

32. Адзінае ў краіне замчышча (у Верхні і Ніжні замкі) у в. **Друцк** (Талачынскі раён); Друцкае Евангелле
33. Адзін самых прыгожых храмаў, узведзеных у **неараманскім стылі ў Слабодка** (Браслаўскі раён)
34. Траецкая царква каля в. **Белая Царква** (Чашніцкі раён), знаходзіцца ў вельмі маляўнічым месцы на паўвостраве
35. **Х..в лес** (Гарадоцкі раён) – незвычайнае месца, дзе сустракаюцца фаллічныя статуэткі і было верагоднае капішча бажаства дзетанараджэння
36. **Напалеонаўская дарога** на воз. Лосвіда (Гарадоцкі раён) – унікальнае месца, дзе ёсць падводная дарога
37. Адзін з самых яркіх прыкладаў абарончага стылю – Траецкі касцёл у в. **Камай** (Пастаўскі раён), каменны крыж
38. Калона ў гонар Канстытуцыі 3 мая 1791 г. і сядзіба Лапацінскіх у в. **Лявонпаль** (Мёрскі раён)
39. Брацкая магіла, у якой пахаваны **8 Герояў Савецкага Саюза** каля в. Ула (Бешанковіцкі раён)
40. **в. Машканы** (Сенненскі раён) – радзіма герояў: Героя Савецкага Саюза і Героя Сацыялістычнай працы, кіраўніка БССР (1965–1980) П.М. Машэрава і лётчыка-знішчальніка Героя Савецкага Саюза А.К. Гараўца
41. Помнік дзецям камандзіра 1-й Беларускай партызанскай брыгады М.П. Шмырова ў **г.п. Сураж** (Віцебскі раён)
42. в. Цімахі (Віцебскі раён) – першы населены пункт БССР, які быў вызвалены ад нямецка-фашысцкіх захопнікаў (студзень 1942 г.)
43. Пад г.п. Лёзна летам 1941 г. быў узяты ў палон Якаў Джугашвілі, старэйшы сын І. Сталіна
44. Пад Сянно у ліпні 1941 г. адбылося самае буйное танкавае сражэнне Другой сусветнай вайны (удзельнічалі 2,4 тыс. танкаў)
45. Аўтарам арнаменту на беларускім сцягу з’яўляецца Матруна Маркевіч, жыхарка в. Касцелішча (Сенненскі раён)
46. На Докшыччыне нарадзіўся Н. Сакалоўскі – кампазітар, аўтар музыкі сучаснага беларускага гімна.
47. На польным сейме каля Віцебска 19 верасня 1562 г. шляхтай ВКЛ была прынята рашэнне аб заключэнні ўніі з Польшчай (заканадаўча аформлена на Люблінскім сейме 1569 г.)
48. Полацк – самы старажытны горад Беларусі (862 г.)
49. У Віцебску дзейнічаў першы на беларускіх землях архіў (Цэнтральны архіў старажытных актавых кніг (1863–1903)
50. Адзіны горад Беларусі, у якім не было помніка У.І. Леніну – Наваполацк.

Заклучэнне. Такім чынам, на Віцебшчыне шмат цікавых і арыгінальных аб’ектаў турыстычнага паказу, якія могуць быць выкарыстаны для прыцягнення турыстаў у рэгіён развіцця гісторыка-культурнага і экалагічнага турызму

КВЕСТ-ИГРА КАК ФОРМА КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МУЗЕЯ

*Е.Г. Плытнік
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Современный музей ищет новые формы культурно-образовательной деятельности. Наряду со стандартными экскурсиями, лекциями, консультациями, практикуется проведение музейных праздников, игр, мастер-классов. Одной из популярных форм работы с аудиторией выступают музейные игры и квесты, которые позволяют привлечь в учреждение новых посетителей и сохранить постоянную аудиторию. В этой связи тема исследования видится актуальной и перспективной.

Цель работы – исследование и анализ новой формы культурно-образовательной деятельности музея – музейной квест-игры.

Материал и методы. При написании данной работы использовался личный опыт исследователя, полученный при составлении и проведении музейной квест-игры «По витебским замкам» для Художественного музея г. Витебска (филиала ВОКМ), а также следующие методы: описательно-аналитический, сравнительно-сопоставительный, методы анализа и синтеза.

Результаты и их обсуждение. Квесты выступают как одна из наиболее популярных форм проведения игр в музее. В повседневную жизнь термин попал из компьютерных игр. Слово «квест» происходит от английского «quest» и дословно означает какое-либо поручение, за которое подразумевается награда или баллы [1].

Последние несколько лет квесты в реальности приобрели массовый характер. Музеи, следуя модным тенденциям, стали применять квест-игры в своей работе. При этом, организуются как разовые мероприятия, приуроченные к какому-либо событию, так и игры, проводимые на постоянной основе и входящие в перечень оказываемых услуг. Одним из примеров проведения и реализации данной формы культурно-образовательной деятельности является квест-игра «По витебским замкам», подготовленная для Витебского художественного музея (филиала ВОКМ) и проведенная в рамках мероприятия «Ночь музеев» 2016 года.

На основе анализа данного мероприятия удалось выявить ряд особенностей в подготовке и проведении квеста, а также отметить существенные преимущества данной формы работы с посетителями.

На начальном этапе подготовки игры, необходимо определиться с ее темой. Квесты носят направленный характер подачи материала. Тема выбирается в соответствии с конкретным заказом, профилем музея, его экспозицией или обусловлена тематикой мероприятия, к которому приурочен квест. Рассматриваемая игра была разработана для музейного праздника «Ночь музеев», вследствие чего была определена тематика, соответствующая общей теме программы.

Также необходимо определить количество участников квеста. К преимуществам данной формы культурно-образовательной деятельности можно отнести возможность обеспечить участие неограниченного числа лиц. Так, в масштабном проекте, организованном Уральским государственным военно-историческим музеем «Танки в городе!», одновременно приняло участие более 70 человек [2]. В нашем случае, было определено ограниченное количество игроков – 10 человек, которые должны быть распределены на 2 команды. Такой выбор обусловлен и спецификой самого квеста, и особенностями проведения игры в рамках масштабного мероприятия. 4-5 человек в команде – оптимальное количество для комфортного прохождения игры.

При организации квеста в музее стоит помнить, что создателем должен быть заложен определенный маршрут, который позволит посетителю увидеть шедевры музея за короткий срок или наоборот направить внимание на предметы, которые не обладают аттрактивными свойствами, однако имеют важное информационное значение. Передвижение группы в процессе игры и раскрытие темы происходит благодаря специально разработанным заданиям.

При написании заданий нами были учтены некоторые нюансы. В первую очередь тематика «Ночи музеев» – история Витебских замков. Немаловажным условием осуществления игры оказалось включение в маршрут всего пространства музея: часть вопросов была посвящена коллекциям, часть – сохранившимся интерьерам и истории здания. Также задания игры, которые регулируют передвижение команды, должны быть согласованы со сценарием мероприятия и площадками для проведения других программ. В результате, для каждой команды нами был составлен список, состоящий из восьми уникальных заданий. Подобное количество вопросов позволило группам справиться с квестом достаточно быстро, не вызвало усталость и сохранило здоровую конкуренцию. Задания были составлены таким образом, что ответ можно было найти только в экспозиции музея, таким образом, нам удалось исключить использование ресурсов сети интернет.

Кроме того, при подготовке игры необходимо определиться с формой контроля. Основываясь на анализе мероприятий, проводимых музеями, можно отметить, что квест должен включать соревновательный элемент. При проведении игры «По витебским замкам» нами была разработана следующая система оценивания: за каждый правильный ответ команда получала 3 балла и конверт со следующим заданием. Команды могли воспользоваться подсказками, однако за использование помощи или неправильный ответ снимался 1 балл, таким образом, за выполнение каждого задания максимально можно было получить 3 балла, а минимально 0, но при этом продолжить проходить квест. В силу специфических условий проведения игры (место

проведения – несколько музейных залов, расположенных на разных этажах; большое скопление народа) временной компонент, не являлся ведущим, однако также был учтен – команда, первая прошедшая все задания, получала дополнительный балл. Таким образом, основной упор делался на правильности выполнения заданий, а не на скорости, однако дополнительный балл стимулировал команды закончить игру раньше соперника.

Немаловажным условием осуществления любого соревнования является награждение победителей. Не стоит забывать, что получение материальной выгоды не является мотивом для участников. В этой связи нами были разработаны сертификаты, подтверждающие прохождения квеста. В свою очередь, Художественный музей предоставил небольшие памятные сувениры и пригласительные билеты на выставки.

Заключение. Таким образом, мы пришли к выводу, что музейные квест-игры являются перспективной формой культурно-образовательной деятельности учреждения. Они позволяют ненавязчиво в игровой форме познакомить посетителей с различными направлениями деятельности, раскрыть новые грани привычной музейной среды. Важное преимущество квеста – привлечение молодежной аудитории. Кроме того, квесты позволяют сочетать одновременно несколько функций музея. Так, функция образования и воспитания подразумевает получение посетителем знаний, рекреационная функция заключается в том, что игра способствует проведению досуга. Современная тенденция показывает, что квесты в музеях становятся популярны среди семей, компаний друзей, коллег. Кроме того, квест реализует коммуникативную функцию, позволяя музею построить с посетителем диалог, сделать его активным участником коммуникации, а не пассивным наблюдателем. Сочетание познавательных элементов и развлекательной составляющей поможет музею выстоять в конкурентной борьбе за посетителя с учреждениями индустрии развлечений.

Список использованных источников

1. Квесты в реальности // Экскурсии и квесты // [Электронный ресурс]. – 2016. Режим доступа: <http://questplanet.ru>. – Дата доступа: 12.10.2016.
2. Лепаловская, В.А., Сосновская, Е.В. Как подготовить и провести музейный квест / В.А. Лепаловская, Е.В. Сосновская // Справочник руководителя учреждения культуры [Электронный ресурс]. – 2016. Режим доступа: <http://www.cultmanager.ru/article/4673-kak-podgotovit-i-provesti-muzejnyy-kvest>. – Дата доступа: 11.10.2016.
3. Что такое квест? // Квесты онлайн // [Электронный ресурс]. – 2016. Режим доступа: <http://quest.by/qiest.html>. – Дата доступа: 11.10.2016.

ГОМЕЛЬСКИЙ ИМПРЕССИОНИЗМ В ПЕЙЗАЖНОЙ ЖИВОПИСИ

*А.А. Попичева
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Пейзаж (франц. *paysage*, от *pays* – страна, местность) - жанр изобразительного искусства (или отдельные произведения этого жанра), в котором основным предметом изображения является дикая или в той или иной степени преображённая человеком природа.

Изображая явления и формы природного окружения человека, художник выражает и своё отношение к природе, и восприятие её современным ему обществом. В силу этого пейзаж выражает эмоциональность и значительное идейное содержание.

Актуальность проведённого исследования связана с выявлением характерных индивидуальных манер письма в живописи первых представителей гомельского импрессионизма, положивших начало развитию данного направления. Оно непрерывно в своём развитии, доказательством которого являются последователи – молодые художники Гомеля, работающие в этом стиле.

Цель – изучение и анализ пейзажной живописи группы гомельских художников, работающих в стиле импрессионизма.

Материал и методы. Исследование строится на анализе документальных, исторических и энциклопедических материалов, а также на основе интервью с художниками. В работе используются сравнительно-описательный и теоретический методы.

Результаты и их обсуждение. Особое звучание жанр пейзажа приобретает в живописи целой группы гомельских художников, начало творчества которых приходится на 1960–1970-е годы. Дмитрий Олейник (1929-2003), Николай Казакевич (род. 1934 г.), Роберт Ландарский (род. 1936 г.) положили начало новому направлению в изобразительном искусстве Гомеля, которое получило название Гомельского импрессионизма.