prepodavaniyu-muzykalno-istoricheskikh/viewer> (дата обращения: 10.06.2020).

20. Юхневич М. Ю. Я поведу тебя в музей: учеб. пособие по музейной педагогике / М-во культуры РФ. Рос. ин-т культурологии. – М., 2001. – 221 с. // Российское музееведение [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://museumstudy.ru/wp-content/uploads/2015/12/uhnevich_ya_povedu_tebya_v_muzei.pdf (дата обращения: 2.06.2020).

21. Якуба Я. О. «Игра» и «виртуальная реальность»: проекция идей Й. Хейзинги и И. Гофмана на современные массмедиа // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. – 2014. – Т.28, № 9 (180). – С. 226-230 // КиберЛенинка [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-i-virtualnaya-realnost-proektsiya-idey-y-heyzinga-i-i-gofmana-na-sovremennye-massmedia/viewer> (дата обращения: 17.06.2020).

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Кузбасский гуманитарно-педагогический институт
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный университет»
Кафедра русского языка и литературы
Муниципальная информационно-библиотечная система г. Новокузнецка
МАУК «Литературно-мемориальный музей Ф. М. Достоевского» (г. Новокузнецк)

ЯЗЫК. КУЛЬТУРА. ЭТНОС

ЧТЕНИЯ ПАМЯТИ
Э. Ф. и Ф. Г. ЧИСПИЯКОВЫХ



о.к.р

Новокузнецк – Красноярск

2021

81
Я 41



ЯЗЫК. КУЛЬТУРА. ЭТНОС

Чтения памяти

Э. Ф. и Ф. Т. Чистяковых

